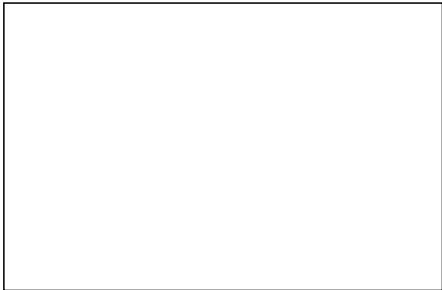


Guivre mondéchine

{8}{G}{G}{G}



Créature : guivre

M

Piétinement

Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

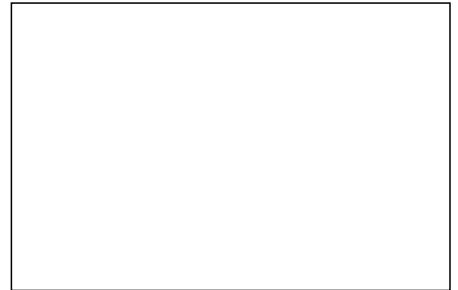
Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine

{8}{G}{G}{G}



Créature : guivre

M

Piétinement

Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine

{8}{G}{G}{G}



Créature : guivre

M

Piétinement

Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine

{8}{G}{G}{G}



Créature : guivre

M

Piétinement

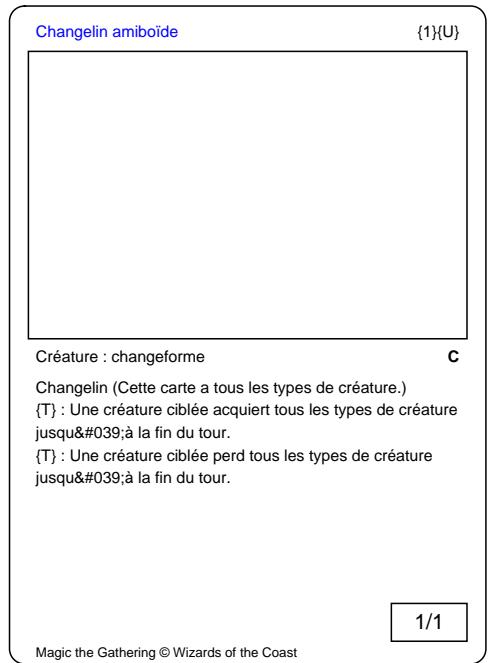
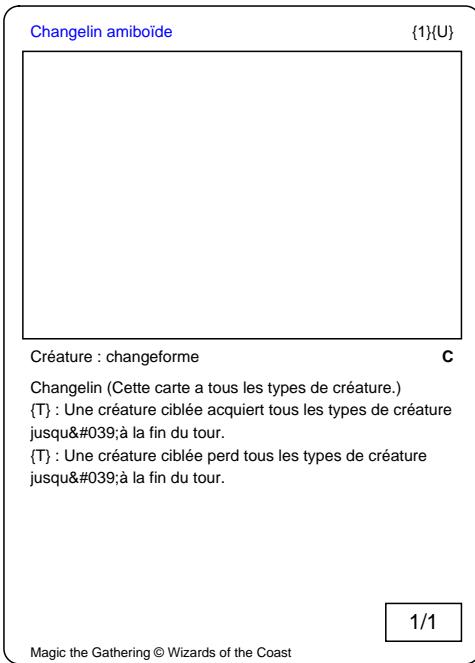
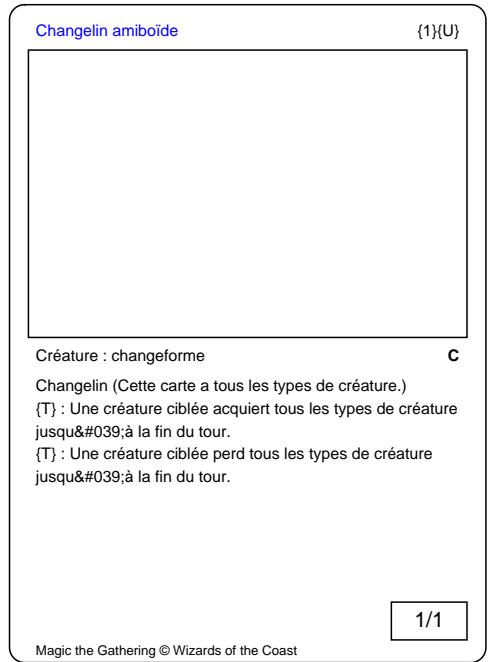
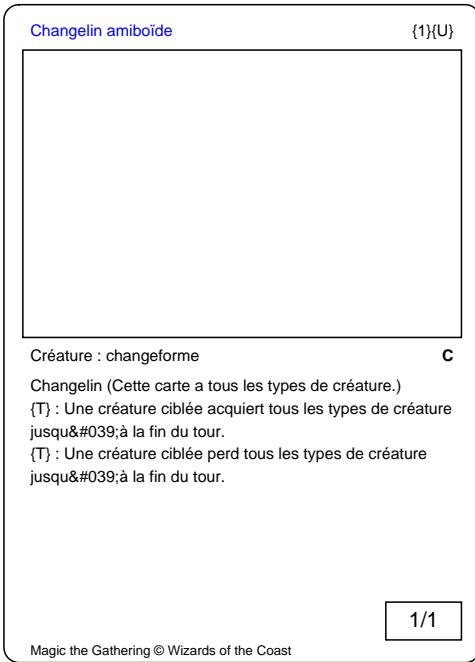
Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

