Expérience Un {G}

Créature : humain et limon U

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1+/1 sur cette créature.)
Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience Un {G}

Créature : humain et limon U

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1+/1 sur cette créature.)
Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience Un {G}

Créature : humain et limon U

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1+/1 sur cette créature.)
Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience Un {G}

Créature : humain et limon U

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1+/1 sur cette créature.)
Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali {G}{W}

Créature : chat et sorcier **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la Nouvelle Alara {2}{G}{W}

Créature : humain et chevalier **R**

Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali {G}{W}

Créature : chat et sorcier **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la Nouvelle Alara {2}{G}{W}

Créature : humain et chevalier **R**

Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine {1}{GW}{GW}

Créature : orphe U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine {1}{GW}{GW}

Créature : orphe U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine {1}{GW}{GW}

Créature : orphe U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon {1}{G}{W}

Créature : éléphant et soldat R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon {1}{G}{W}

Créature : éléphant et soldat R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon {1}{G}{W}

Créature : éléphant et soldat R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon {1}{G}{W}

Créature : éléphant et soldat R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière bouclée {G}{W}

Créature : chat R

{3}{G}{W} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il a la défense talismanique et l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière bouclée {G}{W}

Créature : chat R

{3}{G}{W} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il a la défense talismanique et l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière bouclée {G}{W}

Créature : chat R

{3}{G}{W} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il a la défense talismanique et l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière bouclée {G}{W}

Créature : chat R

{3}{G}{W} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il a la défense talismanique et l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante dryade {GW}

Créature : dryade et soldat U

({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante dryade {GW}

Créature : dryade et soldat U

({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante dryade {GW}

Créature : dryade et soldat U

({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante dryade {GW}

Créature : dryade et soldat U

({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilleterne {1}{GW}{GW}{GW}

Créature : elfe et chevalier R

({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilleterne {1}{GW}{GW}{GW}

Créature : elfe et chevalier R

({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilleterne {1}{GW}{GW}{GW}

Créature : elfe et chevalier R

({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilleterne {1}{GW}{GW}{GW}

Créature : elfe et chevalier R

({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}

Créature : élémental M

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}

Créature : élémental M

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}

Créature : élémental M

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}

Créature : élémental M

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois sauvage en éveil

Terrain R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois sauvage en éveil

Terrain R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois sauvage en éveil

Terrain R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois sauvage en éveil

Terrain R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comté de Gavonie

Terrain R

{T} : Ajouter {C}.
{2}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comté de Gavonie

Terrain R

{T} : Ajouter {C}.
{2}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comté de Gavonie

Terrain R

{T} : Ajouter {C}.
{2}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine **R**

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine **R**

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine **R**

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, 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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Dromoka {G}{W}

Éphémère R

Choisissez deux ?
? Prévenez toutes les blessures qu'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé pourrait infliger ce tour-ci.
? Un joueur ciblé sacrifie un enchantement.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Dromoka {G}{W}

Éphémère R

Choisissez deux ?
? Prévenez toutes les blessures qu'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé pourrait infliger ce tour-ci.
? Un joueur ciblé sacrifie un enchantement.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Dromoka {G}{W}

Éphémère R

Choisissez deux ?
? Prévenez toutes les blessures qu'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé pourrait infliger ce tour-ci.
? Un joueur ciblé sacrifie un enchantement.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Dromoka {G}{W}

Éphémère R

Choisissez deux ?
? Prévenez toutes les blessures qu'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé pourrait infliger ce tour-ci.
? Un joueur ciblé sacrifie un enchantement.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast