

Recherche compulsive

{2}{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche compulsive

{2}{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



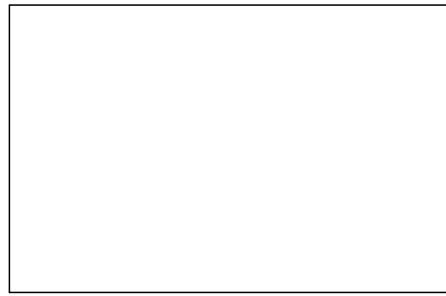
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



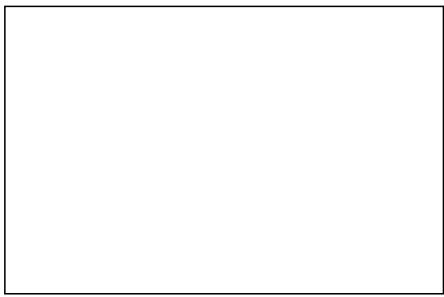
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



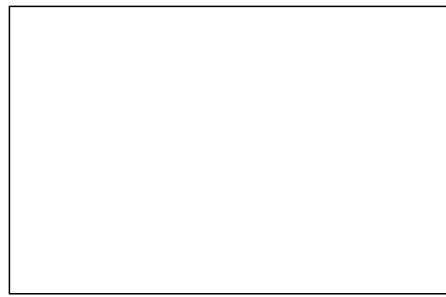
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

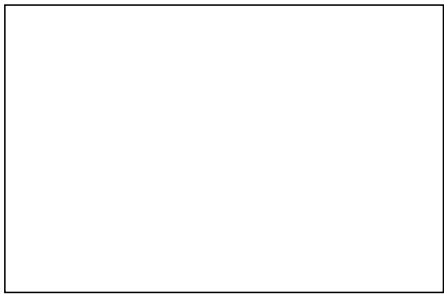
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



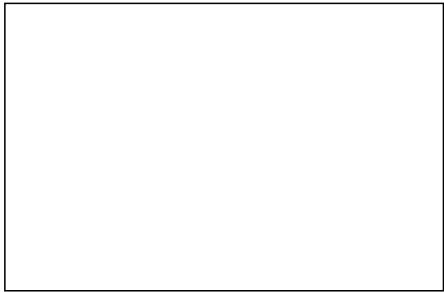
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



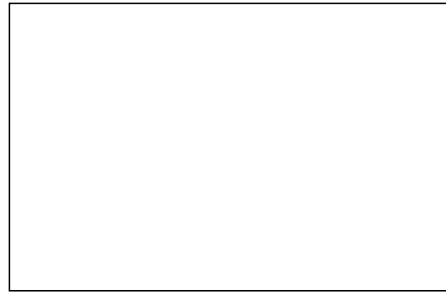
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

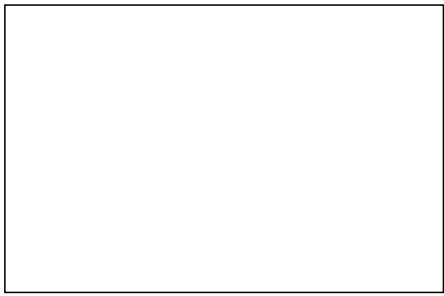
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



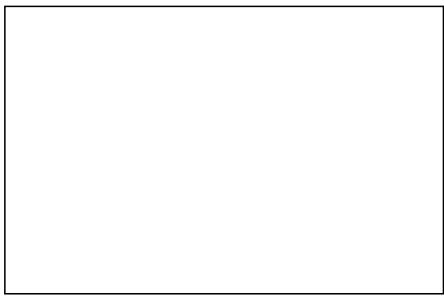
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



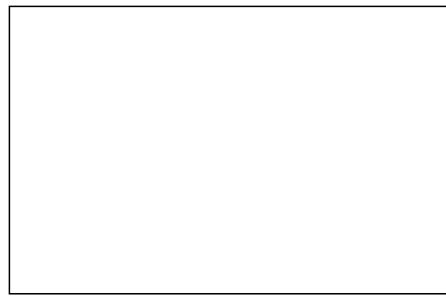
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



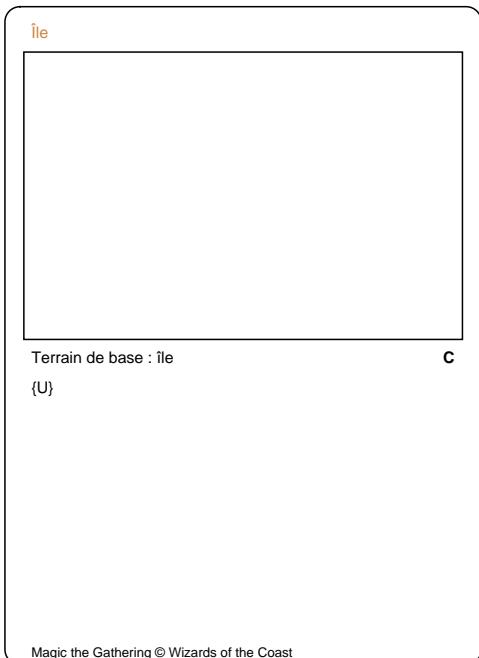
Terrain de base : île

C

{U}

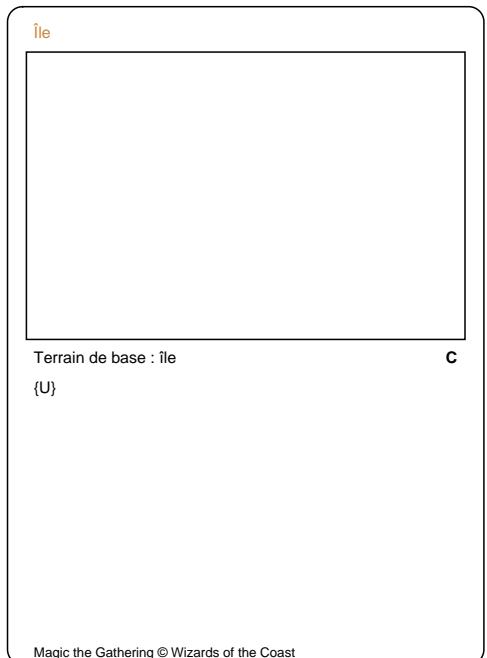
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



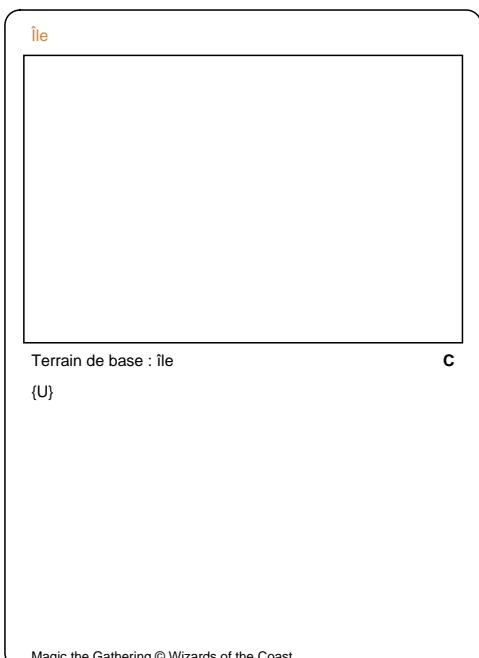
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



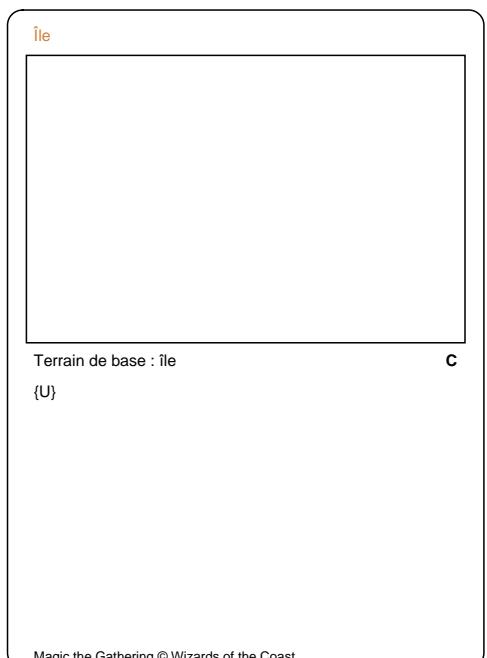
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



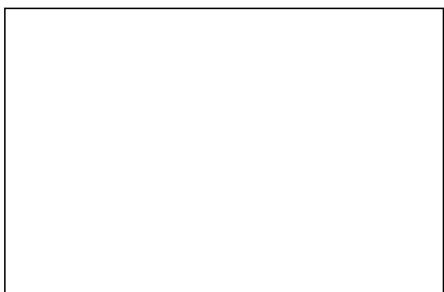
Terrain

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



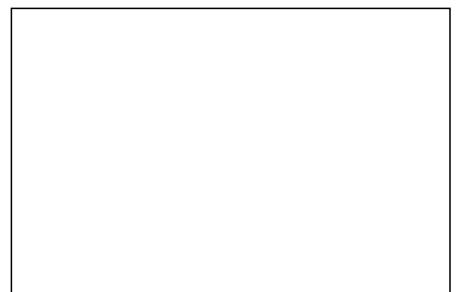
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de l'animiste

{2}

Artifact légendaire : équipement

R

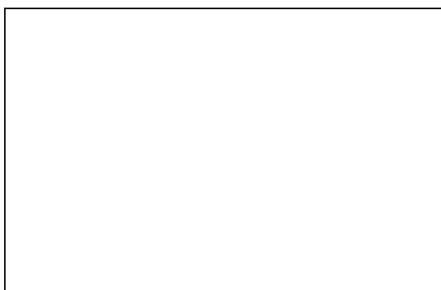
La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, éveilleuse de mondes

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+1} : Le terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec le piétinement. C'est toujours un terrain.

{+1} : Dégagez jusqu'à quatre forêts ciblées.

{-7} : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez. Ces terrains deviennent des créatures 4/4 Élémental avec le piétinement. Ce sont toujours des terrains.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concrétiser l'avantage

{2}{G}{G}



Éphémère

U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don sylvestre

{5}{G}



Éphémère

C

Un joueur ciblé gagne 8 points de vie.
Recyclage de terrain de base {1}{G} ({1}{G}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don sylvestre

{5}{G}



Éphémère

C

Un joueur ciblé gagne 8 points de vie.
Recyclage de terrain de base {1}{G} ({1}{G}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de la recluse

{G}



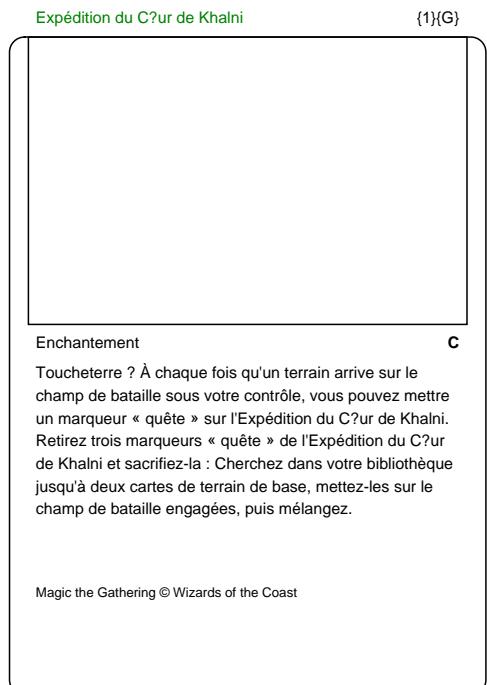
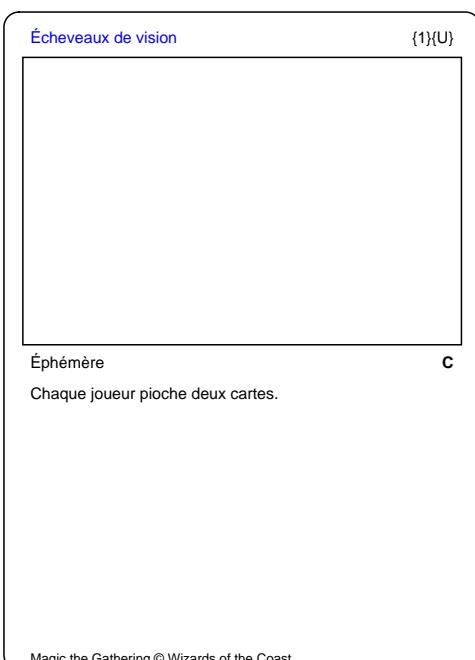
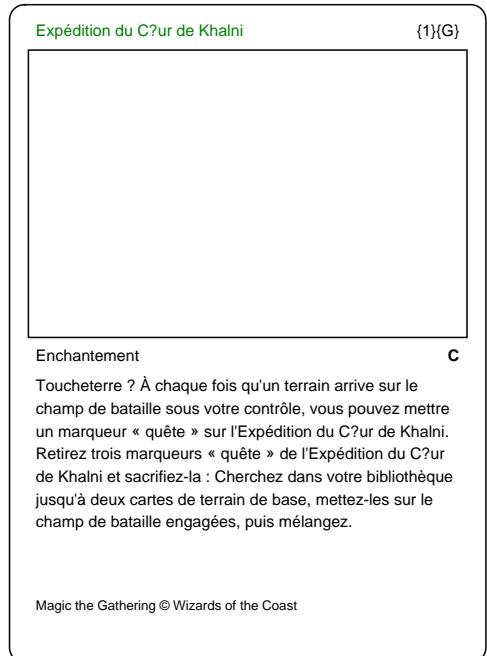
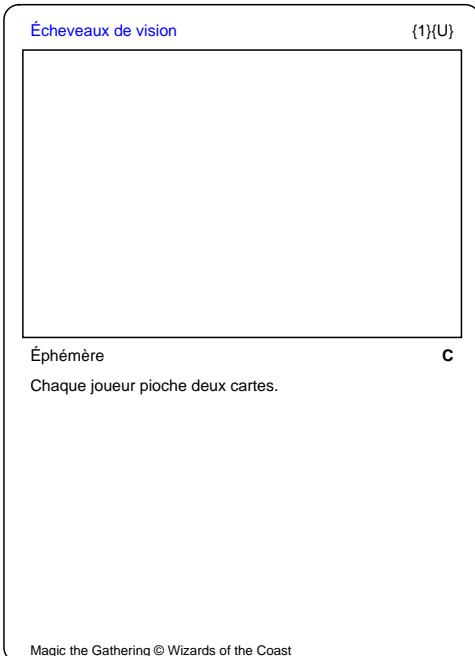
Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+2 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. Dégagiez-la. (Une créature avec la portée peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Repli vers le Kazandou

{2}{G}



Enchantement

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon de Vastebois

{4}{G}



Enchantement : aura

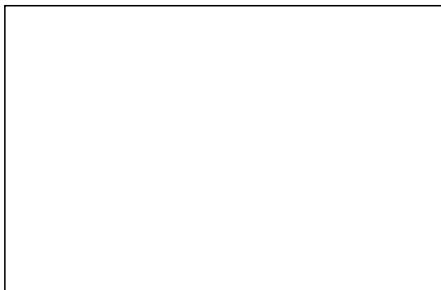
C

Enchanter : terrain
Le terrain enchanté est une créature 6/4 verte Élémental.
C'est toujours un terrain.
Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sixième sens

{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition des ruines de lor

{1}{U}



Enchantement

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition des ruines de lor.
Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition des ruines de lor et sacrifiez-la : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

