

Baloth écrasebois

{4}{G}{G}

Créature : bête

U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Baloth écrasebois gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

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

Baloth territorial

{4}{G}

Créature : bête

C

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair passant

{2}{G}

Créature : antilope

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide frontalier

{1}{G}



Créature : elfe et éclairéur

U

{3}{G}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

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

Élémental du Roulis

{3}{U}{U}{U}



Créature : élémental

R

Vol

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez acquérir le contrôle d'une créature ciblée tant que vous contrôlez l'Élémental du Roulis.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gomazoaire {2}{U}



Créature : méduse U
 Défenseur, vol
 {T} : Mettez le Gomazoaire et chaque créature qu'il bloque au-dessus des bibliothèques de leurs propriétaires, puis ces joueurs mélangent.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou savant {1}{U}



Créature : oiseau C
 Vol
 Quand le Hibou savant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie ondine {2}{U}



Créature : ondin et éclairer U
 Vol
 Quand la Guidevoie ondine arrive sur le champ de bataille, révéléz les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'île révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou savant {1}{U}



Créature : oiseau C
 Vol
 Quand le Hibou savant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ondin des coraux {1}{U}



Créature : ondin C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tsunami vivant {2}{U}{U}



Créature : élémental U

Vol

Au début de votre entretien, sacrifiez le Tsunami vivant à moins que vous ne renvoyiez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de l'île de Jwar {4}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



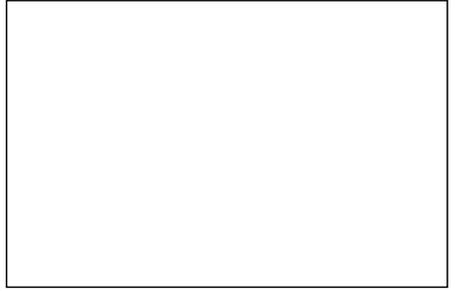
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



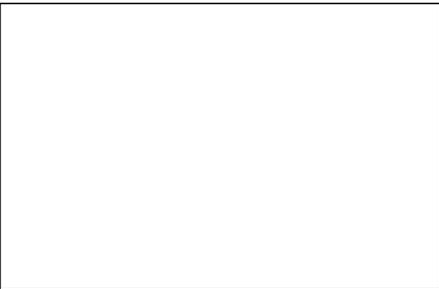
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



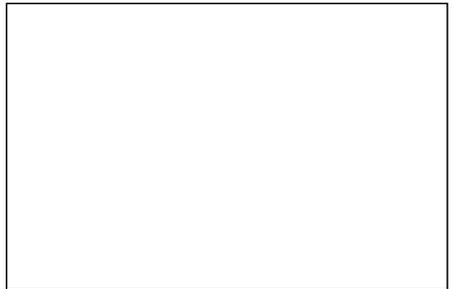
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

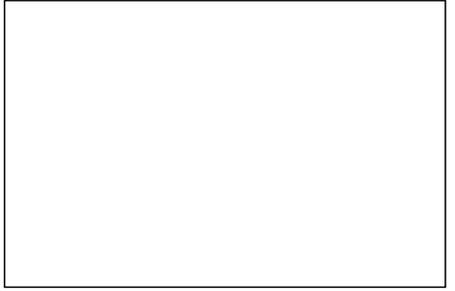


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

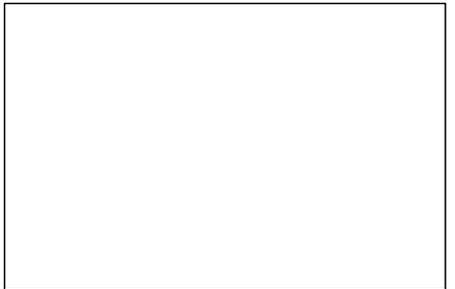


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

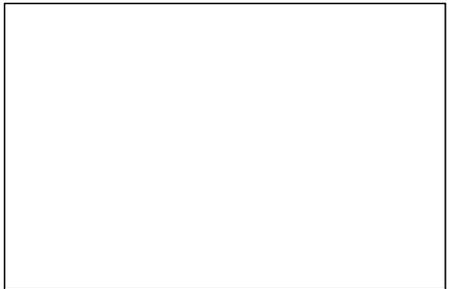
C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle mental

{3}{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise paralysante

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise paralysante

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition des ruines de Ior

{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 Ior. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition des ruines de Ior et sacrifiez-la : Piochez deux cartes.

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