

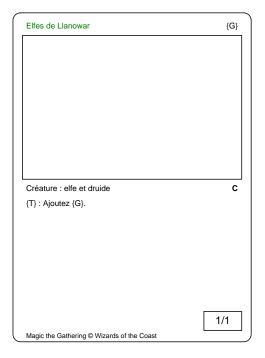
Elfes de Llanowar

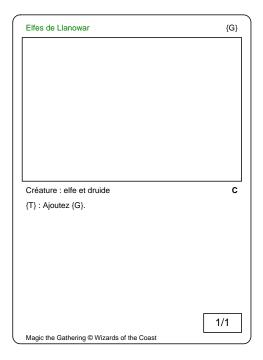
(G)

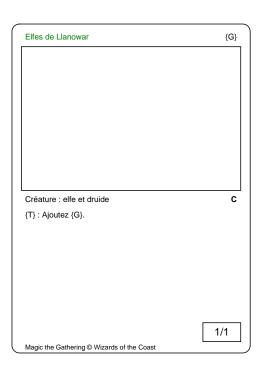
Créature : elfe et druide

(T) : Ajoutez (G).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Émissaire viridian

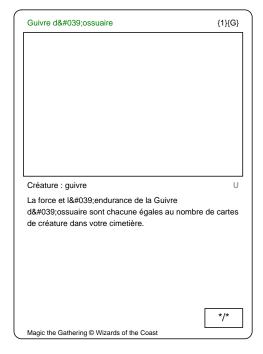
Créature : phyrexian et elfe et éclaireur

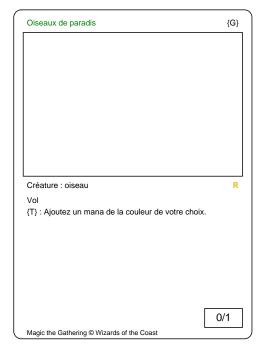
C Quand I'Émissaire viridian meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Émissaire viridian	{1}{G}	Guivre d'ossuaire	{1}{G}
Créature : phyrexian et elfe et éclaireur	С	Créature : guivre	U
Quand I'Émissaire viridian meurt, vous pouvez		La force et l'endurance de la Guivre	
chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain base, la mettre sur le champ de bataille engagée, pui		d'ossuaire sont chacune égales au nombre de de créature dans votre cimetière.	e cartes
mélanger.	-		
	2/1	Г	*/*
	Z/ I	Magic the Cothering @ Wizarda of the Coast	/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Émissaire viridian	{1}{G}
Créature : phyrexian et elfe et éclaireur	С
Quand I'Émissaire viridian meurt, vous chercher dans votre bibliothèque une carte d base, la mettre sur le champ de bataille engamélanger.	e terrain de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Guivre d'ossuaire	{1}{G}
Créature : guivre	U
La force et l' endurance de la Guivr d' ossuaire sont chacune égales au de créature dans votre cimetière.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/*





Guivre d'ossuaire

Créature : guivre

La force et l'endurance de la Guivre
d'ossuaire sont chacune égales au nombre de cartes
de créature dans votre cimetière.

Détrousseur ondin

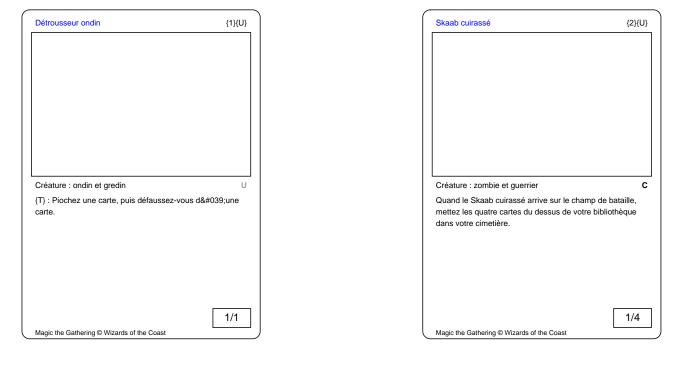
(1){U}

Créature : ondin et gredin

(T) : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



_		
	Skaab cuirassé	{2}{U}
	Créature : zombie et guerrier	С
	Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bata mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothé dans votre cimetière.	
	_	
		1/4
_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Skaab cuirassé	{2}{U}
Créature : zombie et guerrier	С
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le cham mettez les quatre cartes du dessus de votre dans votre cimetière.	•

Skaab cuirassé	{2}{U}	Frayère de I'araignée {4}{G}
Créature : zombie et guerrier	С	Rituel U
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le cha mettez les quatre cartes du dessus de vol dans votre cimetière.		Créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée pour chaque carte de créature dans votre cimetière. Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frayère de l'araignée	{4}{G}
Rituel	U
Créez un jeton de créature 1/2 verte Araigné portée pour chaque carte de créature dans v	
Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette votre cimetière pour son coût de flashback. E ensuite.)	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

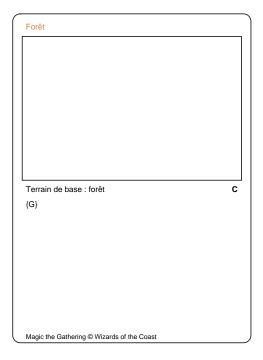
Paillis	{1}{G}
Rituel	С
Révélez les quatre cartes du des Mettez toutes les cartes de terrai	
manière dans votre main et le re	ste dans votre cimetière.

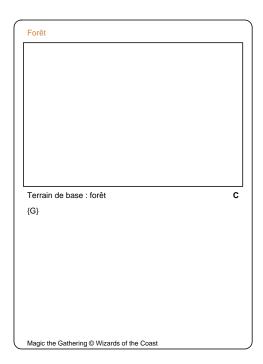
Paillis	{1}{G}	Paillis {1}	{G}
Rituel	С	Rituel	С
Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibli Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cet manière dans votre main et le reste dans votre cirr Magic the Gathering © Wizards of the Coast	othèque. te	Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèqu Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	ie.
wagic the Gathering @ wizards of the Coast		magic the Gathering © Wizards of the Coast	

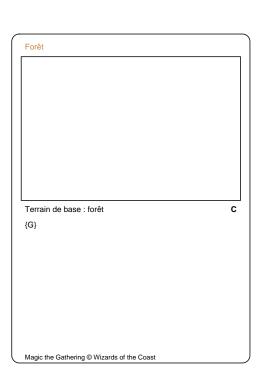
Paillis	{1}{G
Rituel	(
Révélez les quatre cartes du dess Mettez toutes les cartes de terrain	
manière dans votre main et le rest	te dans votre cimetière.
Magic the Gathering © Wizards of the Co	

Zénith de Vertsoleil (2	(}{G}
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zénith de Vertsoleil {\}	X}{G}
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature	е
verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X,	
mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque d	۵
son propriétaire.	C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







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







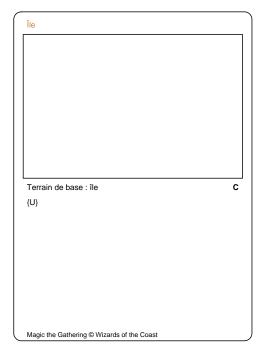
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

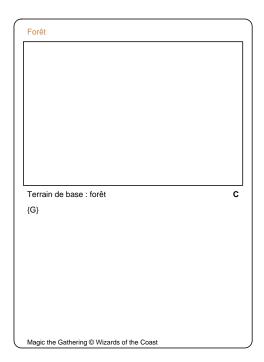






Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







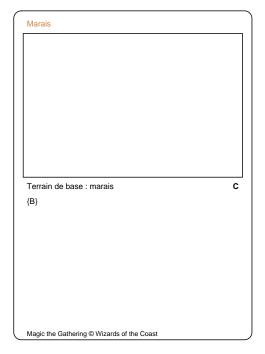


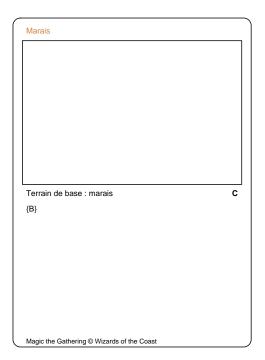


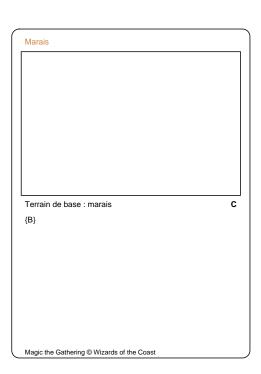




Terrain de base : île	С
{U}	







Port de I'arrière-pays	Récoltos {4}
Terrain R Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.	Artefact : équipement Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.) La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières. Équipement {2}
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet {2}	
Artefact R	
{T}: Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet	
{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque	
permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Recoitos	{4}
Artefact : équipement	R
Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le cham de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexis et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)	
La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.	
Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ronger jusqu'à I'os	{2}{G}	Ronger jusqu'à I'os {	[2}{G}
Éphémère	С	Éphémère	С
Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte de cré dans votre cimetière. Flashback {2}{G} (Vous pouvez lancer cette carte dep votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exile.	uis	Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte de crédans votre cimetière. Flashback {2}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuvotre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez	uis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ronger jusqu'à l'os	{2}{G
<u> </u>	
Éphémère	
Vous gagnez 2 points de vie pour chaque ca dans votre cimetière.	arte de créature
Flashback {2}{G} (Vous pouvez lancer cette	
votre cimetière pour son coût de flashback.	Puis exilez-la.)

Alchimie interdite (2)	{U}
Éphémère	С
Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière. Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Alchimie interdite {2}	{U}	Alchimie interdite	{2}{U}
Éphémère	c	Éphémère	С
Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière. Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)		Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles da votre main et le reste dans votre cimetière. Flashback (6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depu votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Alchimie interdite	{2}{U}
Éphémère	C
Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre ell votre main et le reste dans votre cimetière.	es dans
Flashback (6)(B) (Vous pouvez lancer cette carte	depuis
votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez ensuite.)	

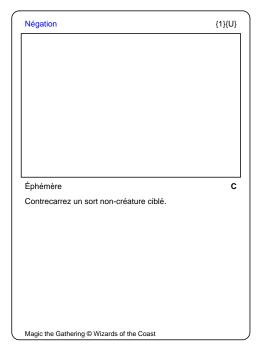
Naturalisation	{1}{G}
Éphémère	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Naturalisation {	1}{G}	Gel immédiat	{1}{U}
Éphémère		Éphémère	U
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.		Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Naturalisation	{1}{G}
Éphémère	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gel immédiat	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gel immédiat	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Gel immédiat

[1]{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Négation {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrôle mental	{3}{U}{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
Vous contrôlez la créature enchantée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrôle mental	{3}{U}{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature Vous contrôlez la créature enchantée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

