

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : Snake Shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : 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

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

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : Snake Shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : 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

Doyen aux rameaux d'osier

{3}{G}

Créature : sylvain et shamane

C

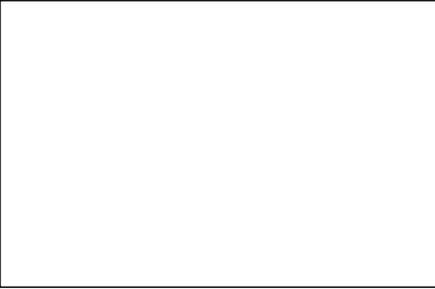
Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui. {G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier

{3}{G}



Créature : sylvin et shaman

C

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.

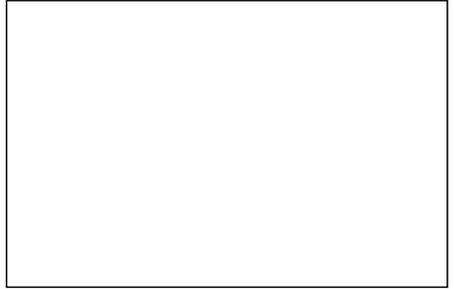
{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de la Yavimaya

{1}{G}{G}



Créature : dryade

U

Traversée des forêts (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)

Quand la Dryade de la Yavimaya arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt, la mettre sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle d'un joueur ciblé, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de la Yavimaya

{1}{G}{G}



Créature : dryade

U

Traversée des forêts (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)

Quand la Dryade de la Yavimaya arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt, la mettre sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle d'un joueur ciblé, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ermite thélonite

{3}{G}



Créature : elfe et shaman

R

Tous les saprobiontes gagnent +1/+1.

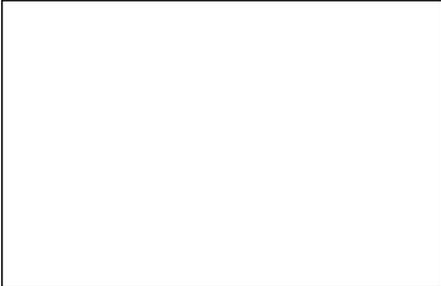
Mue {3}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand l'Ermite thélonite est retourné face visible, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide {2}{G}



Créature : élémental **C**

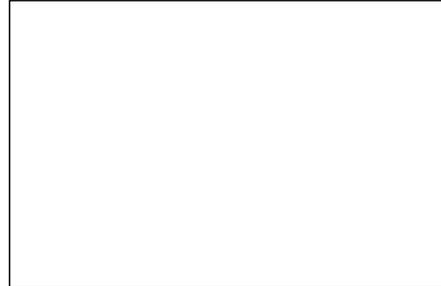
Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{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

Feuilledorien {1}{G}



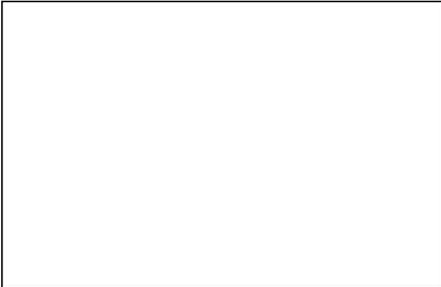
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide {2}{G}



Créature : élémental **C**

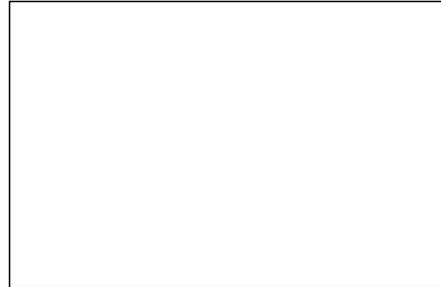
Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{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

Hydre sauvage {X}{G}



Créature : hydre et bête **U**

L'Hydre sauvage arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

{3} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre sauvage. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamah, la Poigne de la Krosia

{4}{G}{G}

Créature légendaire : humain et druide

R

{G} : Un terrain ciblé devient une créature 1/1 jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{2}{G}{G}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Molimo, maro-sorcier

{4}{G}{G}{G}

Créature légendaire : élémental

U

Piétinement

La force et l'endurance de Molimo, maro-sorcier sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moa chasseur

{2}{G}

Créature : oiseau et bête

U

Écho {2}{G}

À chaque fois que le Moa chasseur arrive sur le champ de bataille ou qu'il est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de racines

{1}{G}

Créature : plante et mur

C

Défenseur

Mettez un marqueur -0/-1 sur le Mur de racines : Ajoutez {G}. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de racines {1}{G}



Créature : plante et mur **C**
 Défenseur
 Mettez un marqueur -0/-1 sur le Mur de racines : Ajoutez {G}. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne krosian {5}{G}{G}



Créature : sanglier et bête **C**
 Recyclage {2}{G} ({2}{G}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
 Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinen du rugissement de la vie {1}{G}



Créature : esprit **C**
 Toutes les créatures capables de bloquer le Shinen du rugissement de la vie le font.
 Transfert ? {2}{G}{G}, Défaussez-vous du Shinen du rugissement de la vie : Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdeloss l'ancien {4}{G}{G}



