

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature :

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

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature :

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

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature :

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

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature :

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

Ascète troll {1}{G}{G}



Créature : troll et shamanes **R**  
Défense talismanique  
{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll {1}{G}{G}



Créature : troll et shamanes **R**  
Défense talismanique  
{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll {1}{G}{G}



Créature : troll et shamanes **R**  
Défense talismanique  
{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll {1}{G}{G}



Créature : troll et shamanes **R**  
Défense talismanique  
{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R  
Défenseur, défense talismanique  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R  
Défenseur, défense talismanique  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R  
Défenseur, défense talismanique  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R  
Défenseur, défense talismanique  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

R

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

R

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

R

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

R

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

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

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

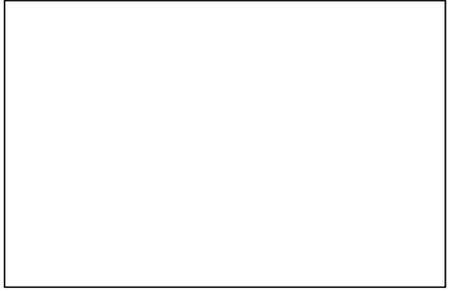


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

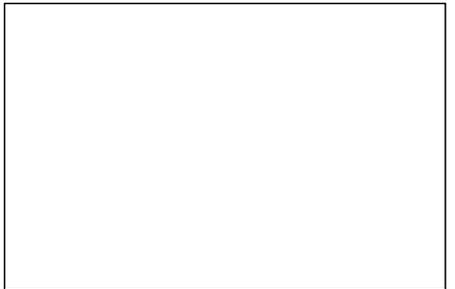


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

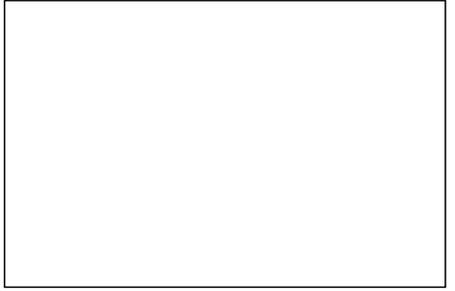


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

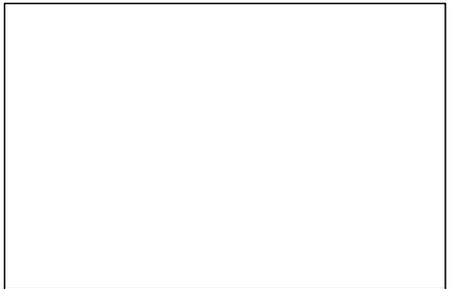


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{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

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}

Artefact : équipement

M

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

M

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

M

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

M

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

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

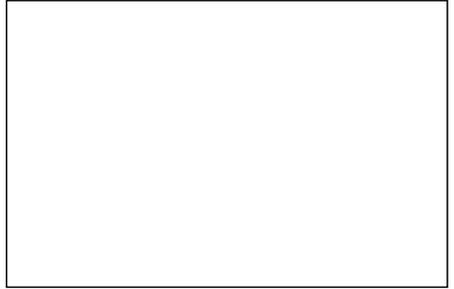
&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri primordial

{G}



Éphémère

U

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

U

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

U

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

U

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

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

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

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

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

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

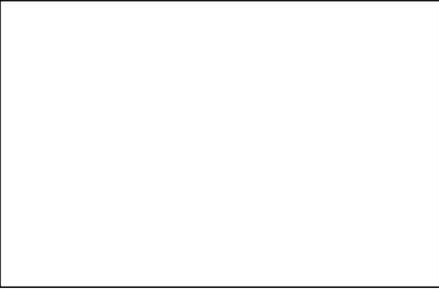
Ranc?ur {G}



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

Zélateur viridien {G}{G}



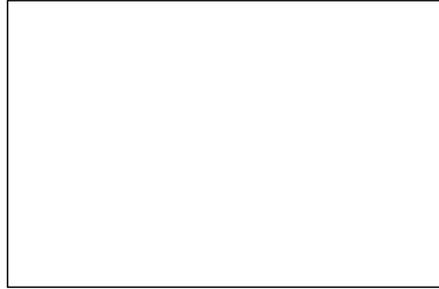
Créature : elfe et guerrier R

{1}{G}, Sacrifiez le Zélateur viridien : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan {X}{G}

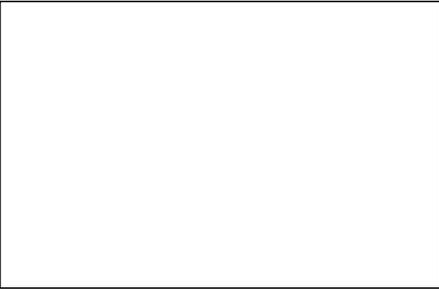


Rituel R

L'Ouragan inflige X blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur viridien {G}{G}



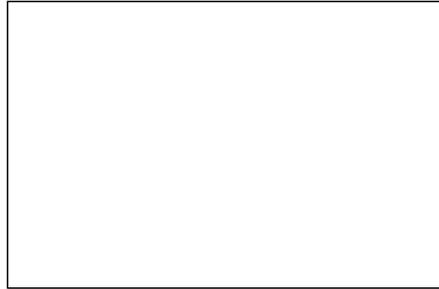
Créature : elfe et guerrier R

{1}{G}, Sacrifiez le Zélateur viridien : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan {X}{G}



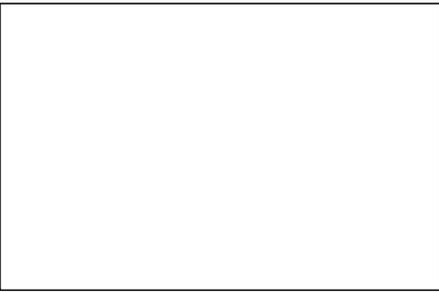
Rituel R

L'Ouragan inflige X blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.  
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}



Artefact

R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.  
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.  
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}



Artefact

R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.  
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

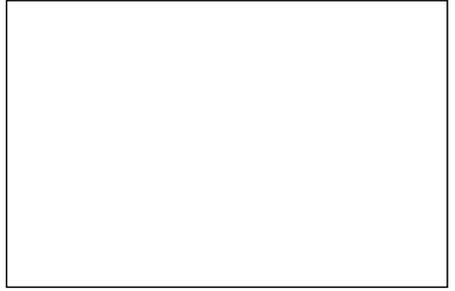
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire bleue

{U}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

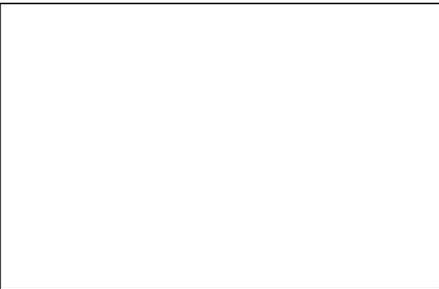
? Contrecarrez un sort rouge ciblé.

? Détruisez un permanent rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire bleue

{U}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort rouge ciblé.

? Détruisez un permanent rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast