

Colosse de sombracier

{11}



Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracier

{11}



Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracier

{11}



Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide de Feuilledor

{3}{G}{G}



Créature : elfe et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort de druide, vous pouvez piocher une carte.

Engagez sept druides dégagés que vous contrôlez :

Acquérez le contrôle de tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruides de Feuilleodor

{3}{G}{G}

Créature : elfe et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort de druide, vous pouvez piocher une carte.

Engagez sept druides dégagés que vous contrôlez :  
Acquérez le contrôle de tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canalisatrices de Mul Daya

{1}{G}{G}

Créature : elfe et druide et shaman

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de créature, les Canalisatrices de Mul Daya gagnent +3/+3.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de terrain, les Canalisatrices de Mul Daya ont « {T} : Ajoutez deux manas d'une même couleur de votre choix. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruides de Feuilleodor

{3}{G}{G}

Créature : elfe et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort de druide, vous pouvez piocher une carte.

Engagez sept druides dégagés que vous contrôlez :  
Acquérez le contrôle de tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canalisatrices de Mul Daya

{1}{G}{G}

Créature : elfe et druide et shaman

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de créature, les Canalisatrices de Mul Daya gagnent +3/+3.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de terrain, les Canalisatrices de Mul Daya ont « {T} : Ajoutez deux manas d'une même couleur de votre choix. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canalisatrices de Mul Daya

{1}{G}{G}

Créature : elfe et druide et shamanes

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de créature, les Canalisatrices de Mul Daya gagnent +3/+3.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de terrain, les Canalisatrices de Mul Daya ont « {T} : Ajoutez deux manas d'une même couleur de votre choix. »

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

Canalisatrices de Mul Daya

{1}{G}{G}

Créature : elfe et druide et shamanes

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de créature, les Canalisatrices de Mul Daya gagnent +3/+3.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de terrain, les Canalisatrices de Mul Daya ont « {T} : Ajoutez deux manas d'une même couleur de votre choix. »

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

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frêne guidegraine

{4}{G}

Créature : sylvain et druide

U

Quand le Frêne guidegraine meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

4/4

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

Frêne guidegraine

{4}{G}

Créature : sylvain et druide

U

Quand le Frêne guidegraine meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lige de la Filandre

{6}{G}{G}

Créature : élémental

M

Piétinement

À chaque fois que le Lige de la Filandre inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez choisir n'importe quel nombre de terrains ciblés que vous contrôlez et mettre un marqueur « éveil » sur chacun d'eux. Chacun de ces terrains est une créature 8/8 verte Élémental tant qu'il a un marqueur « éveil » sur lui. Ce sont toujours des terrains.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lige de la Filandre

{6}{G}{G}

Créature : élémental

M

Piétinement

À chaque fois que le Lige de la Filandre inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez choisir n'importe quel nombre de terrains ciblés que vous contrôlez et mettre un marqueur « éveil » sur chacun d'eux. Chacun de ces terrains est une créature 8/8 verte Élémental tant qu'il a un marqueur « éveil » sur lui. Ce sont toujours des terrains.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lige de la Filandre

{6}{G}{G}

Créature : élémental

M

Piétinement

À chaque fois que le Lige de la Filandre inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez choisir n'importe quel nombre de terrains ciblés que vous contrôlez et mettre un marqueur « éveil » sur chacun d'eux. Chacun de ces terrains est une créature 8/8 verte Élémental tant qu'il a un marqueur « éveil » sur lui. Ce sont toujours des terrains.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menuisier viridian

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force du Menuisier viridian.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menuisier viridian

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force du Menuisier viridian.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menuisier viridian

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force du Menuisier viridian.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menuisier viridian

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force du Menuisier viridian.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métayer efficace

{G}

Créature : humain et druide

C

{1}{G}, sacrifiez le Métayer efficace : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Si le Métayer efficace est dans un cimetière, les effets des sorts appelés Explosion musculaire le compte comme une carte appelée Explosion musculaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métayer efficace

{G}

Créature : humain et druide

C

{1}{G}, sacrifiez le Métayer efficace : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Si le Métayer efficace est dans un cimetière, les effets des sorts appelés Explosion musculaire le compte comme une carte appelée Explosion musculaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thriss, Primus nantuko

{5}{G}{G}

Créature légendaire : insecte et druide

R

{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métayer efficace

{G}

Créature : humain et druide

C

{1}{G}, sacrifiez le Métayer efficace : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Si le Métayer efficace est dans un cimetière, les effets des sorts appelés Explosion musculaire le compte comme une carte appelée Explosion musculaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thriss, Primus nantuko

{5}{G}{G}

Créature légendaire : insecte et druide

R

{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur krosian

{G}

Créature : humain et druide

C

Sacrifiez le Voyageur krosian : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}

Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur krosian

{G}

Créature : humain et druide

C

Sacrifiez le Voyageur krosian : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}

Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}

Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche du titan

{X}{R}{R}

Rituel

R

La Revanche du titan inflige X blessures à n'importe quelle cible. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez la Revanche du titan dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche du titan

{X}{R}{R}

Rituel

R

La Revanche du titan inflige X blessures à n'importe quelle cible. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez la Revanche du titan dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche du titan

{X}{R}{R}

Rituel

R

La Revanche du titan inflige X blessures à n'importe quelle cible. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez la Revanche du titan dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche du titan

{X}{R}{R}

Rituel

R

La Revanche du titan inflige X blessures à n'importe quelle cible. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez la Revanche du titan dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

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



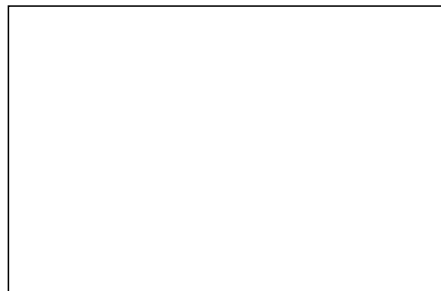
Terrain de base : forêt

**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

Mont enraciné



Terrain

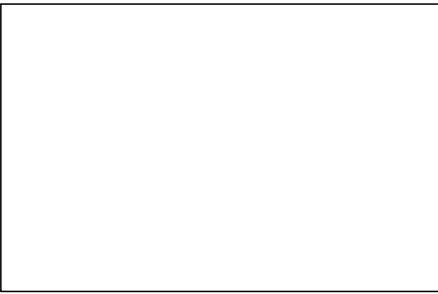
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

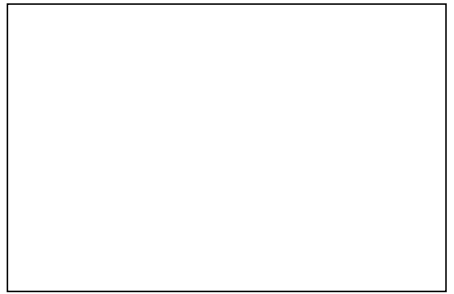
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



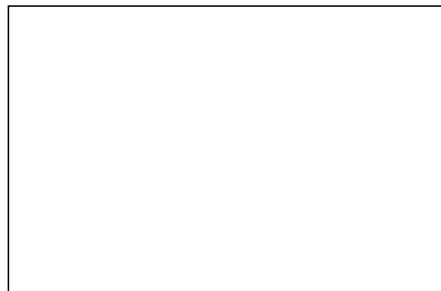
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette du devineur

{3}



Artefact tribal : sorcier et équipement

U

La créature équipée a « À chaque fois que vous piochez une carte, cette créature gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour » et « {4} : Piochez une carte. »  
À chaque fois qu'une créature Sorcier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Baguette du devineur.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette du devineur

{3}

Artefact tribal : sorcier et équipement

U

La créature équipée a « À chaque fois que vous piochez une carte, cette créature gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour » et « {4} : Piochez une carte. »

À chaque fois qu'une créature Sorcier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Baguette du devineur.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de comètes

{X}{R}{R}

Éphémère

M

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Choisissez n'importe quelle cible, puis choisissez une autre cible pour chaque fois que ce sort a été kické. L'Orage de comètes inflige X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette du devineur

{3}

Artefact tribal : sorcier et équipement

U

La créature équipée a « À chaque fois que vous piochez une carte, cette créature gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour » et « {4} : Piochez une carte. »

À chaque fois qu'une créature Sorcier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Baguette du devineur.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de comètes

{X}{R}{R}

Éphémère

M

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Choisissez n'importe quelle cible, puis choisissez une autre cible pour chaque fois que ce sort a été kické. L'Orage de comètes inflige X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de comètes

{X}{R}{R}

Éphémère

M

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Choisissez n'importe quelle cible, puis choisissez une autre cible pour chaque fois que ce sort a été kické. L'Orage de comètes inflige X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de comètes

{X}{R}{R}

Éphémère

M

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Choisissez n'importe quelle cible, puis choisissez une autre cible pour chaque fois que ce sort a été kické. L'Orage de comètes inflige X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast