

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

Drakôn de l'Ouktabi

{G}

Créature : drakôn

C

Vol, célérité

Écho {1}{G}{G} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de l'Ouktabi

{G}

Créature : drakôn

C

Vol, célérité

Écho {1}{G}{G} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de l'Ouktabi

{G}

Créature : drakôn

C

Vol, célérité

Écho {1}{G}{G} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de l'Ouktabi

{G}

Créature : drakôn

C

Vol, célérité

Écho {1}{G}{G} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

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

Geist étrangleracine

{G}{G}

Créature : esprit

U

Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine

{G}{G}

Créature : esprit

U

Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine

{G}{G}

Créature : esprit

U

Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine

{G}{G}

Créature : esprit

U

Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce primordial

{2}{G}

Créature : elfe et shamanes

U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce primordial

{2}{G}

Créature : elfe et shamanes

U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce primordial

{2}{G}

Créature : elfe et shamanes

U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce primordial

{2}{G}

Créature : elfe et shamanes

U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de la Scrutaie

{1}{G}

Créature : peuple fée et ranger

U

Flash

Vol, protection contre le bleu

Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de la Scrutaie

{1}{G}

Créature : peuple fée et ranger

U

Flash

Vol, protection contre le bleu

Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de la Scrutaie

{1}{G}

Créature : peuple fée et ranger

U

Flash

Vol, protection contre le bleu

Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de la Scrutaie

{1}{G}

Créature : peuple fée et ranger

U

Flash

Vol, protection contre le bleu

Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage de la vie

{1}{G}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature
sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage de la vie

{1}{G}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature
sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage de la vie

{1}{G}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature
sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage de la vie

{1}{G}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature
sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de la Yavimaya



Terrain

R

Si le C?ur de la Yavimaya devrait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez une forêt à la place. Si vous faites ainsi, mettez le C?ur de la Yavimaya sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de la Yavimaya



Terrain

R

Si le C?ur de la Yavimaya devrait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez une forêt à la place. Si vous faites ainsi, mettez le C?ur de la Yavimaya sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



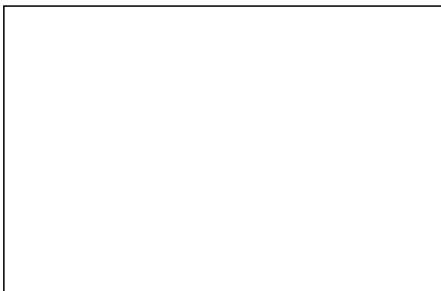
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



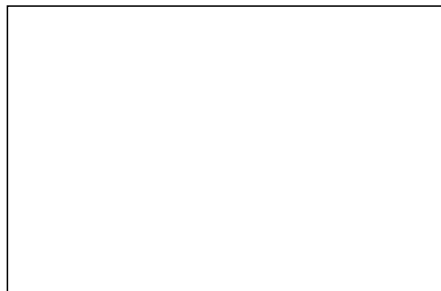
Terrain de base : forêt

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



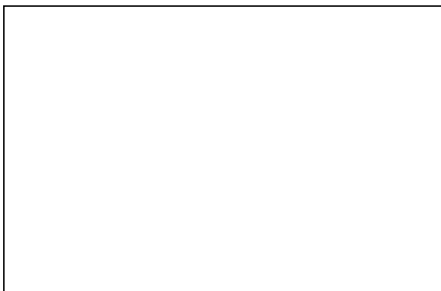
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



