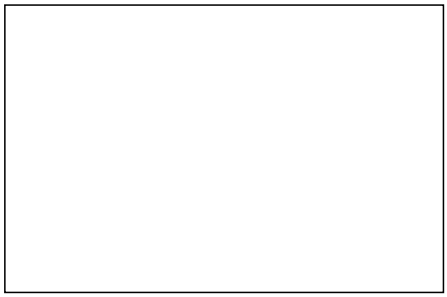
Garde d'essence {G}



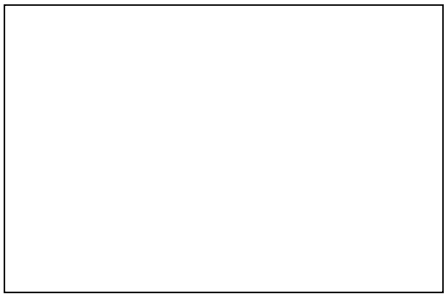
Créature : elfe et shamane **C**

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

Garde d'essence {G}



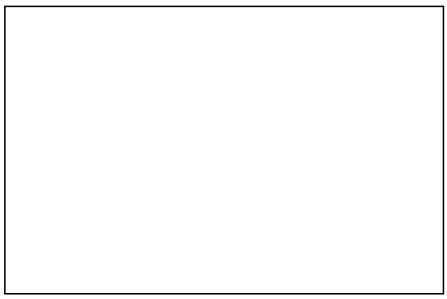
Créature : elfe et shamane **C**

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

Garde d'essence {G}



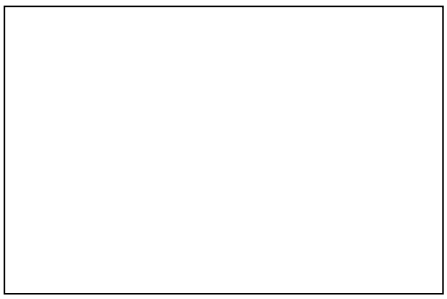
Créature : elfe et shamane **C**

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

Garde d'essence {G}



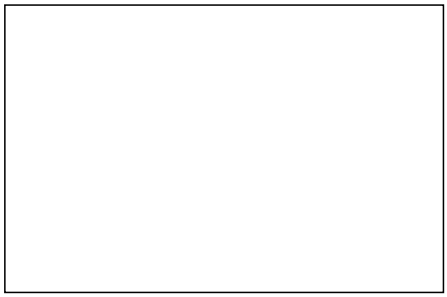
Créature : elfe et shamane **C**

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

Mycon d'utopie {G}



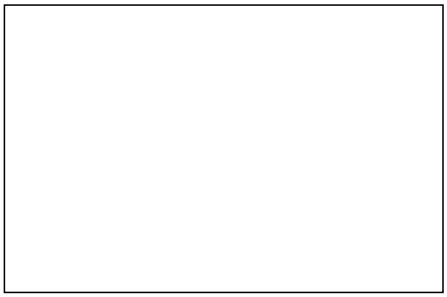
Créature : fongus U

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycon d'utopie.
Retirez trois marqueurs « spore » du Mycon d'utopie : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
Sacrifiez un saprobionte : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycon d'utopie {G}



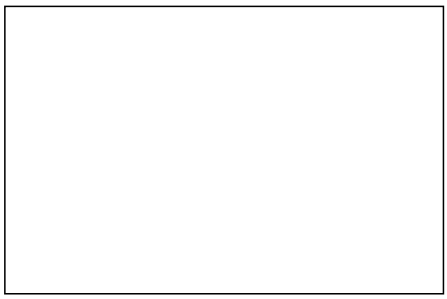
Créature : fongus U

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycon d'utopie.
Retirez trois marqueurs « spore » du Mycon d'utopie : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
Sacrifiez un saprobionte : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycon d'utopie {G}



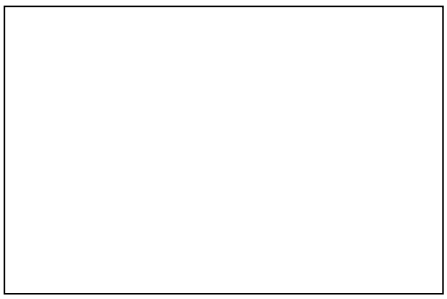
Créature : fongus U

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycon d'utopie.
Retirez trois marqueurs « spore » du Mycon d'utopie : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
Sacrifiez un saprobionte : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycon d'utopie {G}



Créature : fongus U

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycon d'utopie.
Retirez trois marqueurs « spore » du Mycon d'utopie : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
Sacrifiez un saprobionte : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

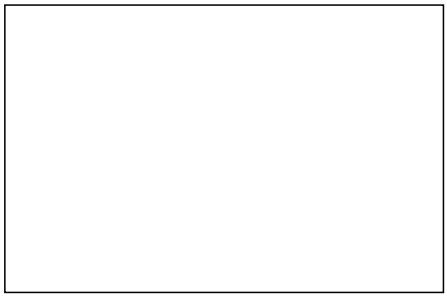
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}



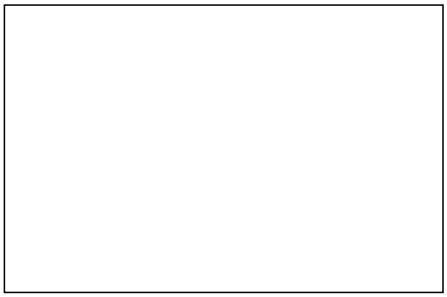
Créature : humain et clerc **C**

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 des âmes {W}



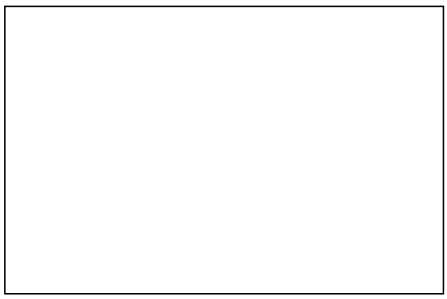
Créature : humain et clerc **C**

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 des âmes {W}



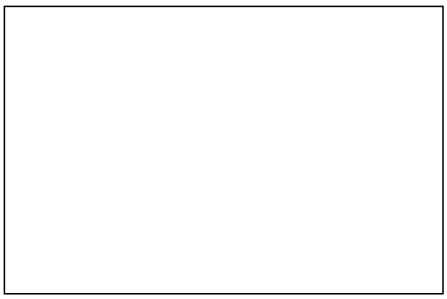
Créature : humain et clerc **C**

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 des âmes {W}



Créature : humain et clerc **C**

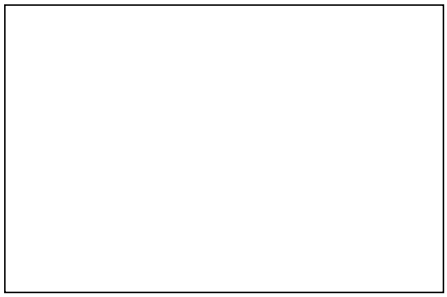
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeonnement fongoïde {3}{G}

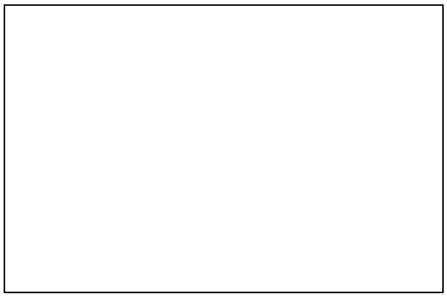


Rituel U

Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la plus grand force parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeonnement fongoïde {3}{G}

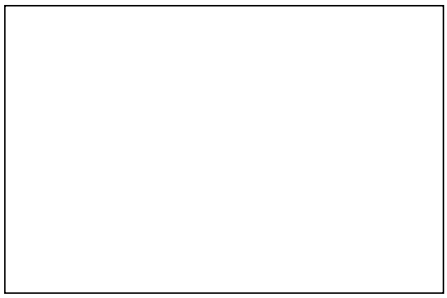


Rituel U

Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la plus grand force parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeonnement fongoïde {3}{G}