Créature légendaire : sylvin **U**
 Kick {X} (Vous pouvez payer {X} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
 Les créatures Saprobionte et les autres créatures Sylvin gagnent +1/+1.
 Quand Verdeloss l'ancien arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Selesnya

{GW}{GW}



Créature : elfe et sorcier

U

{3}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

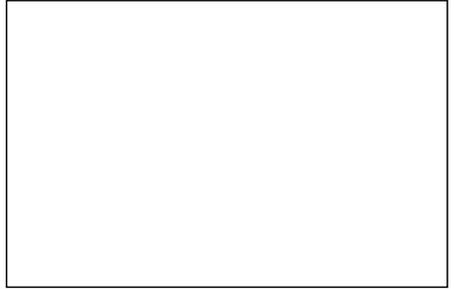
{3}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâte recluse

{4}{G}{W}



Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

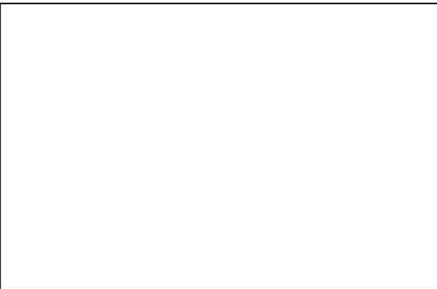
Recyclage de forêt (2), recyclage de plaine (2) (2).
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde

{G}{W}



Créature : loup

U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement primordial

{3}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez deux ?

? Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.

? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

? Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}

Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sabotage jubilatoire

{1}{G}

Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

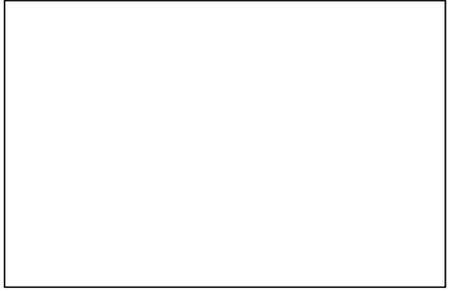


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

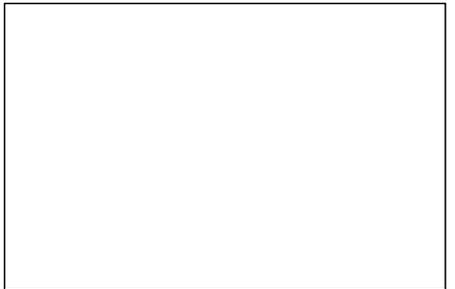


Terrain de base : forêt
{G}

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

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

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}, défaissez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Greffe 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni



Terrain

C

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère nantuko



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

Seuil ? {G}{W} : Le Monastère nantuko devient une créature verte et blanche 4/4 Insecte et Moine avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

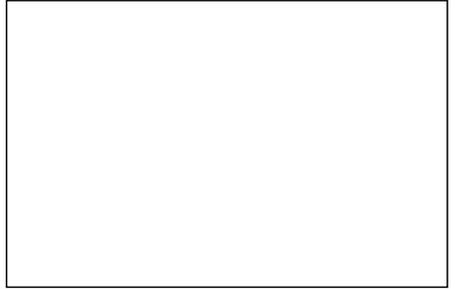
L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



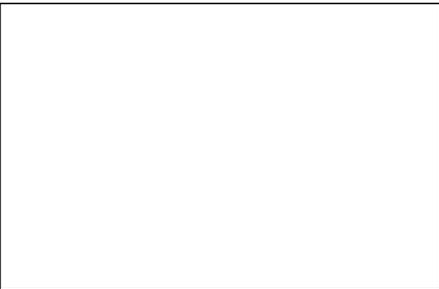
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



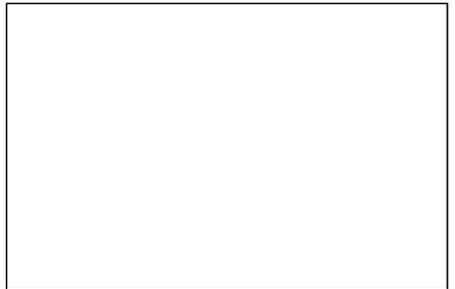
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Grisepeau



Terrain

U

Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réunion des héros

{G}{W}



Éphémère

U

Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grandeur // Décadence

{G}{W}



Éphémère

U

Grandeur

{G}

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Décadence

{W}

Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'araignée

{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la portée.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}



Enchantement : aura U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
 Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}



Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
 Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

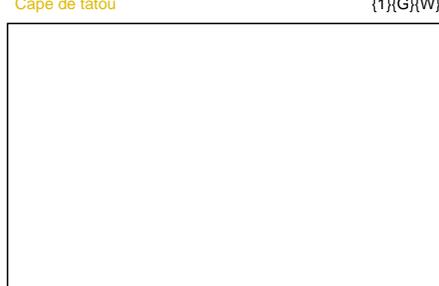


Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
 Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou {1}{G}{W}



Enchantement : aura C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.
 À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