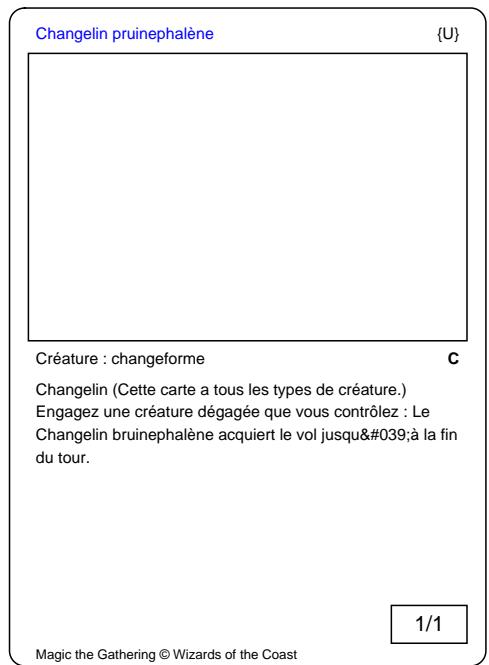
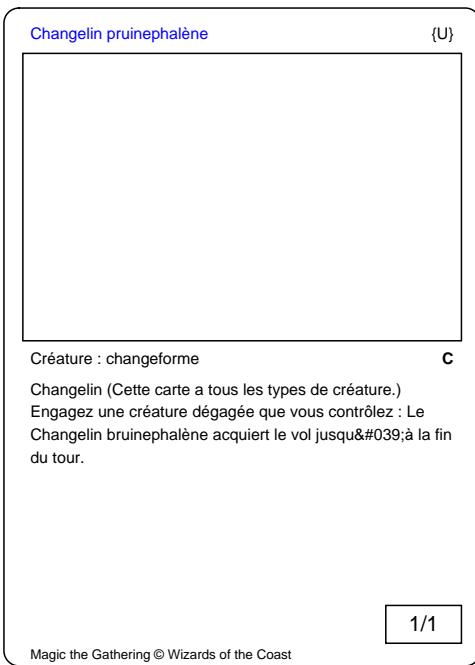
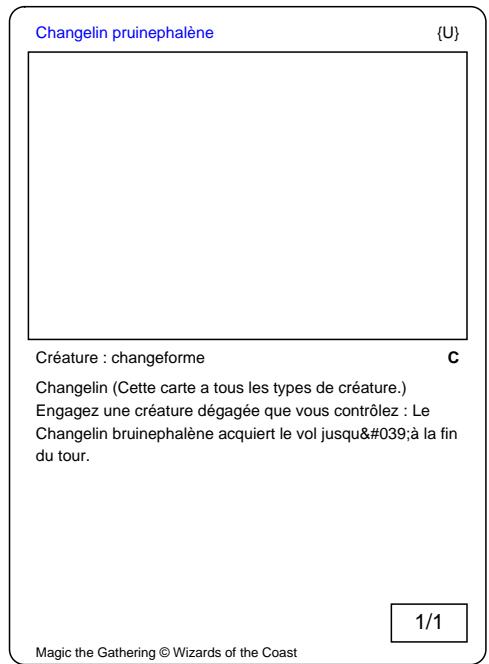
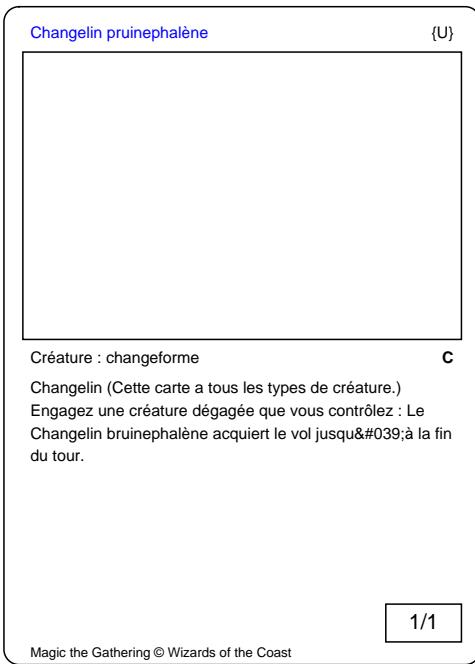
Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

