

Myr de palladium {3}

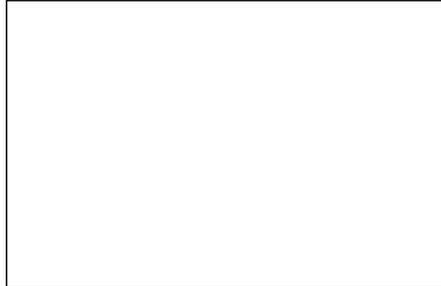


Créature-artefact : myr U
{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr U
{T} : Ajoutez (C){C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

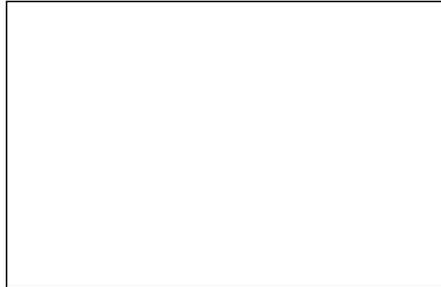


Créature-artefact : myr U
{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr U
{T} : Ajoutez (C){C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme des moissons

{4}{G}{G}



Créature : élémental

R

Piétinement

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme des moissons

{4}{G}{G}



Créature : élémental

R

Piétinement

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme des moissons

{4}{G}{G}



Créature : élémental

R

Piétinement

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme des moissons

{4}{G}{G}



Créature : élémental

R

Piétinement

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe {1}{G}{G}



Créature : elfe et druide R

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

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe {1}{G}{G}



Créature : elfe et druide R

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

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe {1}{G}{G}



Créature : elfe et druide R

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

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe {1}{G}{G}



Créature : elfe et druide R

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

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth caveur de cratères

{5}{G}{G}{G}



Créature : bête

M

Célérité

Quand le Béhémoth caveur de cratères arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth caveur de cratères

{5}{G}{G}{G}



Créature : bête

M

Célérité

Quand le Béhémoth caveur de cratères arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

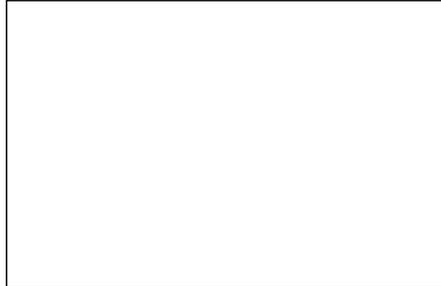


Créature : elfe et druide **C**
{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

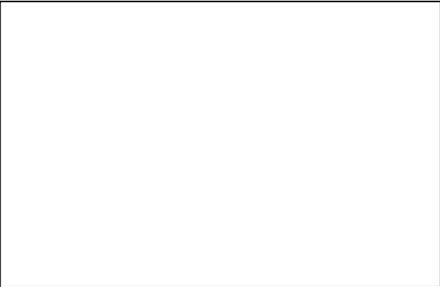


Créature : elfe et druide **C**
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

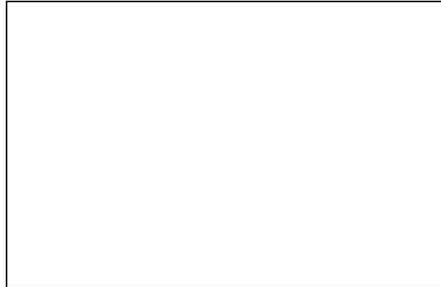


Créature : elfe et druide **C**
{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

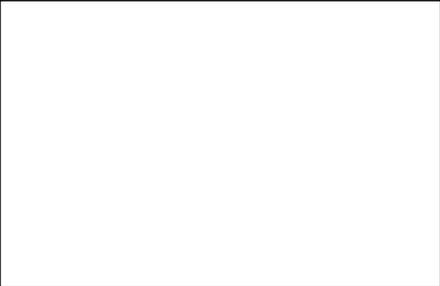


Créature : elfe et druide **C**
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

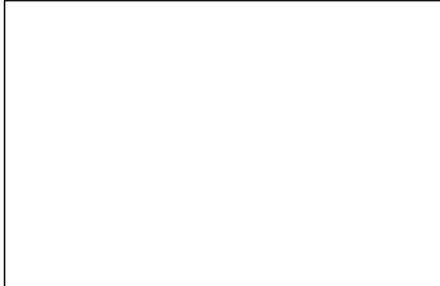


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

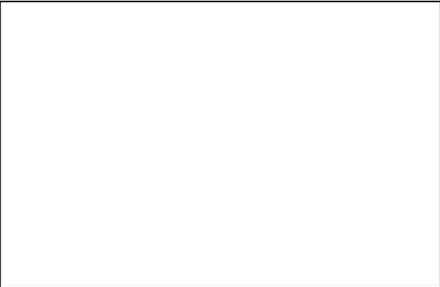


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

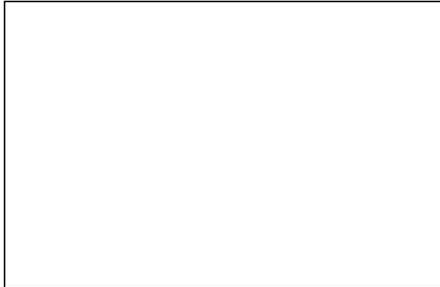


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau **R**
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}



Créature : humain et moine **C**
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau **R**
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}



Créature : humain et moine **C**
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}



Créature : humain et moine C
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Somberwald {2}{G}



Créature : humain et druide R
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}



Créature : humain et moine C
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Somberwald {2}{G}



Créature : humain et druide R
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Somberwald {2}{G}



Créature : humain et druide **R**

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}



Créature : géant **M**

Piétinement

À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Somberwald {2}{G}



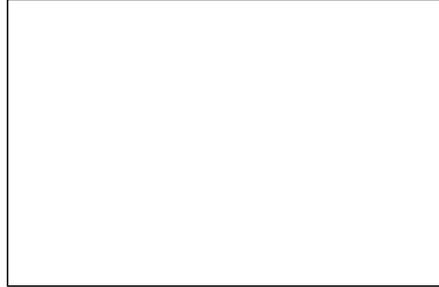
Créature : humain et druide **R**

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}



Créature : géant **M**

Piétinement

À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{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

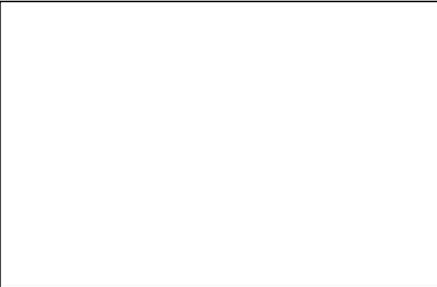
R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature 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

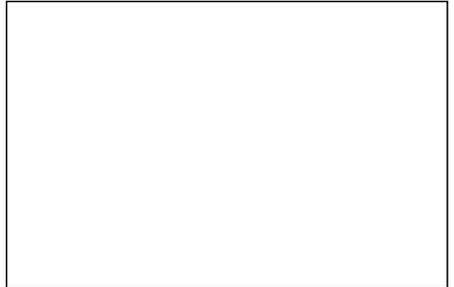
R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature 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 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

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comté de Gavonie



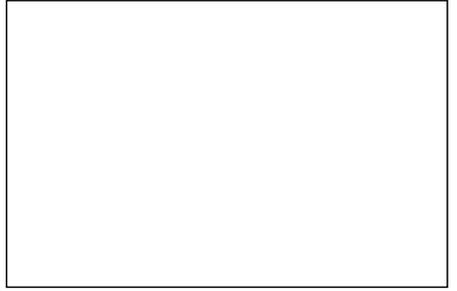
Terrain

R

{T} : Ajouter {C}.
{2}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comté de Gavonie



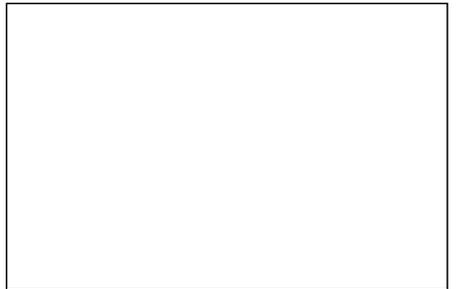
Terrain

R

{T} : Ajouter {C}.
{2}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

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



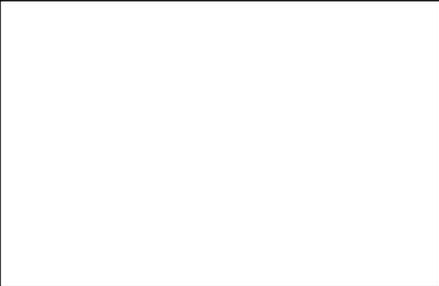
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}



Créature : limon U

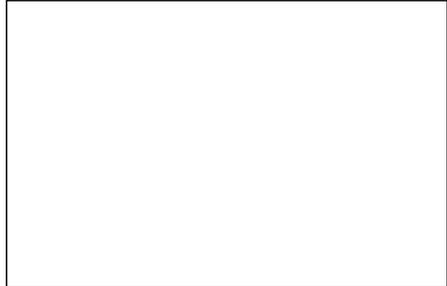
Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke {1}{G}



Créature légendaire : humain et éclairé R

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».

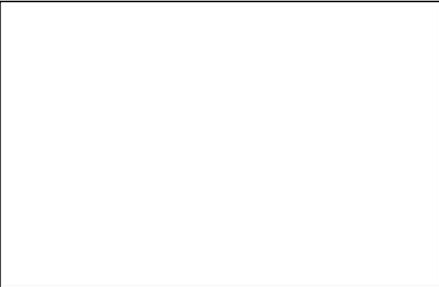
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.

Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}



Créature : limon U

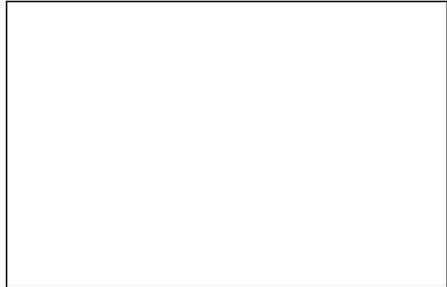
Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke {1}{G}



Créature légendaire : humain et éclairé R

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».

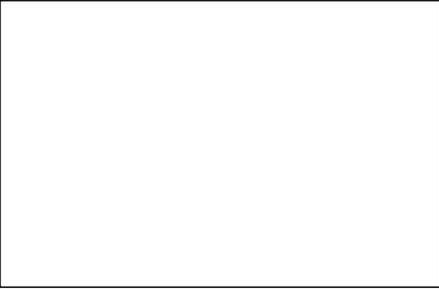
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.

Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne {4}{G}



Créature : bête R

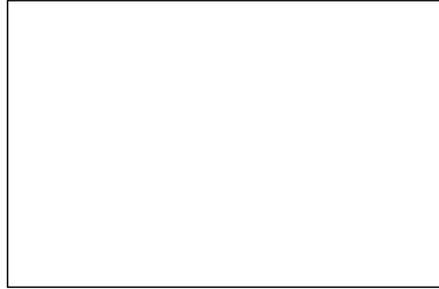
Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne {4}{G}



Créature : bête R

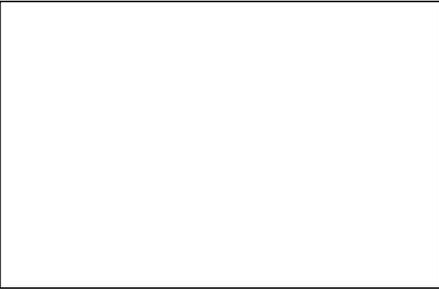
Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne {4}{G}



Créature : bête R

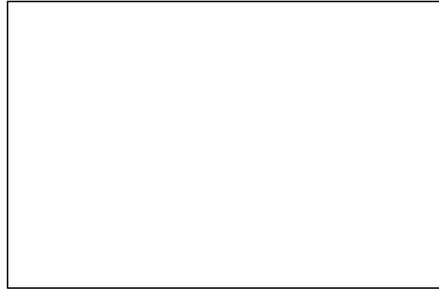
Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}



Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}



Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}



Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus d'égout

{4}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidus d'égout, puis créez un jeton de créature verte Limon avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus d'égout

{4}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidus d'égout, puis créez un jeton de créature verte Limon avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus d'égout

{4}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidus d'égout, puis créez un jeton de créature verte Limon avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast