

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

Baloths déchainés

{4}{G}{G}



Créature : bête

R

Piétinement

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Baloths déchainés

{4}{G}{G}



Créature : bête

R

Piétinement

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paissant {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

Cerfeclair paissant {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

Cerfeclair paissant {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

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

Foule de escaliers

{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 escaliers.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya

{3}{G}



Créature : elfe et shaman

R

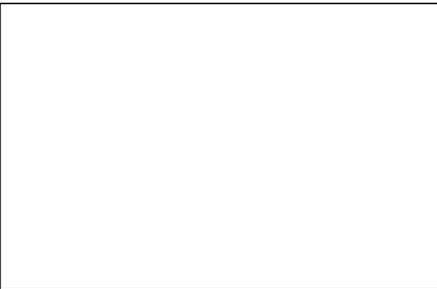
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule de escaliers

{G}



Créature : insecte

R

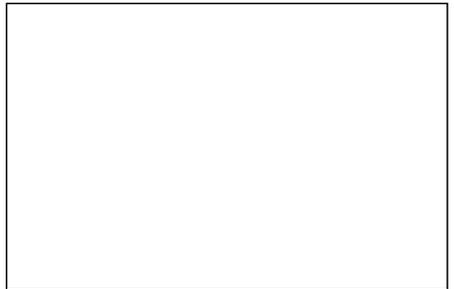
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins cinq terrains, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur la Foule de escaliers.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya

{3}{G}



Créature : elfe et shaman

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya

{3}{G}



Créature : elfe et shaman

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

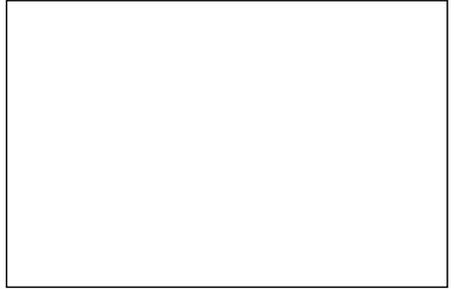
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anguille des vents

{3}{U}



Créature : poisson

C

Vol

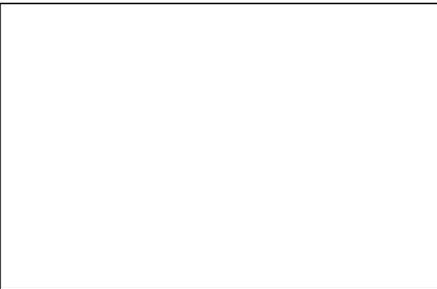
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Anguille des vents gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anguille des vents

{3}{U}



Créature : poisson

C

Vol

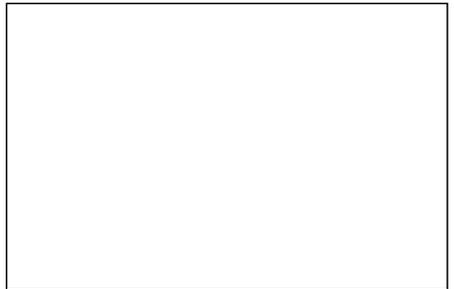
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Anguille des vents gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

Guidevoie ondine {2}{U}



Créature : ondin et éclairé 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'ile 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

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

Guidevoie ondine {2}{U}



Créature : ondin et éclairé U

Vol

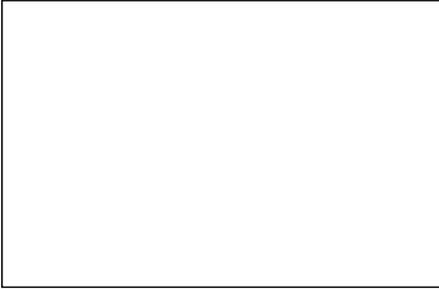
Quand la Guidevoie ondine arrive sur le champ de bataille, révéléz les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'ile révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie ondine

{2}{U}



Créature : ondin et éclairéur

U

Vol

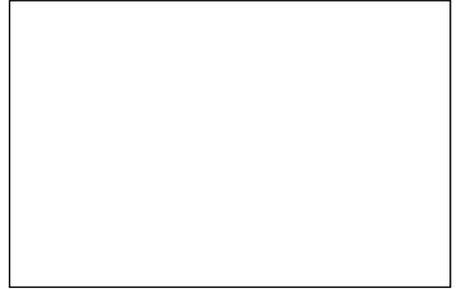
Quand la Guidevoie ondine arrive sur le champ de bataille, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'île révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

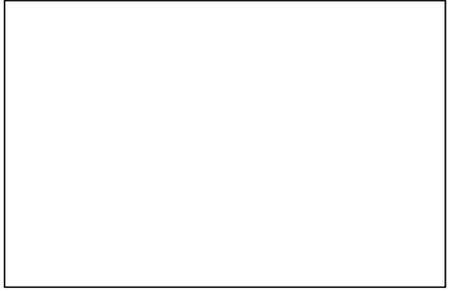


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

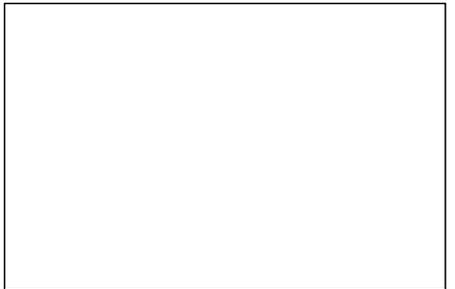


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

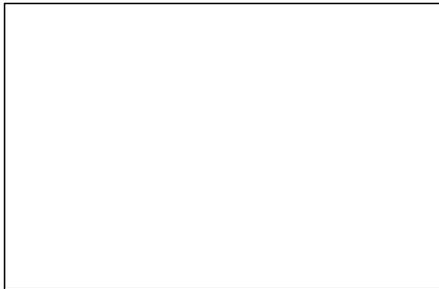


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

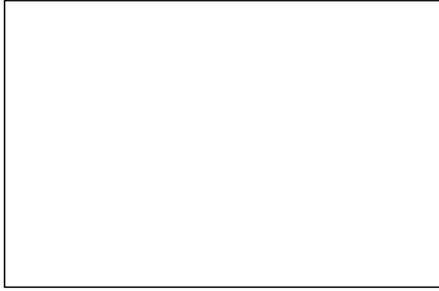


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

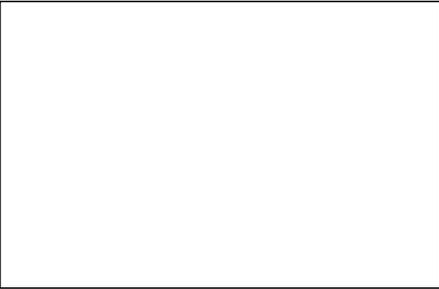


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

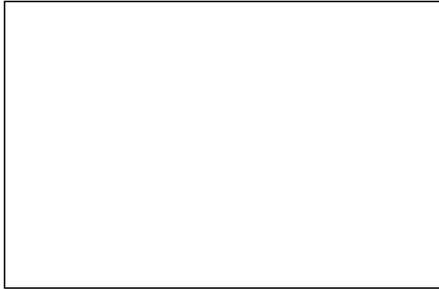


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrail d'aventure

{1}

Artefact : équipement

U

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

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrail d'aventure

{1}

Artefact : équipement

U

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

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrail d'aventure

{1}

Artefact : équipement

U

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

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue de l'explorateur

{1}

Artefact : équipement

C

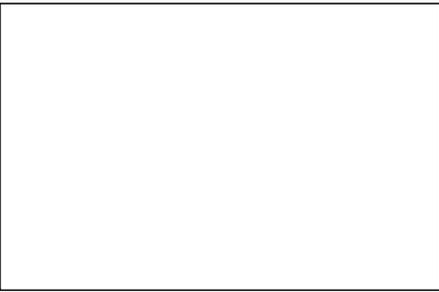
À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue de l'explorateur

{1}



Artefact : équipement

C

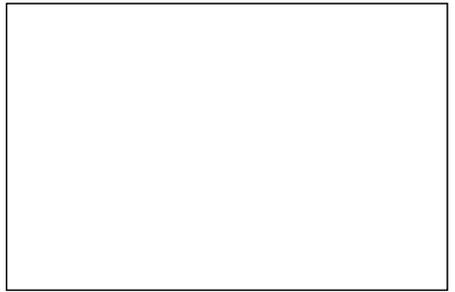
À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

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

Longue-vue de l'explorateur

{1}



Artefact : équipement

C

À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

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

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

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

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

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

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

Quête des Secrets anciens

{U}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une carte est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur « quête » sur la Quête des Secrets anciens. Retirez cinq marqueurs « quête » de la Quête des Secrets anciens et sacrifiez-la : Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête des Secrets anciens

{U}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une carte est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur « quête » sur la Quête des Secrets anciens. Retirez cinq marqueurs « quête » de la Quête des Secrets anciens et sacrifiez-la : Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête des Secrets anciens

{U}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une carte est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur « quête » sur la Quête des Secrets anciens. Retirez cinq marqueurs « quête » de la Quête des Secrets anciens et sacrifiez-la : Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