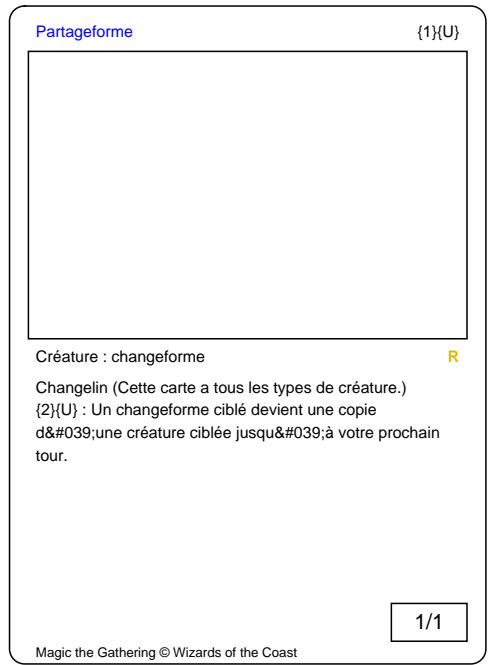
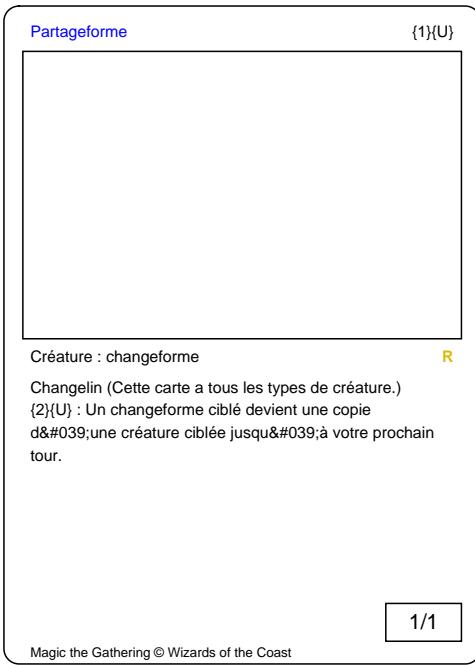
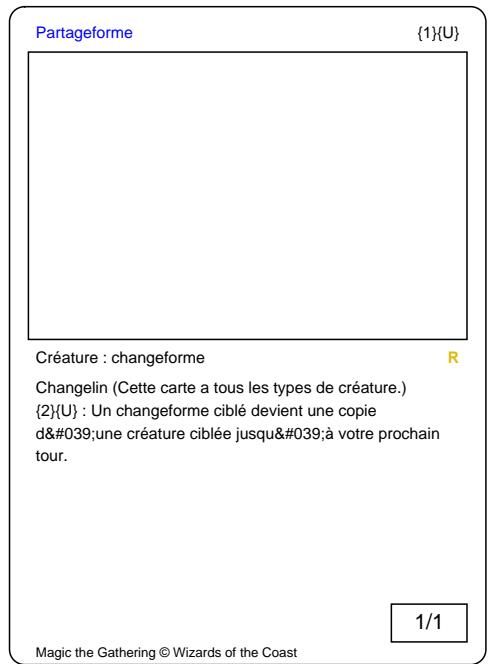
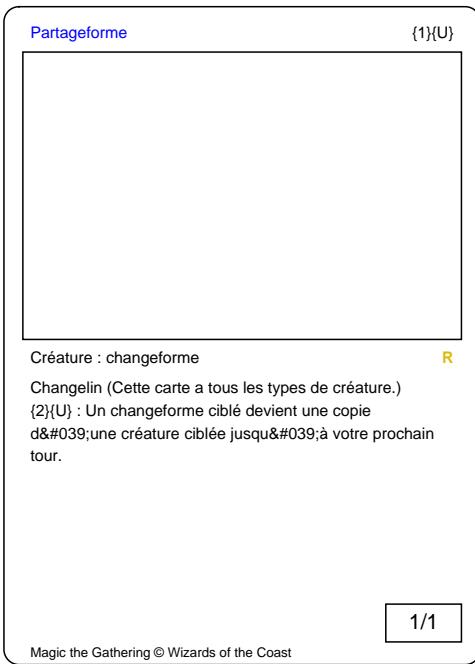
15/15

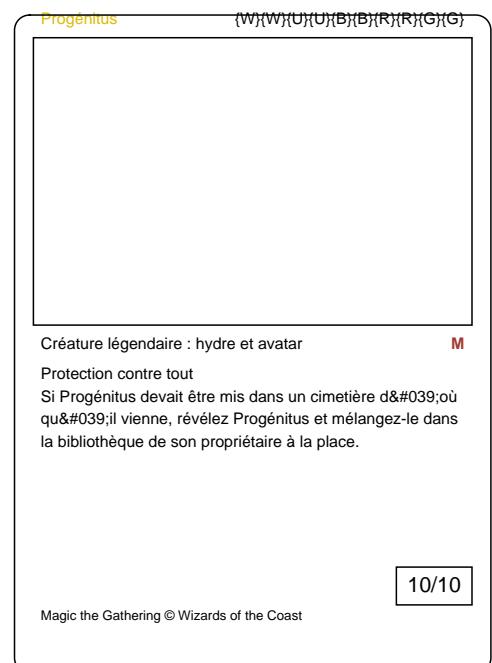
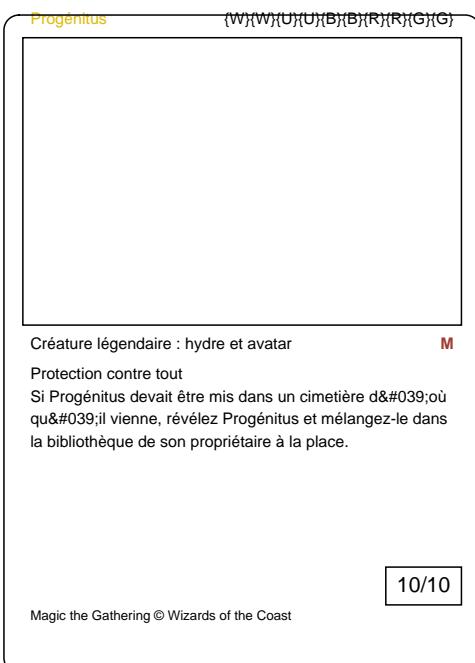
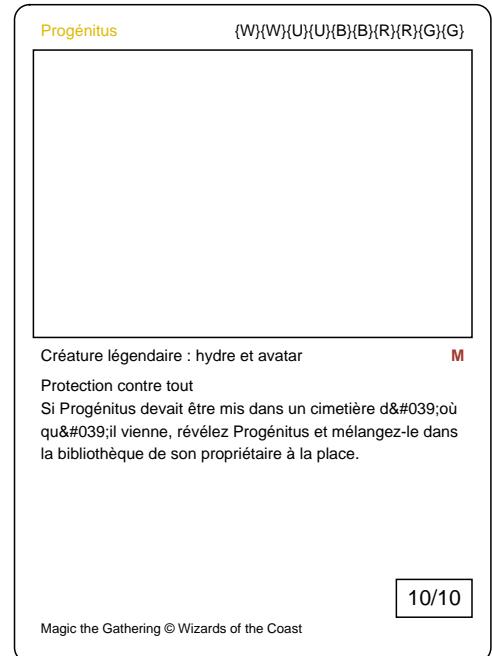
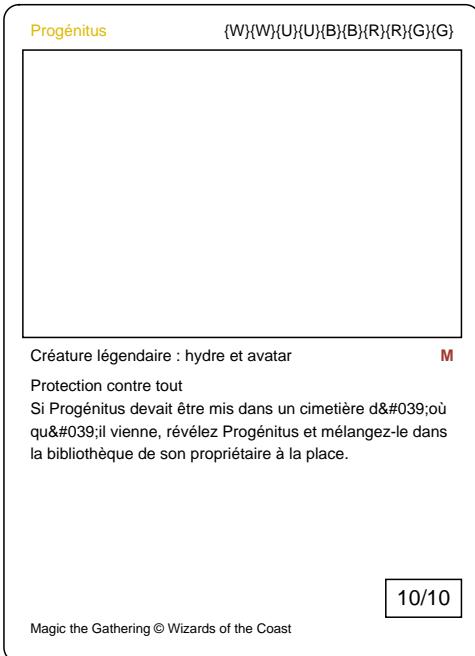
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