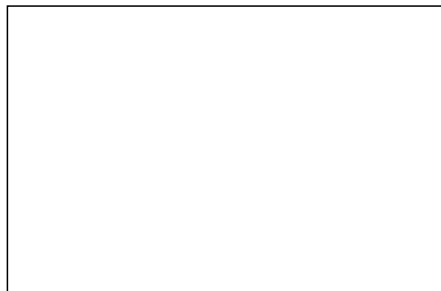
Terrain de base : forêt

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



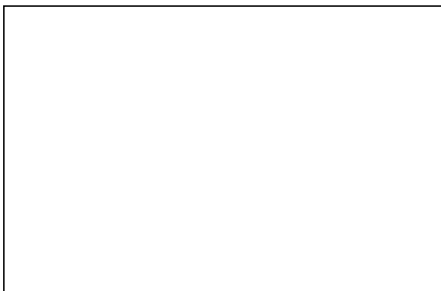
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



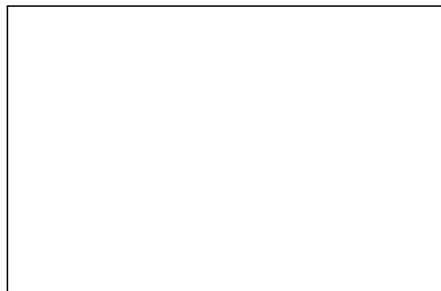
Terrain de base : forêt

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



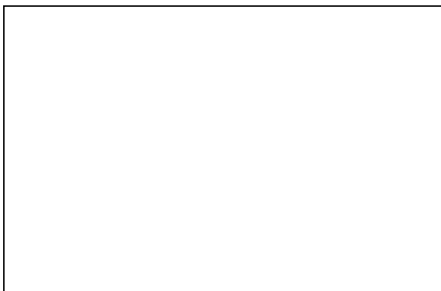
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



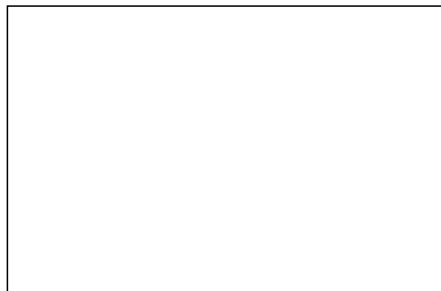
Terrain de base : forêt

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



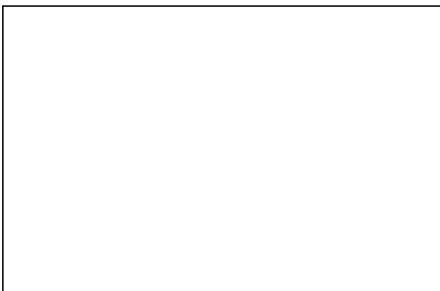
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre



Terrain légendaire

P

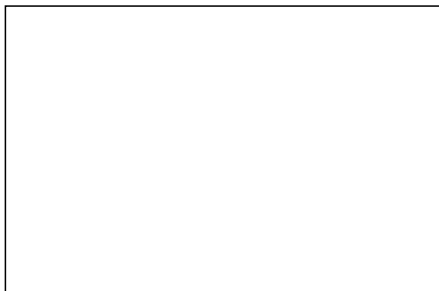
{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre



Terrain légendaire

P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}

Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}

Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}

Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}

Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de forêt

{3}{G}

Créature : élémental

R

Célérité

Écho {5}{G}

Quand le Cheval de forêt arrive sur le champ de bataille, engagez toutes les autres créatures.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion rampante

{2}{G}{G}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume

{X}{G}

Créature : hydre

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Célérité, protection contre le bleu

L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion rampante

{2}{G}{G}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion rampante

{2}{G}{G}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}

Artefact

R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}

Artefact

R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}

Artefact

R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la nature

{1}{G}

Éphémère

U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la nature

{1}{G}

Éphémère

U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la nature

{1}{G}

Éphémère

U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne

{G}

Éphémère

U

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne

{G}

Éphémère

U

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Fou furieux

{G}

Éphémère

M

Ne lancez ce sort qu'avant l'étape des blessures de combat.

Une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant égal à sa force. Au début de l'étape de fin, détruisez cette créature si elle a attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne

{G}

Éphémère

U

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast