

Archer de Sylvépine

{1}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine

{1}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine

{1}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}



Créature : elfe et druide

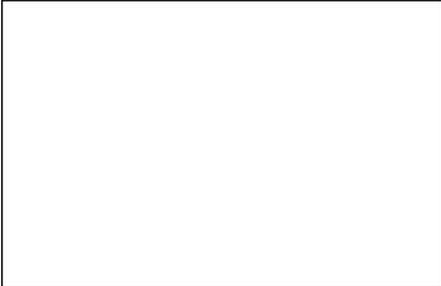
C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}

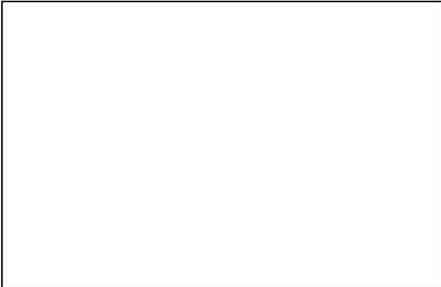


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence {G}



Créature : elfe et shaman C
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence {G}



Créature : elfe et shamane C
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

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

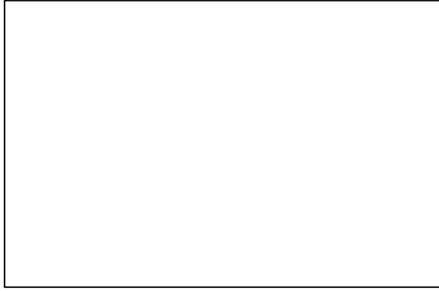


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

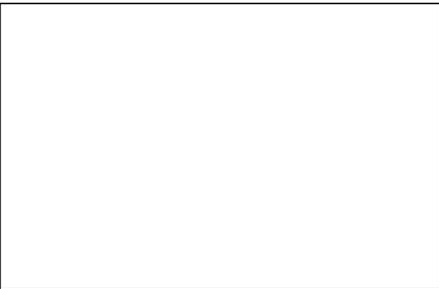


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

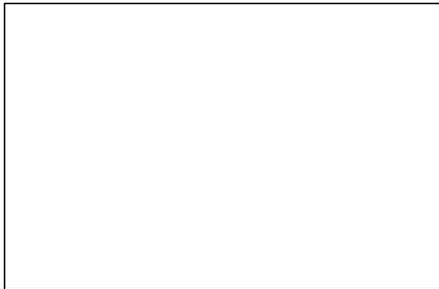


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

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



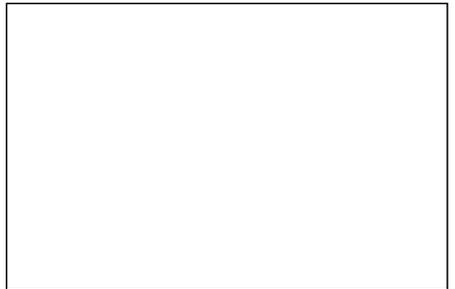
Terrain de base : forêt

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

Blason {5}



Artefact R
Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}



Artefact R
Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}



Artefact R
Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de bourgeons

{1}{G}

Éphémère

C

Convocation

Rappel {3}

Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de bourgeons

{1}{G}

Éphémère

C

Convocation

Rappel {3}

Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de bourgeons

{1}{G}

Éphémère

C

Convocation

Rappel {3}

Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graines en pluie

{3}{G}{G}

Éphémère

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graines en pluie

{3}{G}{G}



Éphémère

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graines en pluie

{3}{G}{G}



Éphémère

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graines en pluie

{3}{G}{G}



Éphémère

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'union fait la force

{1}{G}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+X, X étant le nombre de créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'union fait la force

{1}{G}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+X, X étant le nombre de créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia

{1}{G}{G}

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia

{1}{G}{G}

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia

{1}{G}{G}

Enchantement

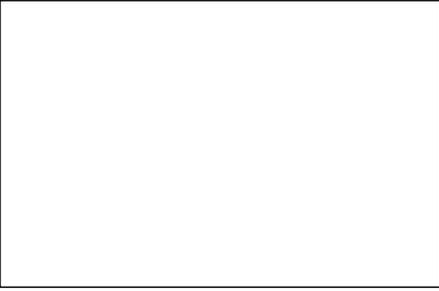
U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement

{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement

{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement

{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement

{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de saprobiontes

{4}{G}



Enchantement

R

Évanescence 7

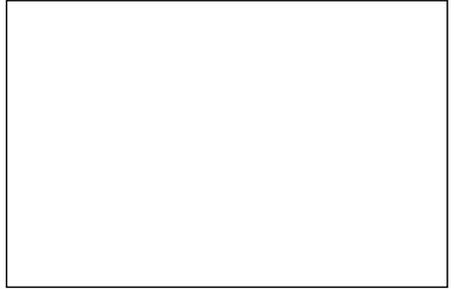
Retirez un marqueur « sursis » de l'Explosion de saprobiontes : Créez un jeton de créature verte saprobionte. Il a « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale au nombre de marqueurs « sursis » sur l'Explosion de saprobiontes. »

Quand l'Explosion de saprobiontes quitte le champ de bataille, détruisez tous les jetons créés avec l'Explosion de saprobiontes. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de saprobiontes

{4}{G}



Enchantement

R

Évanescence 7

Retirez un marqueur « sursis » de l'Explosion de saprobiontes : Créez un jeton de créature verte saprobionte. Il a « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale au nombre de marqueurs « sursis » sur l'Explosion de saprobiontes. »

Quand l'Explosion de saprobiontes quitte le champ de bataille, détruisez tous les jetons créés avec l'Explosion de saprobiontes. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de saprobiontes

{4}{G}



Enchantement

R

Évanescence 7

Retirez un marqueur « sursis » de l'Explosion de saprobiontes : Créez un jeton de créature verte saprobionte. Il a « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale au nombre de marqueurs « sursis » sur l'Explosion de saprobiontes. »

Quand l'Explosion de saprobiontes quitte le champ de bataille, détruisez tous les jetons créés avec l'Explosion de saprobiontes. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Péroglyphes de Muraganda

{3}{G}



Enchantement

R

Les créatures sans capacité gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétroglyphes de Muraganda

{3}{G}

Enchantement

R

Les créatures sans capacité gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de ferbois

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

La créature enchantée a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de ferbois

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

La créature enchantée a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de ferbois

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

La créature enchantée a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de ferbois

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

La créature enchantée a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivre à la force des bras

{3}{G}

Enchantement

R

Toutes les forêts et tous les saprobiontes sont des créatures 1/1 vertes Saprobionte et des terrains Forêt en plus de leurs autres types. (Elles sont affectées par le mal d'invocation.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivre à la force des bras

{3}{G}

Enchantement

R

Toutes les forêts et tous les saprobiontes sont des créatures 1/1 vertes Saprobionte et des terrains Forêt en plus de leurs autres types. (Elles sont affectées par le mal d'invocation.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivre à la force des bras

{3}{G}

Enchantement

R

Toutes les forêts et tous les saprobiontes sont des créatures 1/1 vertes Saprobionte et des terrains Forêt en plus de leurs autres types. (Elles sont affectées par le mal d'invocation.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