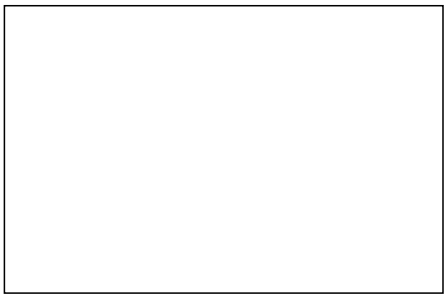


Rituel U

Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la plus grand force parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeonnement fongoïde {3}{G}

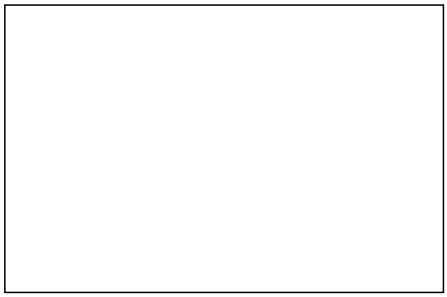


Rituel U

Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la plus grand force parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu {X}{R}

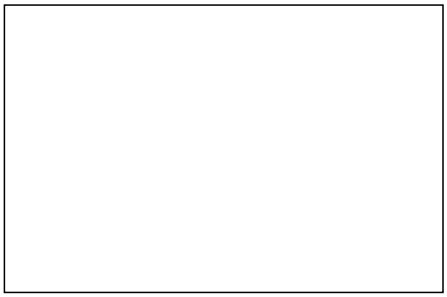


Rituel R

La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarrée et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu {X}{R}

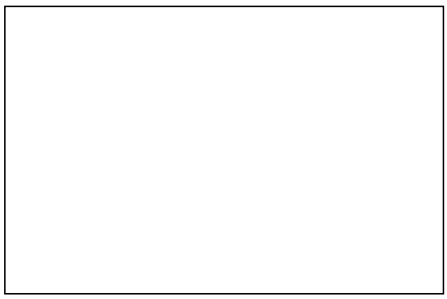


Rituel R

La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarrée et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu {X}{R}

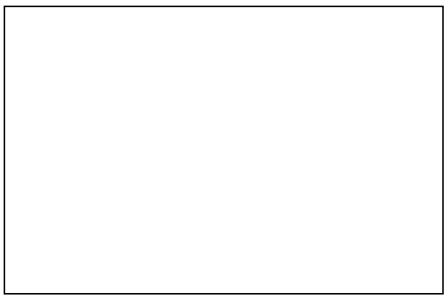


Rituel R

La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarrée et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu {X}{R}

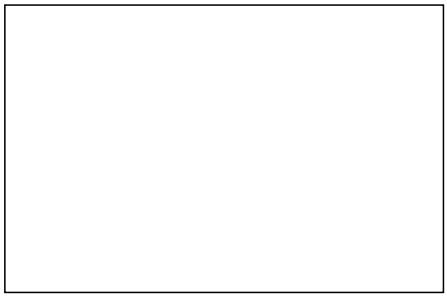


Rituel R

La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarrée et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

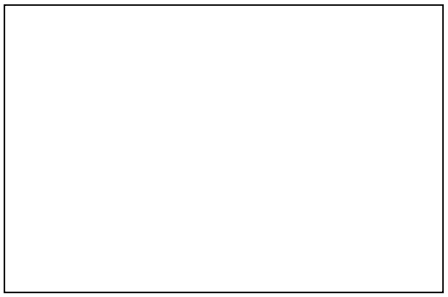


Terrain R

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

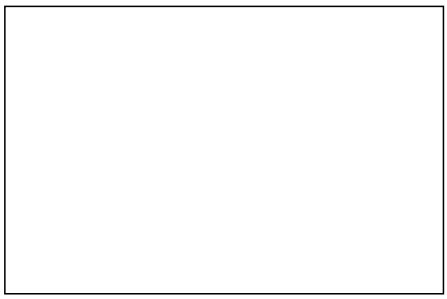


Terrain R

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

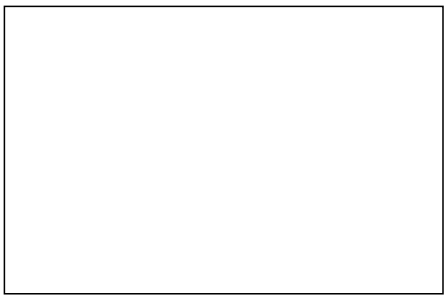


Terrain R

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

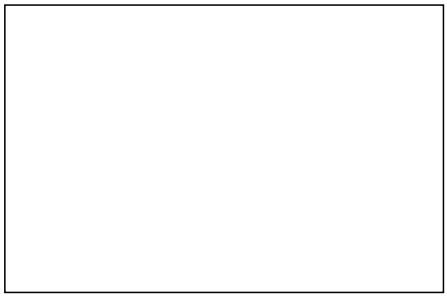


Terrain R

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

Forêt

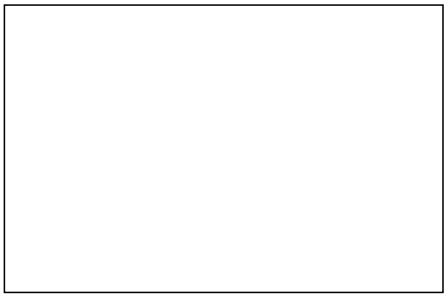


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

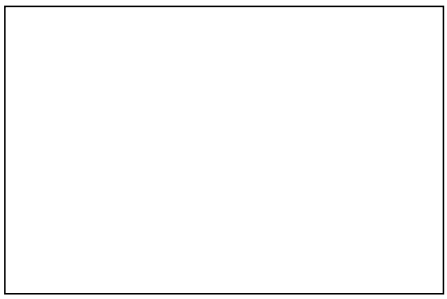


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

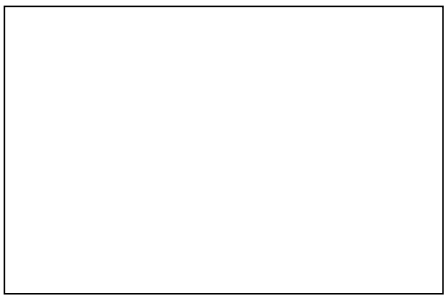


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

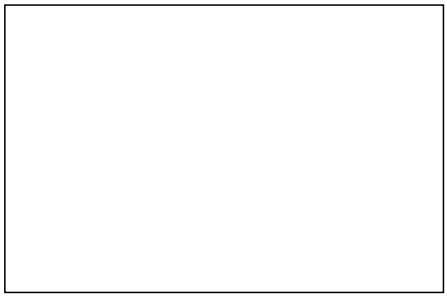


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

