

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières {1}{G}

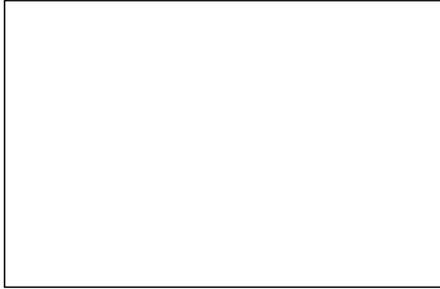


Créature : serpent U  
Traversée des îles  
{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières {1}{G}



Créature : serpent U  
Traversée des îles  
{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières {1}{G}

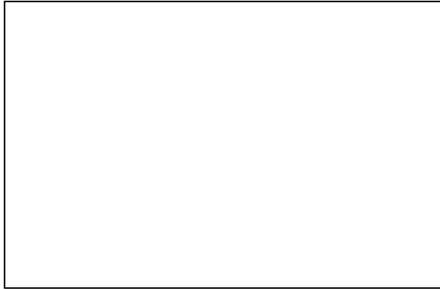


Créature : serpent U  
Traversée des îles  
{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières {1}{G}



Créature : serpent U  
Traversée des îles  
{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éléphant solitaire {G}



Créature : éléphant C

Quand l'Éléphant solitaire arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiez une forêt.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éléphant solitaire {G}



Créature : éléphant C

Quand l'Éléphant solitaire arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiez une forêt.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éléphant solitaire {G}



Créature : éléphant C

Quand l'Éléphant solitaire arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiez une forêt.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éléphant solitaire {G}



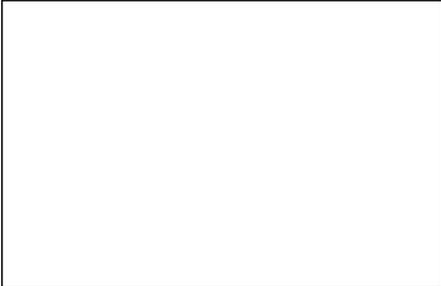
Créature : éléphant C

Quand l'Éléphant solitaire arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiez une forêt.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadets de la scrutaie {G}

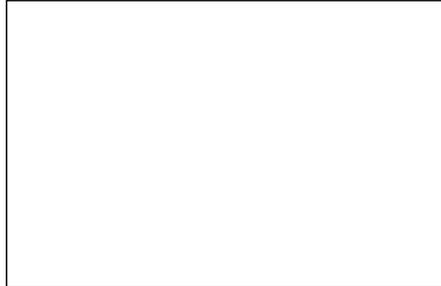


Créature : peuple fée C  
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadets de la scrutaie {G}

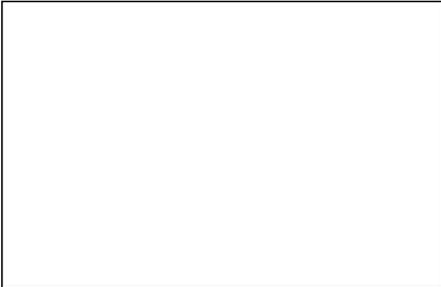


Créature : peuple fée C  
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadets de la scrutaie {G}

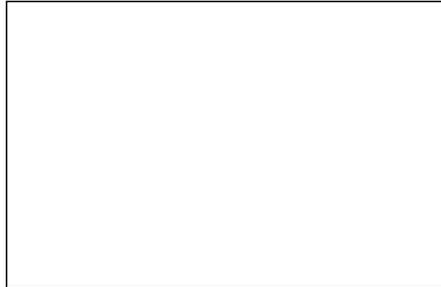


Créature : peuple fée C  
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadets de la scrutaie {G}



Créature : peuple fée C  
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre des moissons {1}{G}



Créature : guivre C

Quand la Guivre des moissons arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez une carte de terrain de base depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre des moissons {1}{G}



Créature : guivre C

Quand la Guivre des moissons arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez une carte de terrain de base depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre des moissons {1}{G}



