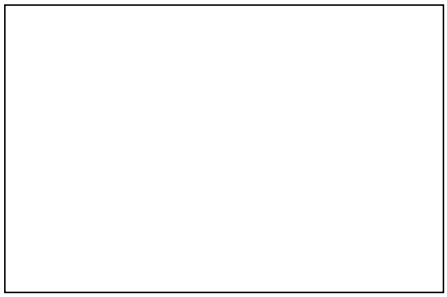
Visara la redoutable {3}{B}{B}{B}



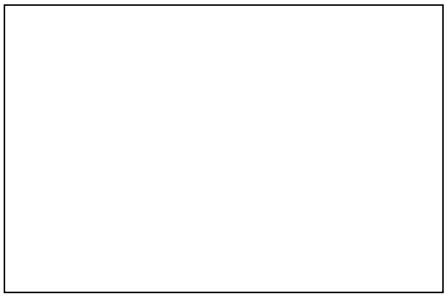
Créature légendaire : gorgonoïde R

Vol
{T} : Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien immémoré {3}{G}



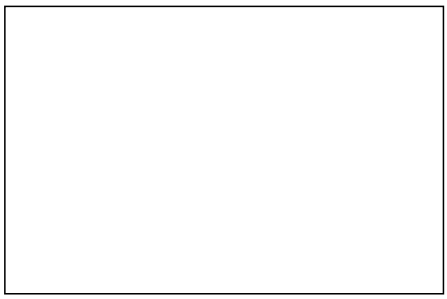
Créature : élémental R

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

Ancien immémoré {3}{G}



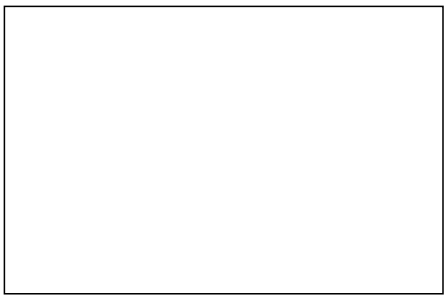
Créature : élémental R

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

Ancien immémoré {3}{G}



Créature : élémental R

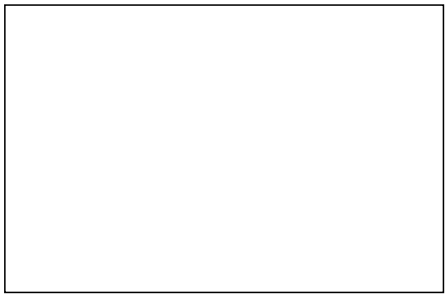
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré.
Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien immémoré {3}{G}



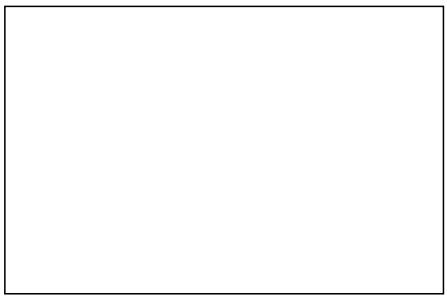
Créature : élémental R

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

Muse née des graines {3}{G}{G}



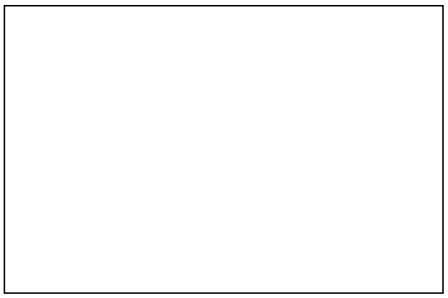
Créature : esprit R

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des graines {3}{G}{G}



Créature : esprit R

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des graines {3}{G}{G}

Créature : esprit R

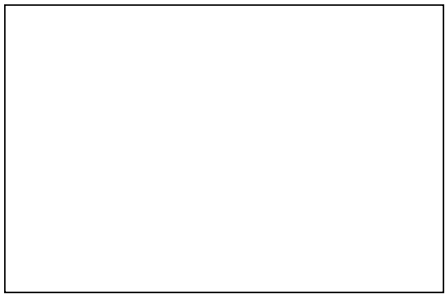
Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silvos, élémental solitaire {3}{G}{G}{G}



