

Elfes de Llanowar

(G)

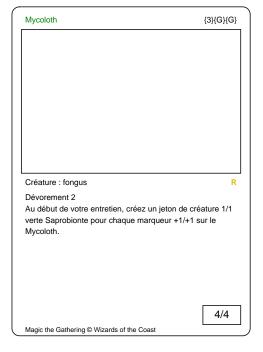
Créature : elfe et druide
(T) : Ajoutez {G}.

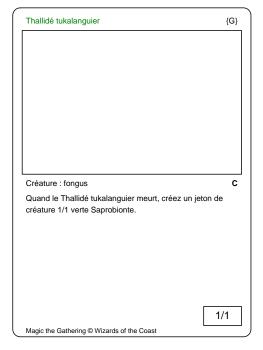
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

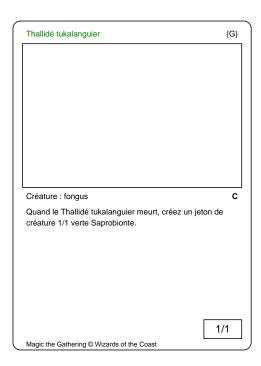
Gavial des algues

Créature : crocodile

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Gavial des algues.







Thallidé tukalanguier {G}

Créature : fongus C

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Visionnaire elfe	{1}{G}	Visionnaire elfe	{1}{G}
Créature : elfe et shamane	С	Créature : elfe et shamane	С
Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de ba piochez une carte.	ataille,	Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bata piochez une carte.	aille,
piochez une carte.		piochez une carte.	
[1/1	Γ	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	., .
-			

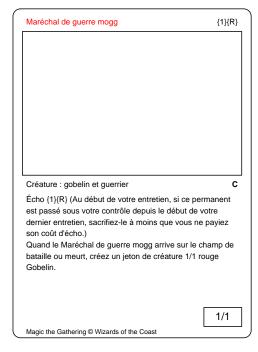
Visionnaire elfe	{1}{G}
Créature : elfe et shamane	
Quand la Visionnaire elfe arrive sur le opiochez une carte.	champ de bataille,
	1/1

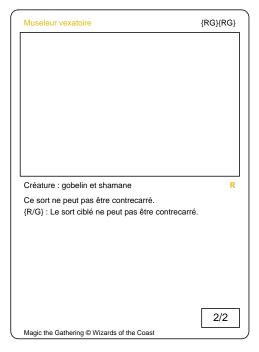
Visionnaire elfe	{1}{G}
Créature : elfe et shamane	С
Quand la Visionnaire elfe arrive sur le cha piochez une carte.	amp de bataille,
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Doyen rosse-éclair	{2}{R}	Maréchal de guerre mogg {1}{F	{1}{R}
Créature : lézard et guerrier	U	Créature : gobelin et guerrier	С
Dévorement 3 (Au moment où cette créature ar champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nom créatures de votre choix. Cette créature arrive s de bataille avec trois fois ce nombre de marque sur elle.)	bre de sur le champ	Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.) Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.	out de votre ous ne payiez sur le champ de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Doyen rosse-éclair	{2}{R}
Créature : lézard et guerrier	U
Dévorement 3 (Au moment où cette créat champ de bataille, vous pouvez sacrifier le créatures de votre choix. Cette créature a de bataille avec trois fois ce nombre de m sur elle.)	e nombre de rrive sur le champ
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maréchal de guerre mogg	{1}{R}
Créature : gobelin et guerrier	C
Écho {1}{R} (Au début de votre entretie est passé sous votre contrôle depuis le dernier entretien, sacrifiez-le à moins qu son coût d'écho.)	début de votre
Quand le Maréchal de guerre mogg arri bataille ou meurt, créez un jeton de crés Gobelin.	•
	4.74
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1





Monstruosité des caldeiras

Créature : monstruosité

Pévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

Quand la Monstruosité des caldeiras arrive sur le champ de bataille, elle inflige 3 blessures à chaque créature.

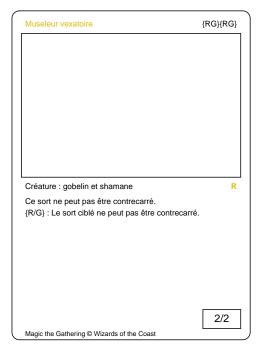
Museleur vexatoire

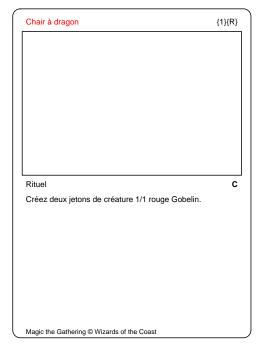
(RG){RG}

Créature : gobelin et shamane

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Museleur vexatoire

RG}{RG}

Créature : gobelin et shamane
R
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

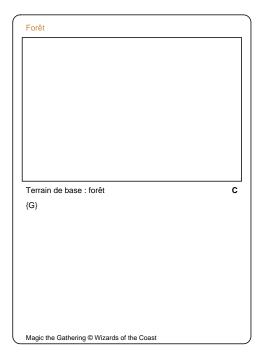
Chair à dragon

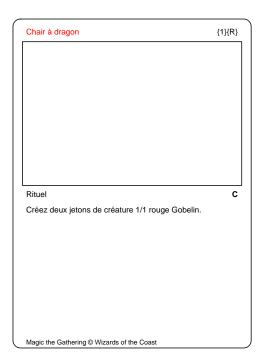
{1}{R}

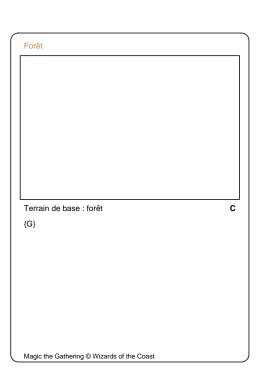
Rituel

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Chair à dragon	{1}{R}
Rituel	С
Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Terrain de prédilection
Terrain de base : montagne C {R}		Terrain : montagne et forêt Au moment où le Terrain de prédilection 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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Terrain de prédilection

Montagne	
Terrain de base : montagne	C
{R}	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection	
Terrain : montagne et forêt	R
Au moment où le Terrain de prédilection 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.	

Terrain de prédilection	Cachet de Gruul	{2}
Terrain : montagne et forêt R	Artefact	C
Au moment où le Terrain de prédilection 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.	{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet de Gruul	{2}
Artefact	С
$\{1\}, \{T\}$: Ajoutez $\{R\}\{G\}$.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère C Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	Choc	{R}
	<u></u>	
	3	

Choc	{R}		Incinération {1}{R	.}
Éphémère	c		Éphémère	
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.			L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Incinération	{1}{R}	Incinération
Éphémère	c	Éphémère
L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle d Une créature blessée de cette manière ne peut pas régénérée ce tour-ci.		L'Incinération i Une créature l régénérée ce t
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gather

Incinération {1	}{R}
Éphémère	С
L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