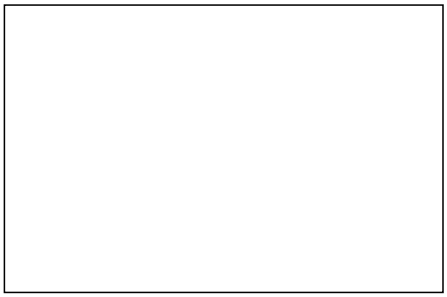


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

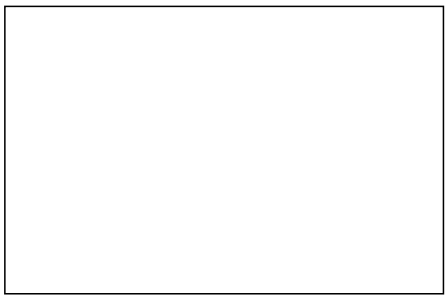


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

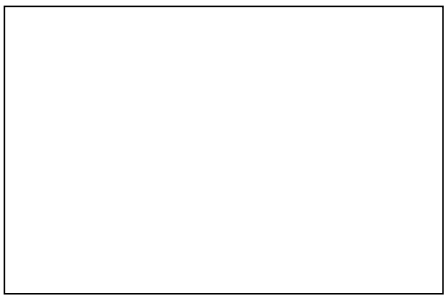


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

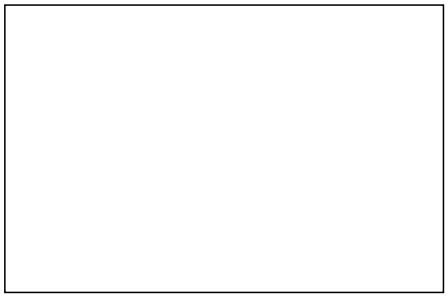


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

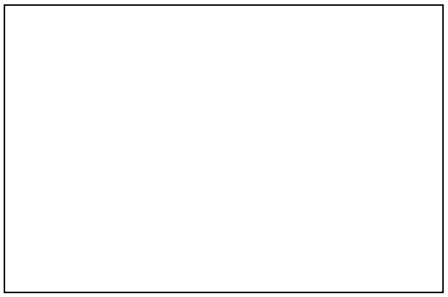


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

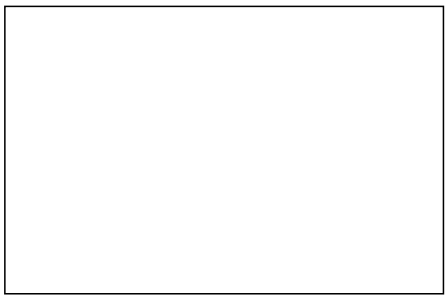


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

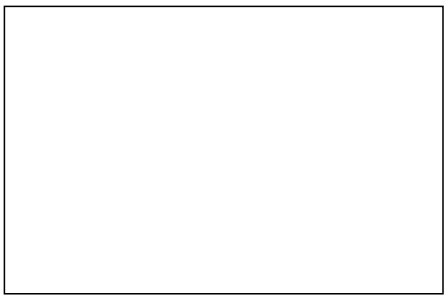


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



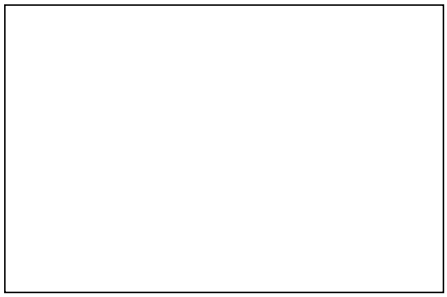
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

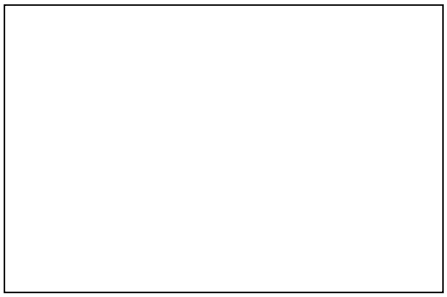


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

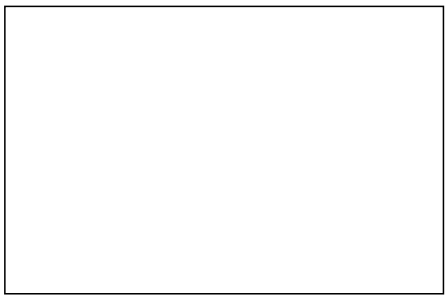


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

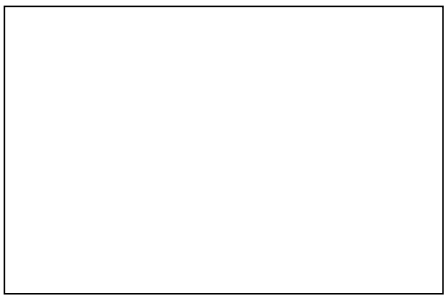


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

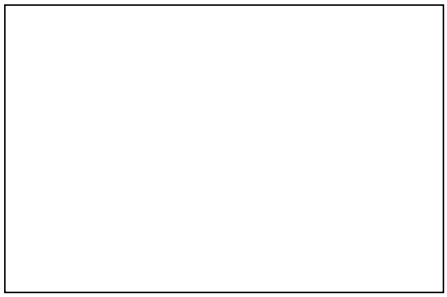


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits des songes perdus {4}

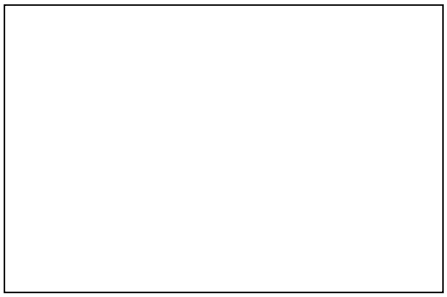


Artefact R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {X}, X étant inférieur ou égal au nombre de points de vie que vous avez gagné. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graines en pluie {3}{G}{G}

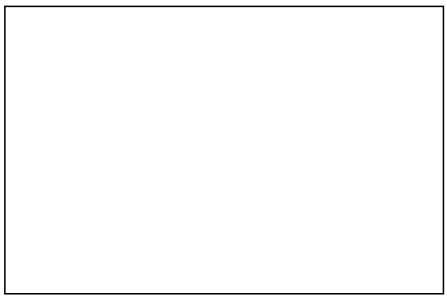


Éphémère C

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

Puits des songes perdus {4}

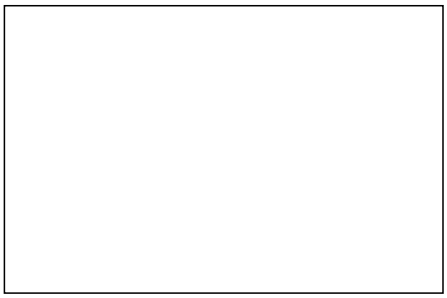


Artefact R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {X}, X étant inférieur ou égal au nombre de points de vie que vous avez gagné. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graines en pluie {3}{G}{G}

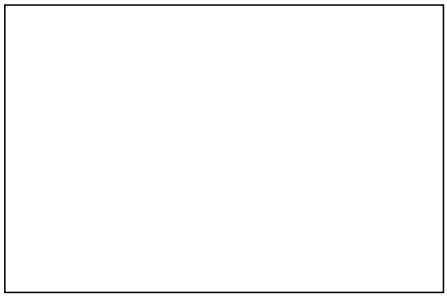


Éphémère C

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}

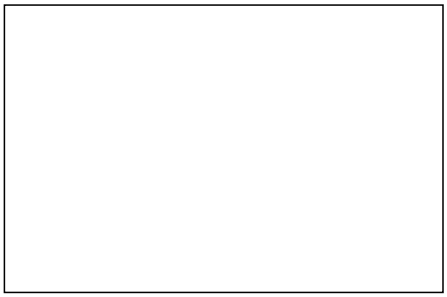


Éphémère **C**

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

Poings de ferbois {1}{G}

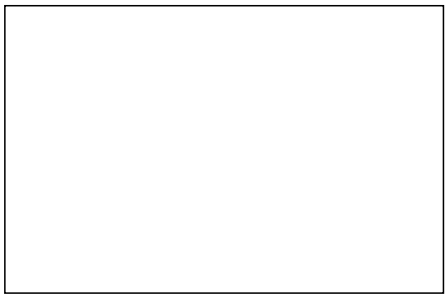


Enchantement : aura **C**

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

Graines en pluie {3}{G}{G}

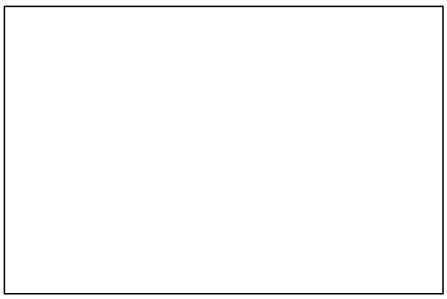


Éphémère **C**

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

Poings de ferbois {1}{G}

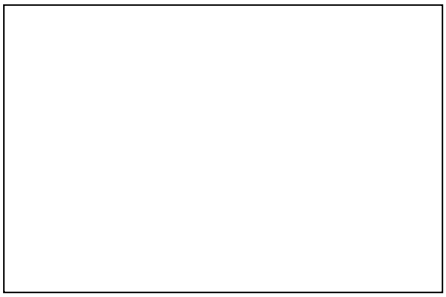


Enchantement : aura **C**

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}

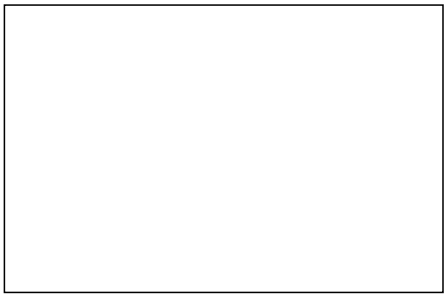


Enchantement : aura **C**

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

Ailes de clairpollen {4}{G}{W}

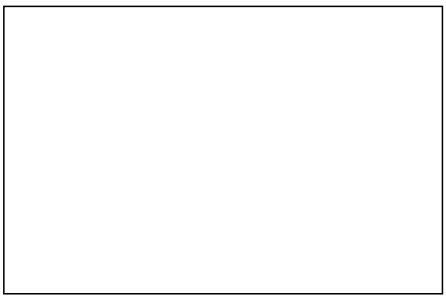


Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
La créature enchantée a le vol.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de ferbois {1}{G}

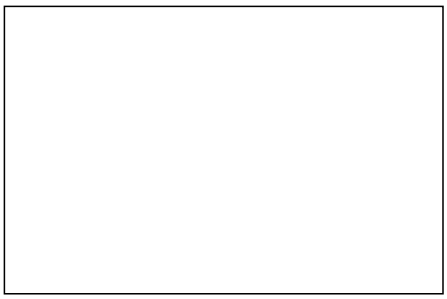


Enchantement : aura **C**

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

Ailes de clairpollen {4}{G}{W}

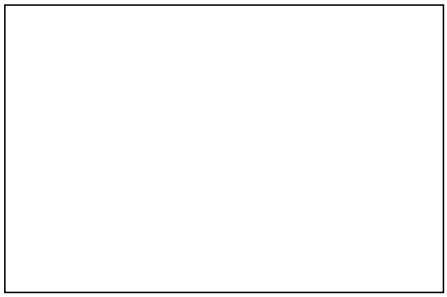


Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
La créature enchantée a le vol.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova {1}{WB}{WB}

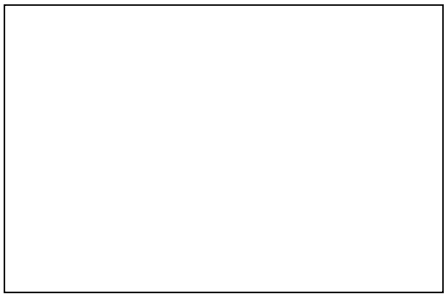


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova {1}{WB}{WB}

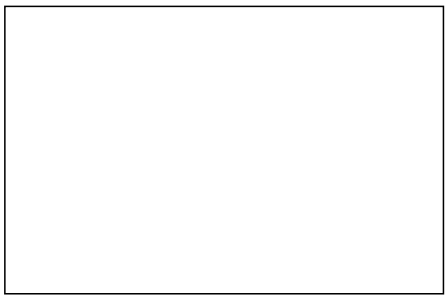


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova {1}{WB}{WB}

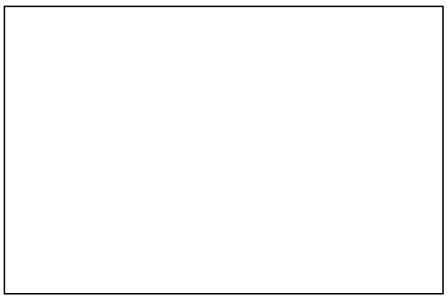


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova {1}{WB}{WB}



Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast