

Glob-gnomes

{3}

Créature-artefact : gnome

U

Sacrifiez les Glob-gnomes : Vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armodon dressé

{1}{G}{G}

Créature : éléphant

C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante

{3}{G}

Créature : araignée

C

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

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armodon dressé

{1}{G}{G}

Créature : éléphant

C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile empereur

{3}{G}

Créature : crocodile

R

Quand vous ne contrôlez aucune autre créature, sacrifiez le Crocodile empereur.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse de la Yavimaya

{2}{G}

Créature : humain et druide

C

L'Enchanteresse de la Yavimaya gagne +1/+1 pour chaque enchantement sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse verduralde

{1}{G}{G}

Créature : humain et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous pouvez piocher une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe

{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre vorace

{4}{G}{G}

Créature : guivre

C

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe

{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre vorace

{4}{G}{G}

Créature : guivre

C

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru grimpeur

{3}{G}{G}

Créature : kavru

C

Quand le Kavru grimpeur arrive sur le champ de bataille,
piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de Norbois

{G}

Créature : elfe et éclairéur et ranger

C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de Norbois

{G}

Créature : elfe et éclairéur et ranger

C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

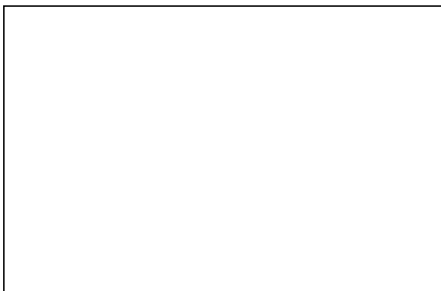
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



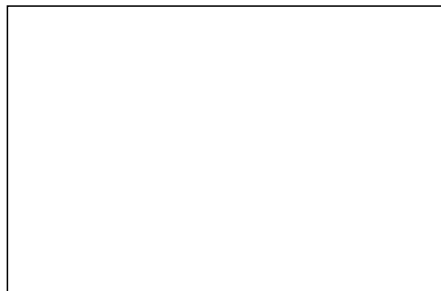
Terrain de base : forêt

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



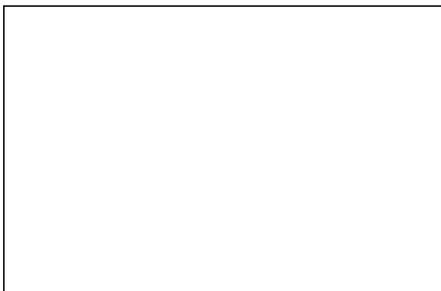
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



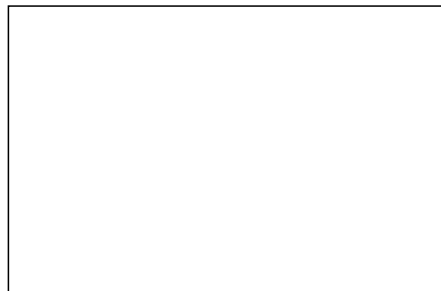
Terrain de base : forêt

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



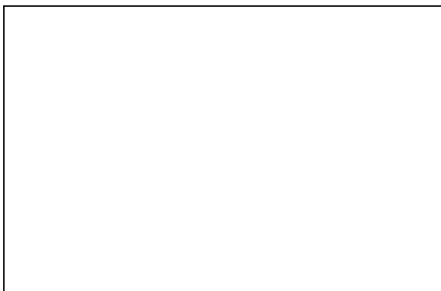
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



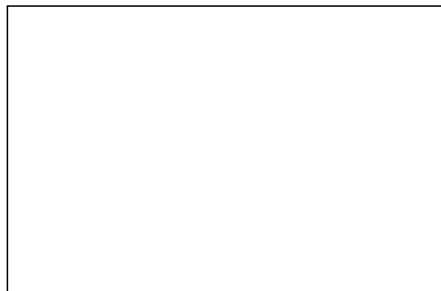
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dent de la guivre

{2}

Artefact

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de boisblanc

{2}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de boisblanc

{2}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bracelets arboricoles

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et elle ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Luxuriance

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute {G}{G} supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régénération

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{G} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Luxuriance

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute {G}{G} supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseur de toile

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +0/+2 et a la portée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