Créature : guivre C

Quand la Guivre des moissons arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez une carte de terrain de base depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaguar bondissant {G}



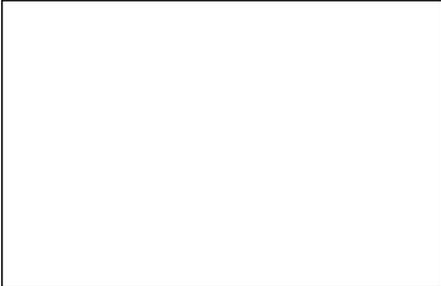
Créature : chat C

Écho {G}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaguar bondissant {G}

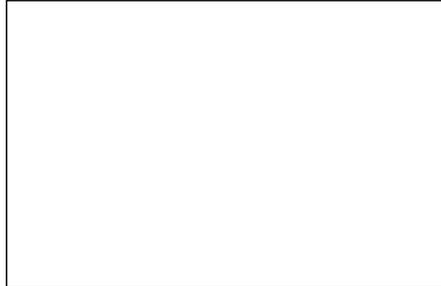


Créature : chat C  
Écho {G}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaguar bondissant {G}

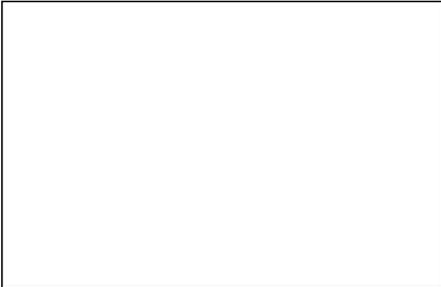


Créature : chat C  
Écho {G}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaguar bondissant {G}

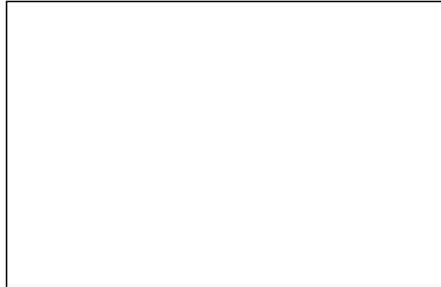


Créature : chat C  
Écho {G}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille {1}{G}

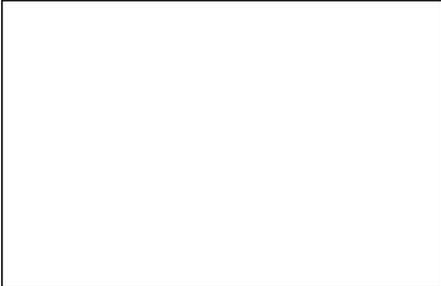


Créature : plante et mur C  
Défenseur  
{T} : Ajoutez {G}.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille {1}{G}

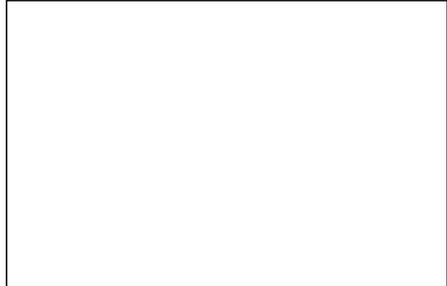


Créature : plante et mur C  
Défenseur  
{T} : Ajoutez {G}.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

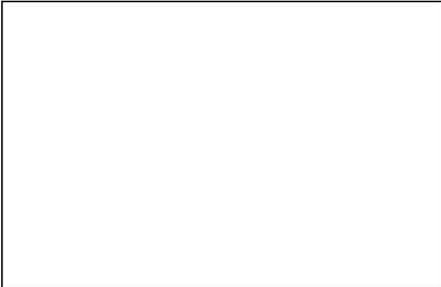
Forêt



Terrain de base : forêt C  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

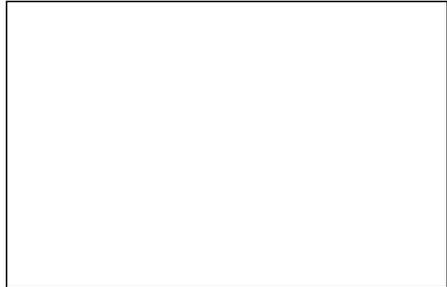
Forêt



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



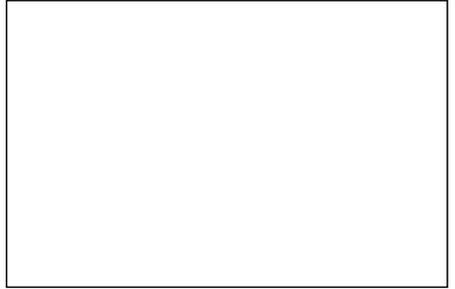
Terrain de base : forêt

**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



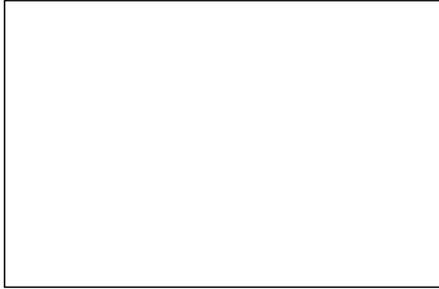
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



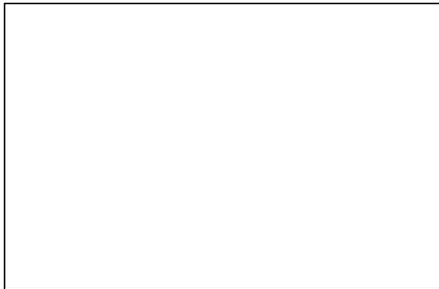
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



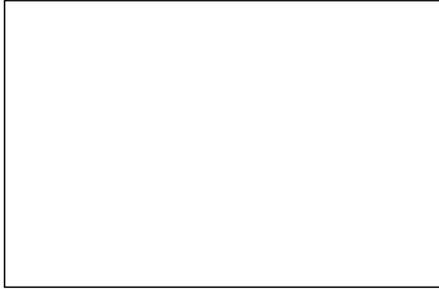
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

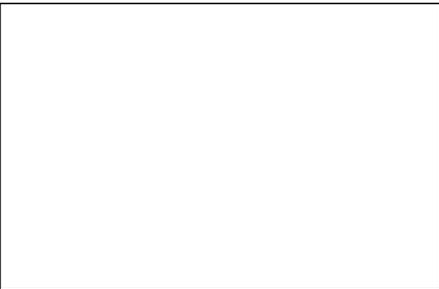
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

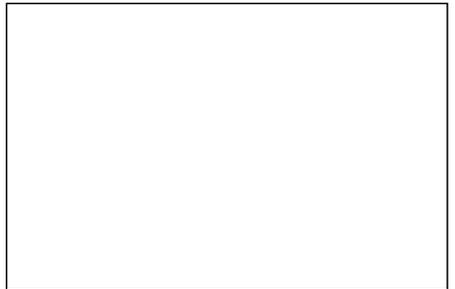
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des chênaies

{3}{G}



Éphémère

R

Une créature ciblée gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force des cèdres

{4}{G}



Éphémère : arcane

U

Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des chênaies

{3}{G}



Éphémère

R

Une créature ciblée gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des chênaies

{3}{G}



Éphémère

R

Une créature ciblée gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des chênaies

{3}{G}



Éphémère

R

Une créature ciblée gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des chênaies

{3}{G}



Éphémère

R

Une créature ciblée gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiose

{1}{G}



Éphémère

C

Deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiose

{1}{G}

Éphémère

C

Deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiose

{1}{G}

Éphémère

C

Deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiose

{1}{G}

Éphémère

C

Deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de ronces

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

Sacrifiez le Bouclier de ronces : La créature enchantée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de ronces

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

Sacrifiez le Bouclier de ronces : La créature enchantée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de ronces

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

Sacrifiez le Bouclier de ronces : La créature enchantée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de ronces

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

Sacrifiez le Bouclier de ronces : La créature enchantée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

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

Rite de passage {2}{G}



Enchantement R  
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. (Il doit survivre aux blessures pour avoir le marqueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier chat d'élite {2}{G}



Créature : chat et guerrier C  
Traversée des forêts

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier chat d'élite {2}{G}



Créature : chat et guerrier C  
Traversée des forêts

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier chat d'élite {2}{G}

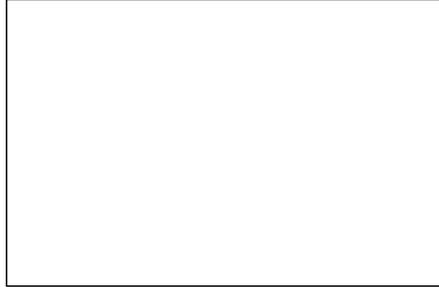


Créature : chat et guerrier C  
Traversée des forêts

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier chat d'élite {2}{G}

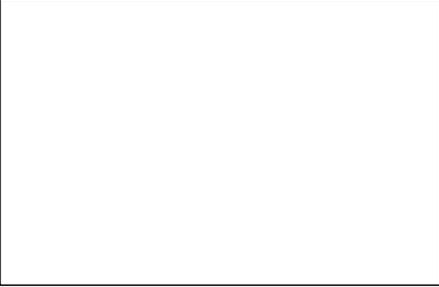


Créature : chat et guerrier C  
Traversée des forêts

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phacochère {1}{G}{G}

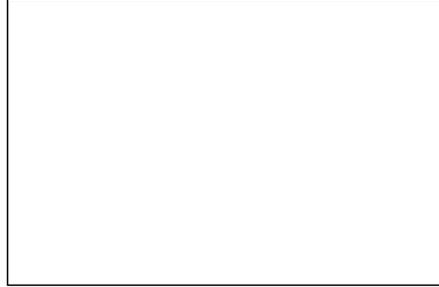


Créature : sanglier U  
Traversée des marais

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phacochère {1}{G}{G}

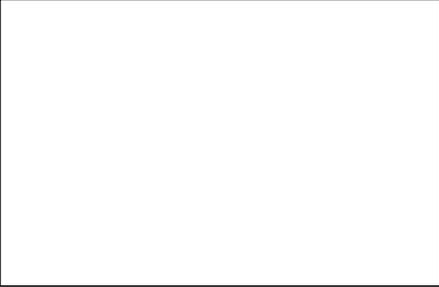


Créature : sanglier U  
Traversée des marais

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phacochère {1}{G}{G}

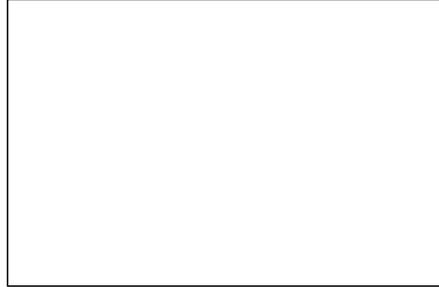


Créature : sanglier U  
Traversée des marais

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phacochère {1}{G}{G}



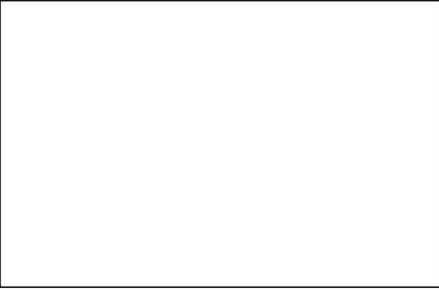
Créature : sanglier U  
Traversée des marais

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure d'épines

{1}{G}



Enchantement : aura

C

Vous pouvez lancer l'Armure d'épines comme si elle avait le flash. Si vous la lancez à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Enchanter : créature non-noire

La créature enchantée gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast