

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

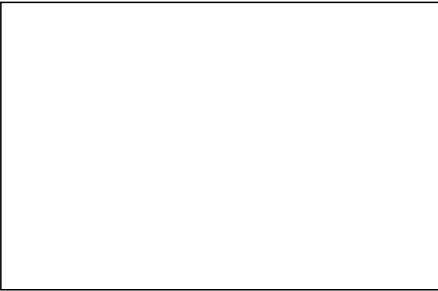
Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

Le Village arboricole arrive en jeu engagé.

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

Le Village arboricole arrive en jeu engagé.

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour jouer le Hersage, sacrifiez un terrain.  
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et mettez-les sur le champ de bataille.  
Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour jouer le Hersage, sacrifiez un terrain.  
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et mettez-les sur le champ de bataille.  
Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour jouer le Hersage, sacrifiez un terrain.  
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et mettez-les sur le champ de bataille.  
Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour jouer le Hersage, sacrifiez un terrain.  
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et mettez-les sur le champ de bataille.  
Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancœur

{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancœur

{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancœur

{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancœur

{G}

Enchantement : aura

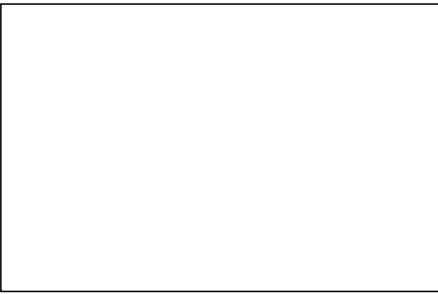
Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Cri primordial

{G}



Éphémère

ZEN

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri primordial

{G}



Éphémère

ZEN

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri primordial

{G}



Éphémère

ZEN

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri primordial

{G}



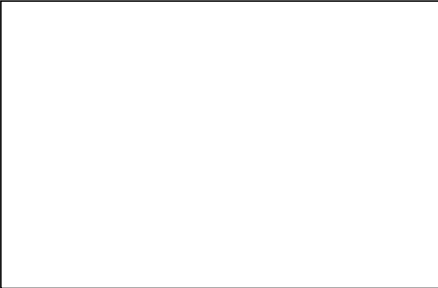
Éphémère

ZEN

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}

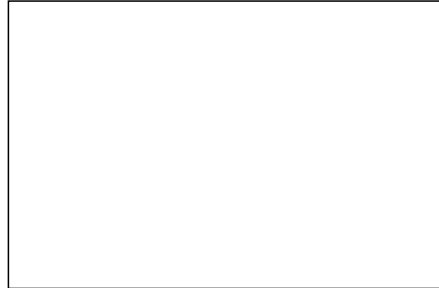


Artefact **DDS**

<i>Empreinte</i> — Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler de la partie une carte non-artefact, non-terrain depuis votre main.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}




Artefact **DDS**

<i>Empreinte</i> — Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler de la partie une carte non-artefact, non-terrain depuis votre main.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}




Artefact **DDS**

<i>Empreinte</i> — Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler de la partie une carte non-artefact, non-terrain depuis votre main.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}



Artefact **DDS**

<i>Empreinte</i> — Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler de la partie une carte non-artefact, non-terrain depuis votre main.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}

Artefact : équipement

DDS

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}

Artefact : équipement

DDS

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}

Artefact : équipement

DDS

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}

Artefact : équipement

DDS

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

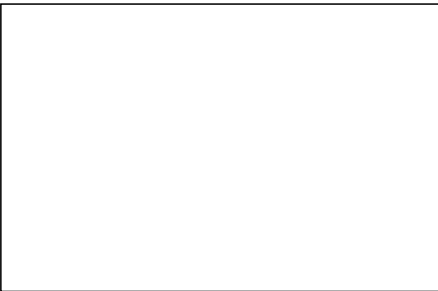
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll

{1}{G}{G}



Créature : troll et shamane

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

{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll

{1}{G}{G}



Créature : troll et shamane

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

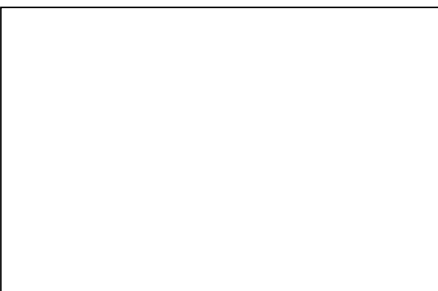
{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll

{1}{G}{G}



Créature : troll et shamane

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

{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll

{1}{G}{G}



Créature : troll et shamane

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

{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature : serpent et shaman

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature : serpent et shaman

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature : serpent et shaman

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature : serpent et shaman

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

m12

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

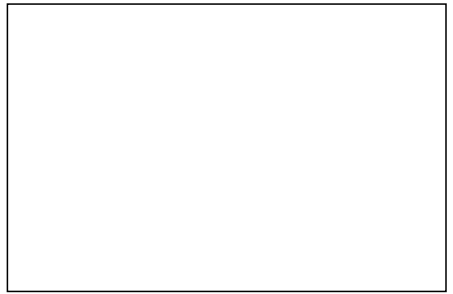
La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

m12

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

La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

m12

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

La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

m12

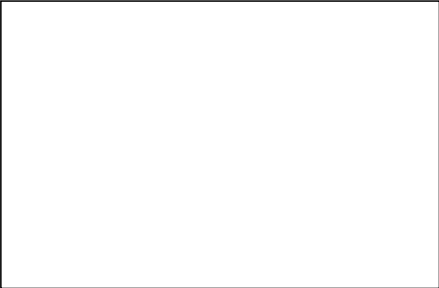
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}

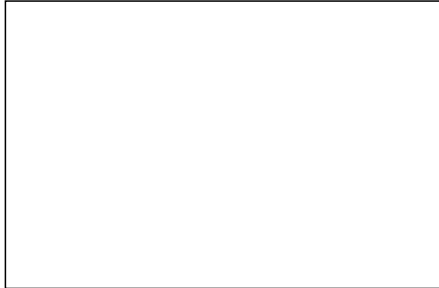


Créature : plante **THS**  
Défenseur, défense talismanique  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}




Créature : plante **THS**  
Défenseur, défense talismanique  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}




Créature : plante **THS**  
Défenseur, défense talismanique  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante **THS**  
Défenseur, défense talismanique  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