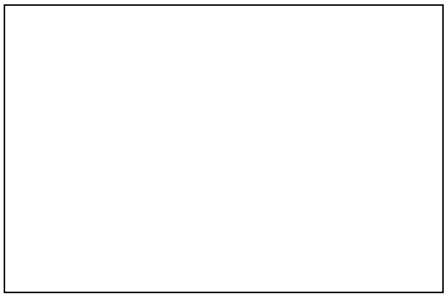
Créature légendaire : élémental R

Piétinement
{G} : Régénérez Silvos, élémental solitaire.

8/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne krosian {5}{G}{G}



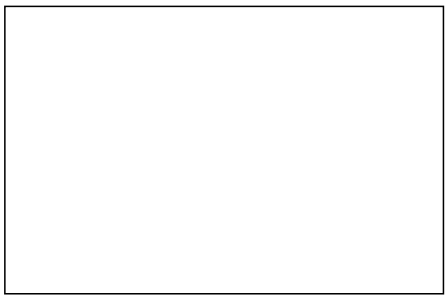
Créature : sanglier et bête C

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

Terrocorne krosian {5}{G}{G}



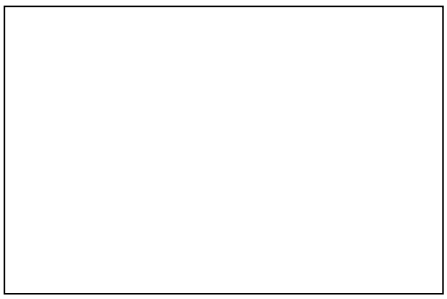
Créature : sanglier et bête C

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

Terrocorne krosian {5}{G}{G}



Créature : sanglier et bête C

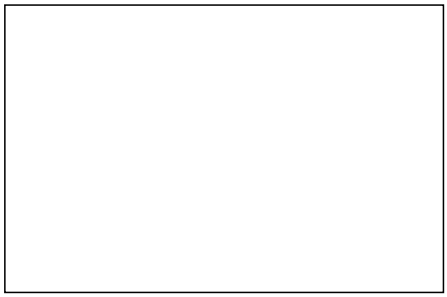
Recyclage {2}{G} ({2}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne krosian {5}{G}{G}



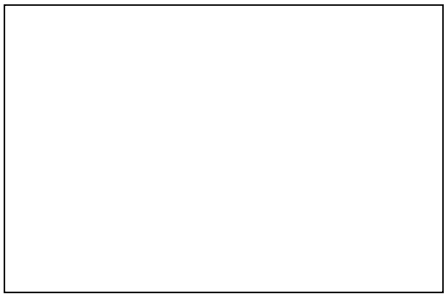
Créature : sanglier et bête **C**

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

Treille {1}{G}



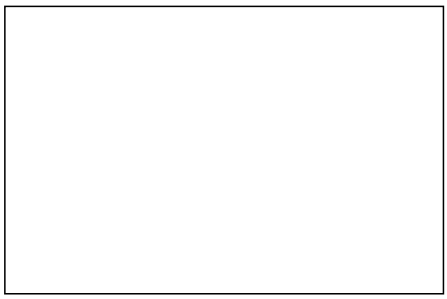
Créature : plante et mur **C**

Défenseur
{T} : Ajoutez {G}.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille {1}{G}



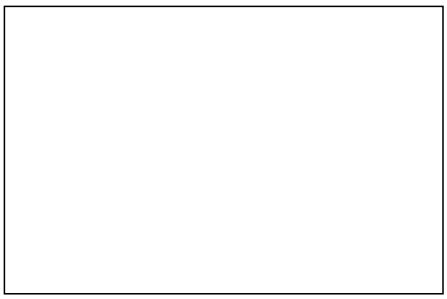
Créature : plante et mur **C**

Défenseur
{T} : Ajoutez {G}.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille {1}{G}



Créature : plante et mur **C**

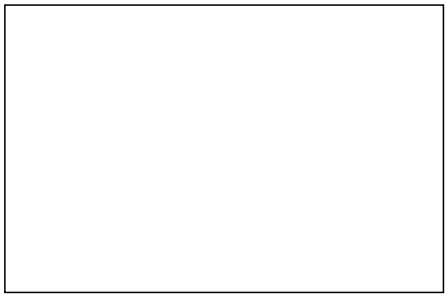
Défenseur
{T} : Ajoutez {G}.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille {1}{G}



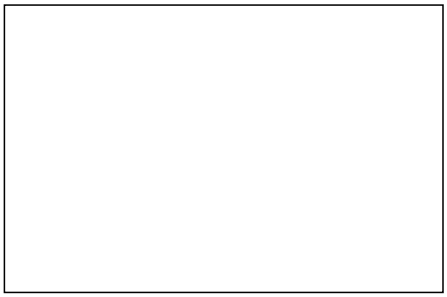
Créature : plante et mur **C**

Défenseur
{T} : Ajoutez {G}.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé

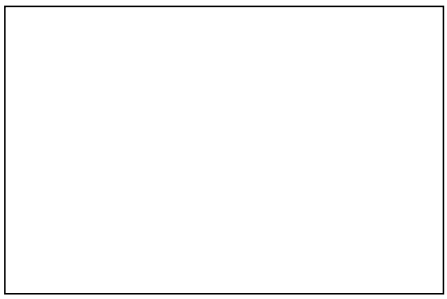


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé

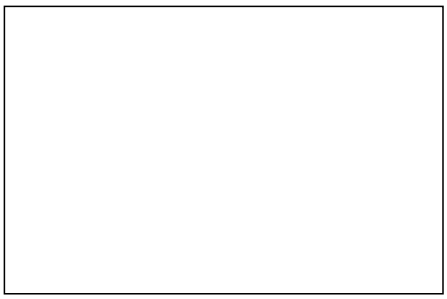


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé



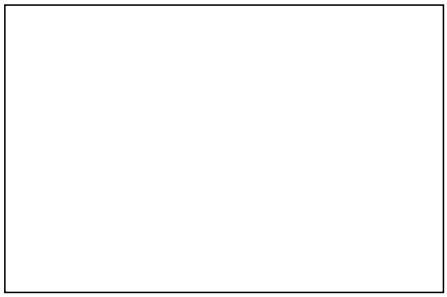
Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

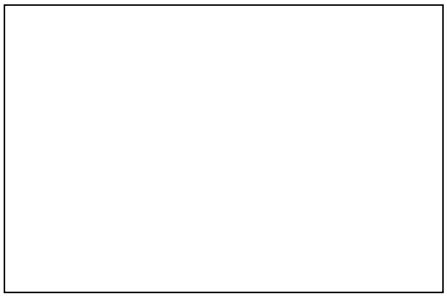


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

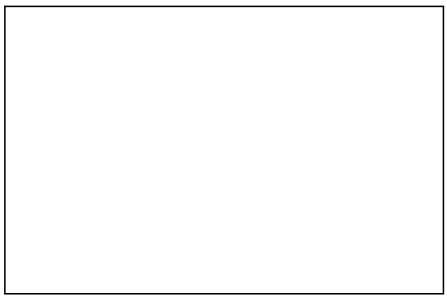


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

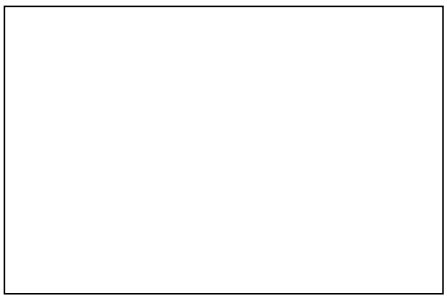


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

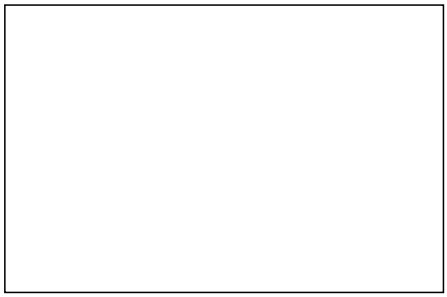


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

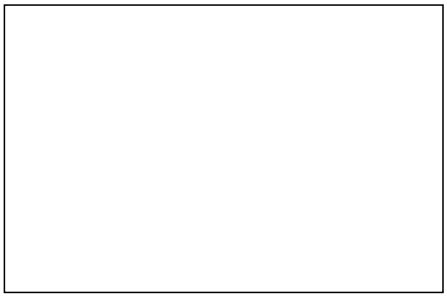


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

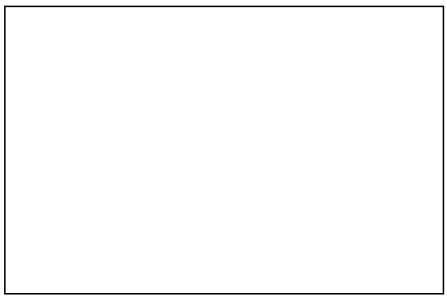


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

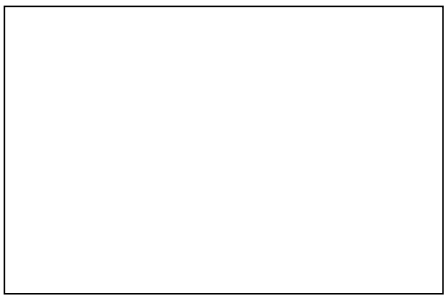


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

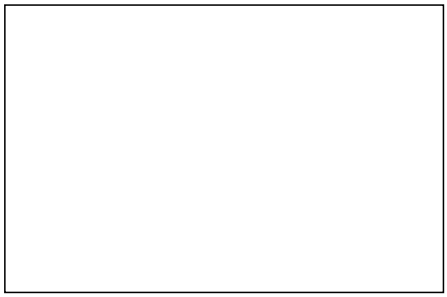


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

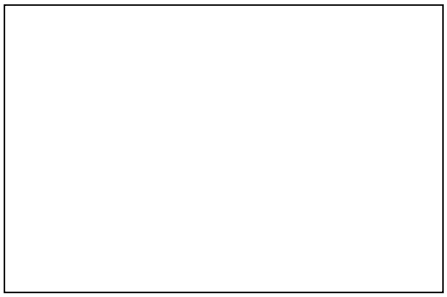


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

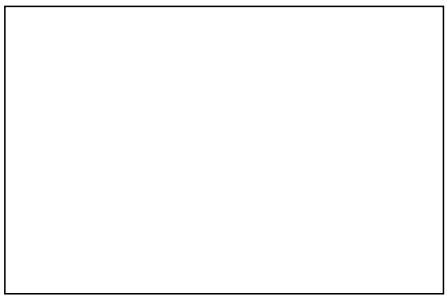


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

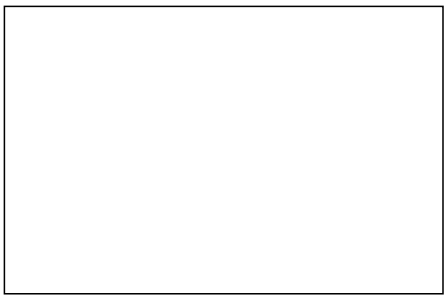


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

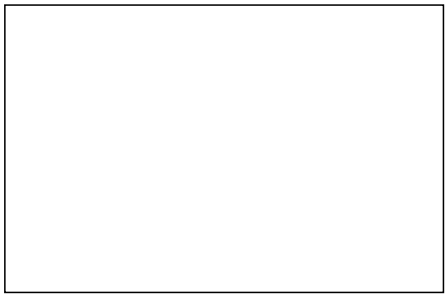


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

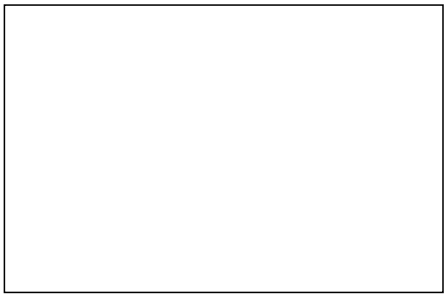


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

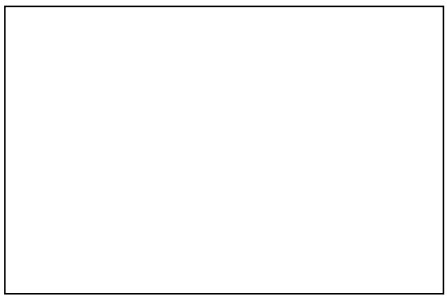


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

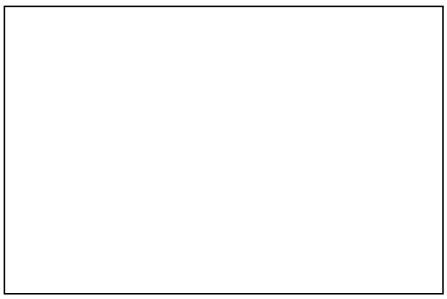


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

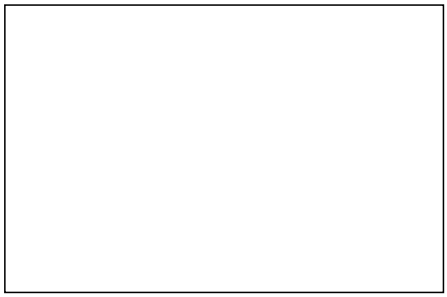


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

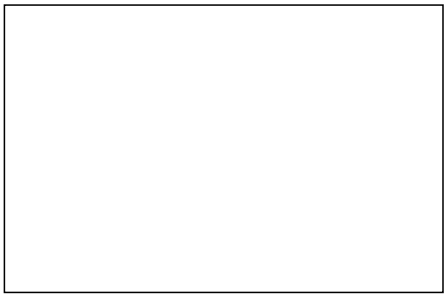


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

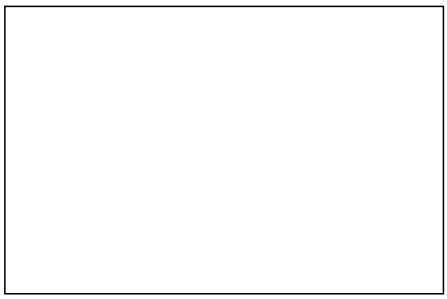


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

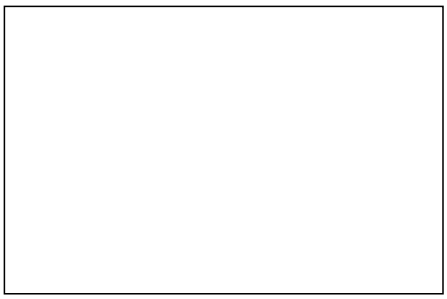


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil {2}



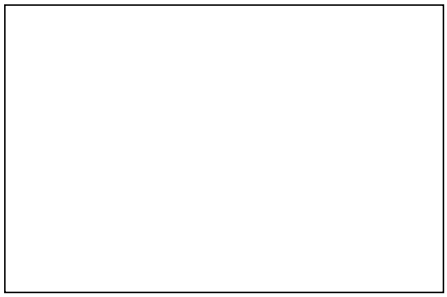
Artefact **U**

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil {2}

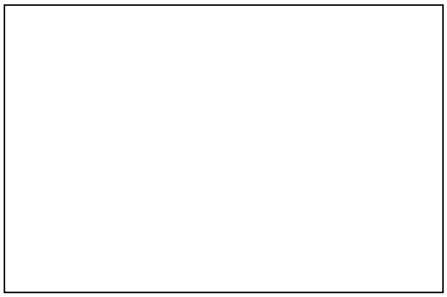


Artefact U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil {2}

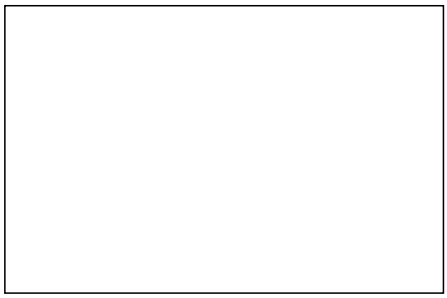


Artefact U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil {2}

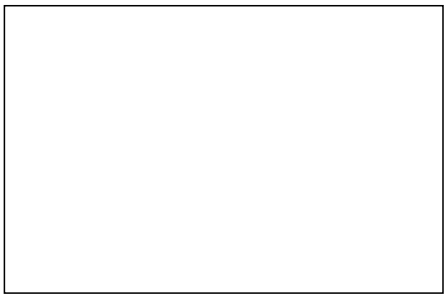


Artefact U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}



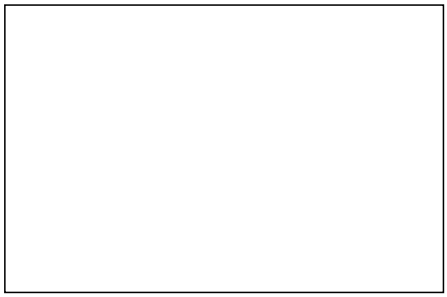
Éphémère C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

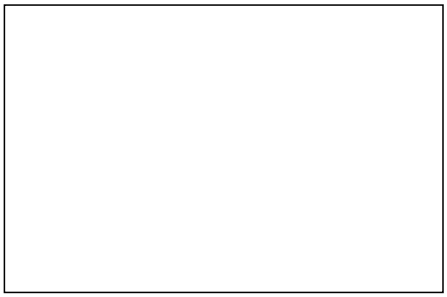


Éphémère **C**

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

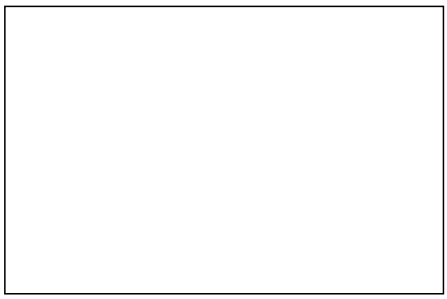


Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

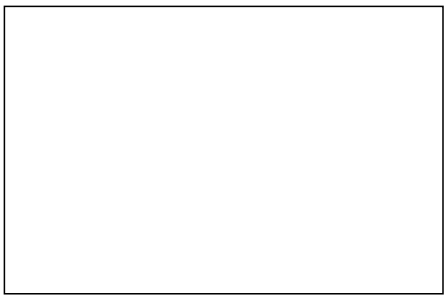


Éphémère **C**

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}



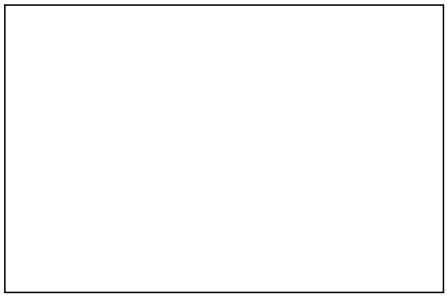
Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

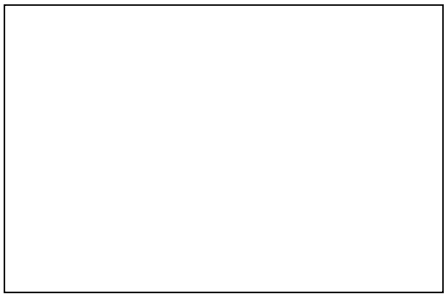


Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aucune pitié {2}{B}{B}

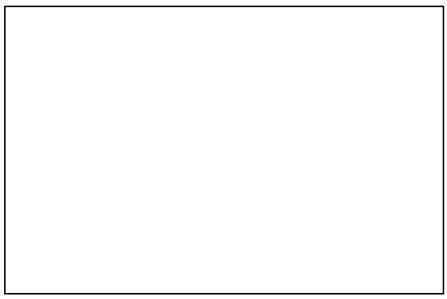


Enchantement **R**

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

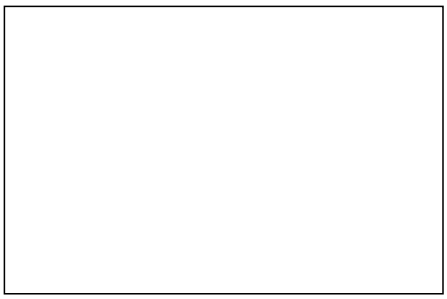


Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aucune pitié {2}{B}{B}



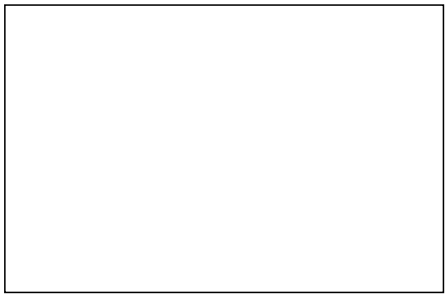
Enchantement **R**

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aucune pitié {2}{B}{B}

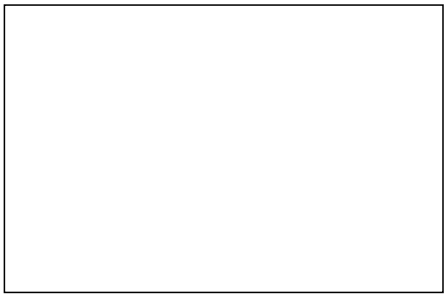


Enchantement R

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe {1}{B}{B}{B}

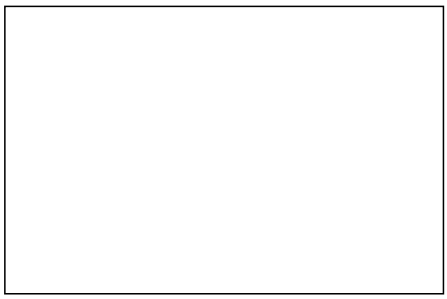


Enchantement M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe {1}{B}{B}{B}

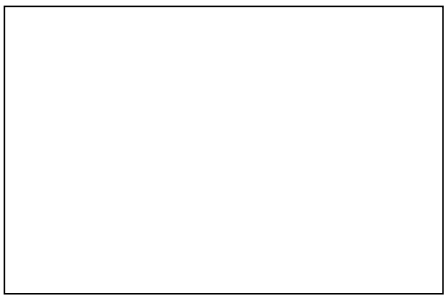


Enchantement M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe {1}{B}{B}{B}



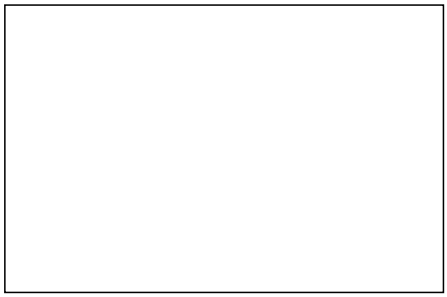
Enchantement M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe {1}{B}{B}{B}

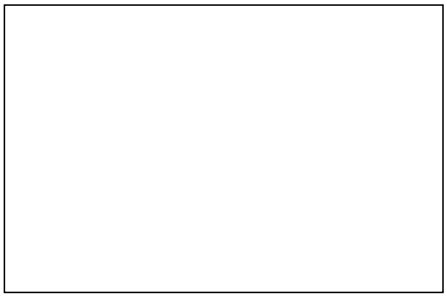


Enchantement M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du c?ur de la forêt {3}{G}

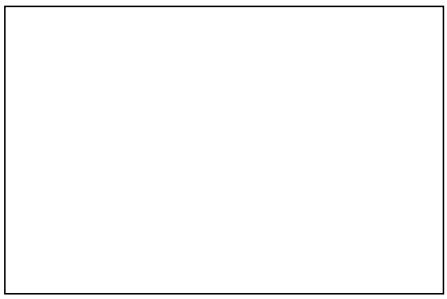


Enchantement R

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du c?ur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du c?ur de la forêt {3}{G}

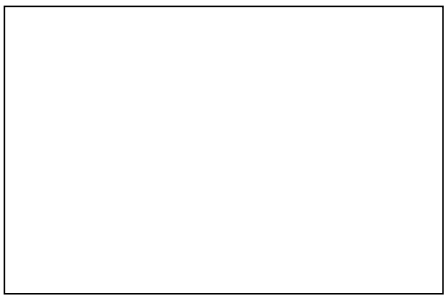


Enchantement R

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du c?ur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du c?ur de la forêt {3}{G}



Enchantement R

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du c?ur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast