

Superion myr {2}



Créature-artefact : myr R

Ne dépensez que du mana produit par des créatures pour lancer ce sort.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Superion myr {2}



Créature-artefact : myr R

Ne dépensez que du mana produit par des créatures pour lancer ce sort.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Superion myr {2}



Créature-artefact : myr R

Ne dépensez que du mana produit par des créatures pour lancer ce sort.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Superion myr {2}



Créature-artefact : myr R

Ne dépensez que du mana produit par des créatures pour lancer ce sort.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concasseur {G}{G}{G}



Créature : élémental R
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Concasseur.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concasseur {G}{G}{G}



Créature : élémental R
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Concasseur.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concasseur {G}{G}{G}



Créature : élémental R
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Concasseur.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concasseur {G}{G}{G}



Créature : élémental R
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Concasseur.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.
Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :
Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.
Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :
Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.
Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :
Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.
Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :
Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorche-nuage krosian {7}{G}{G}{G}



Créature : bête et mutant R

Au début de votre entretien, sacrifiez l'Écorche-nuage krosian à moins que vous ne payiez {G}{G}.
 Mue {7}{G}{G}

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du vignoble {G}



Créature : humain et sorcier R

Au début de la première phase principale de chaque joueur, ce joueur ajoute {G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorche-nuage krosian {7}{G}{G}{G}



Créature : bête et mutant R

Au début de votre entretien, sacrifiez l'Écorche-nuage krosian à moins que vous ne payiez {G}{G}.
 Mue {7}{G}{G}

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du vignoble {G}



Créature : humain et sorcier R

Au début de la première phase principale de chaque joueur, ce joueur ajoute {G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du vignoble {G}



Créature : humain et sorcier **R**

Au début de la première phase principale de chaque joueur, ce joueur ajoute {G}{G}.

1/1

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

Mage du vignoble {G}



Créature : humain et sorcier **R**

Au début de la première phase principale de chaque joueur, ce joueur ajoute {G}{G}.

1/1

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 viridien {2}{G}



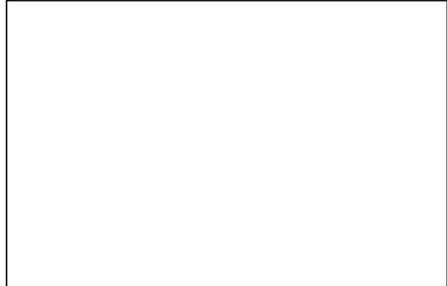
Créature : elfe et druide C

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menuisier viridien {2}{G}



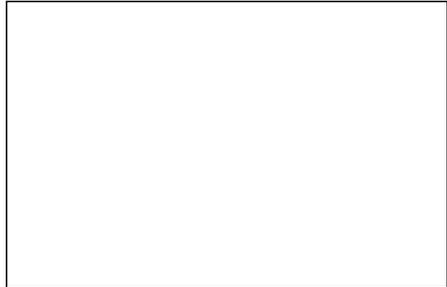
Créature : elfe et druide C

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}



Créature : humain et shaman

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dent et ongle

{5}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

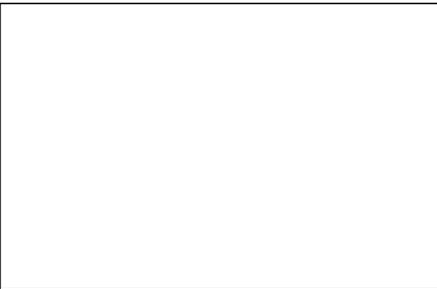
? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}



Créature : humain et shaman

U

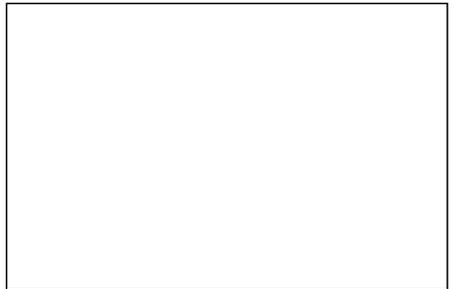
Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dent et ongle

{5}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dent et ongle

{5}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

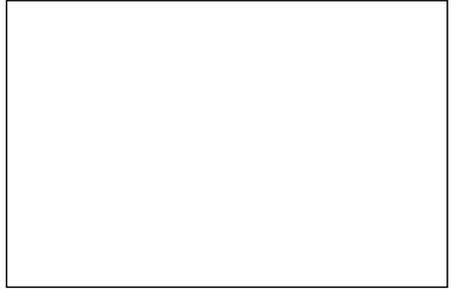
? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante

{2}{G}{G}



Rituel

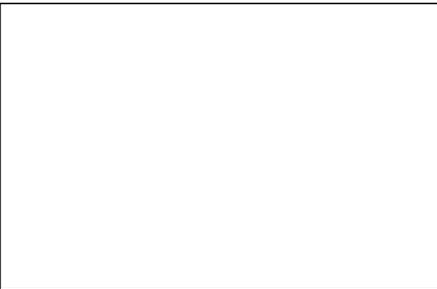
U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dent et ongle

{5}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

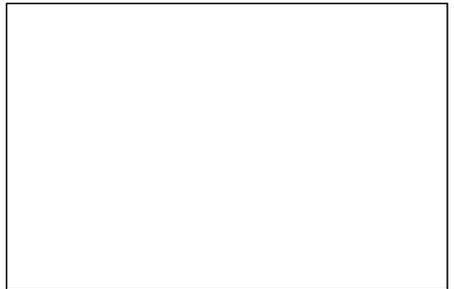
? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante

{2}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante

{2}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe des hordes

{2}{G}{G}



Rituel

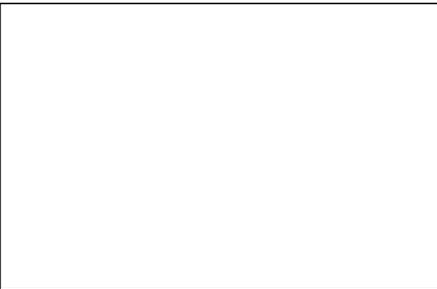
U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement et l'infection.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante

{2}{G}{G}



Rituel

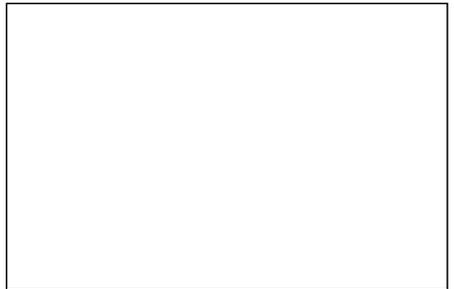
U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe des hordes

{2}{G}{G}



Rituel

U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement et l'infection.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe des hordes

{2}{G}{G}

Rituel

U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement et l'infection.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe des hordes

{2}{G}{G}

Rituel

U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement et l'infection.

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

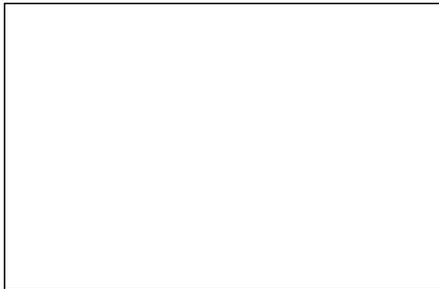


Terrain de base : forêt
{G}

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

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

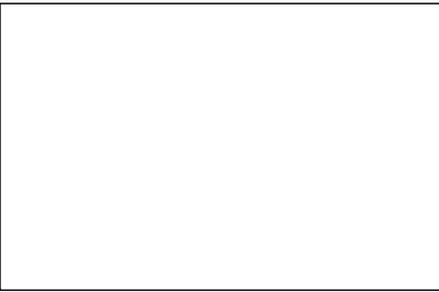
Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de moisevigne

{2}{G}



Enchantement : aura

C

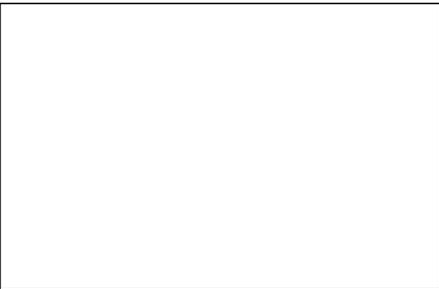
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Dragage 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

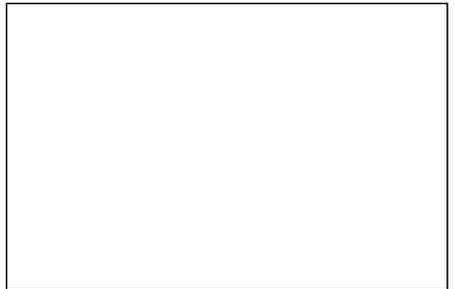
{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de moisevigne

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Dragage 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de moisevigne

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Dragage 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison printanière

{3}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une forêt est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de moisevigne

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Dragage 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison printanière

{3}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une forêt est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison printanière

{3}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une forêt est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourrasque

{2}{G}

Rituel

C

La Bourrasque inflige 2 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison printanière

{3}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une forêt est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourrasque

{2}{G}

Rituel

C

La Bourrasque inflige 2 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourrasque

{2}{G}

Rituel

C

La Bourrasque inflige 2 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}

Artefact

M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourrasque

{2}{G}

Rituel

C

La Bourrasque inflige 2 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}

Artefact

M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}

Artefact

M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Front de bourrasque

{X}{G}{G}

Éphémère

R

Le Front de bourrasque inflige X blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}

Artefact

M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia

{1}{G}{G}

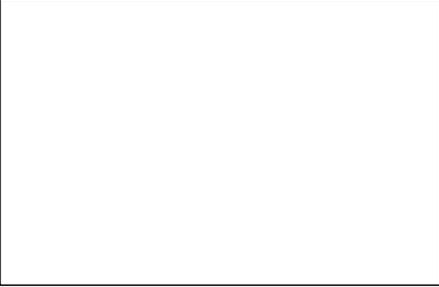
Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

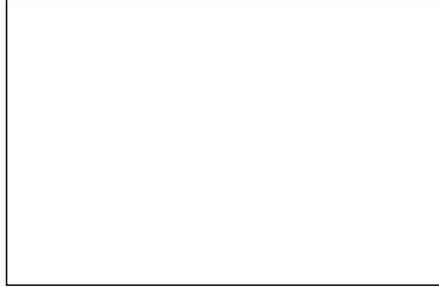
Antienne de Gaia {1}{G}{G}



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

Antienne de Gaia {1}{G}{G}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast