

Ancien immémoré
{3}{G}

Créature : élémental
R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré.

Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic de Tournebois
{1}{G}{G}

Créature : basilic
U

Contact mortel

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'une créature ciblée bloque le Basilic de Tournebois ce tour-ci si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés
{4}{G}{G}

Créature : bête
R

Piétinement

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic de Tournebois
{1}{G}{G}

Créature : basilic
U

Contact mortel

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'une créature ciblée bloque le Basilic de Tournebois ce tour-ci si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth écailleux

{4}{G}{G}

Créature : crocodile

U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon d'adepte

{1}{G}

Créature : chat

C

À chaque fois que le Compagnon d'adepte inflige des blessures de combat à un joueur, dégagez une cible, créature ou terrain.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth né des bois

{3}{G}{G}

Créature : élémental

U

Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Béhémoth né des bois gagne +4/+4 et a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide

{2}{G}

Créature : élémental

C

Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.
{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide

{2}{G}

Créature : élémental

C

Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande guivre des sables

{5}{G}{G}

Créature : guivre

C

La Grande guivre des sables ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule de scalaires

{G}

Créature : insecte

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins cinq terrains, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur la Foule de scalaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre d'Oran-Rief

{4}{G}{G}

Créature : hydre

R

Piétinement

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre d'Oran-Rief. Si ce terrain est une forêt, mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Hydre d'Oran-Rief à la place.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne

{4}{G}

Créature : bête

R

Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anguille des vents

{3}{U}

Créature : poisson

C

Vol

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Anguille des vents gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anguille des vents

{3}{U}

Créature : poisson

C

Vol

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Anguille des vents gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudit téméraire

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Un joueur ciblé pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}

Rituel

C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}

Rituel

C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prouesse du chasseur

{4}{G}

Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez autant de cartes. »

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

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

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

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

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{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

C

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

C

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

C

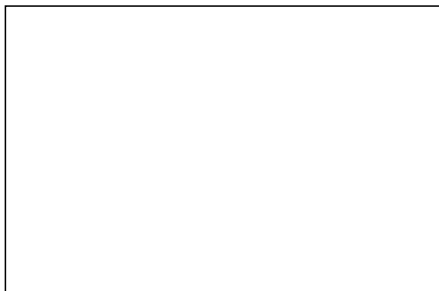
Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de l'animiste

{2}



Artefact 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

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. Dégagez-la. (Une créature avec la portée peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écheveaux de vision

{1}{U}

Éphémère

C

Chaque joueur pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition du C?ur de Khalni

{1}{G}

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 du C?ur de Khalni. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition du C?ur de Khalni et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écheveaux de vision

{1}{U}

Éphémère

C

Chaque joueur pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition du C?ur de Khalni

{1}{G}

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 du C?ur de Khalni. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition du C?ur de Khalni et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou

{2}{G}

Enchantement

U

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