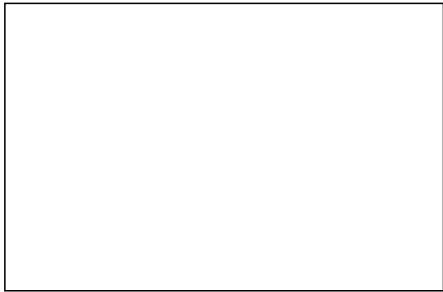
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



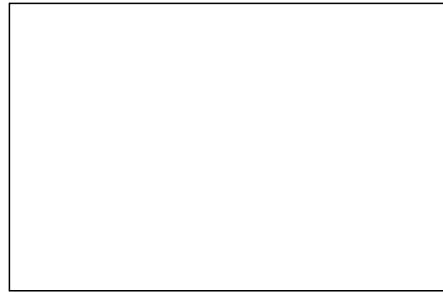
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



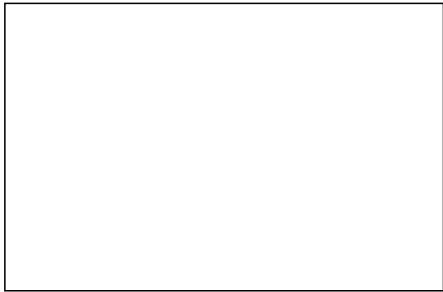
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



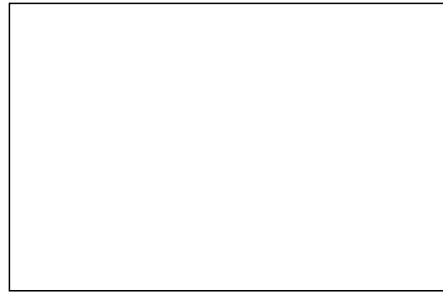
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



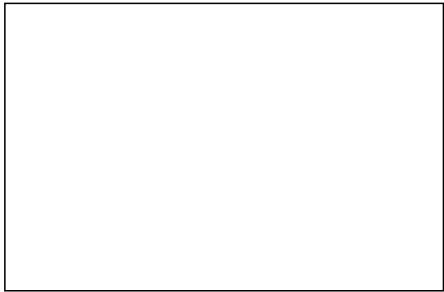
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



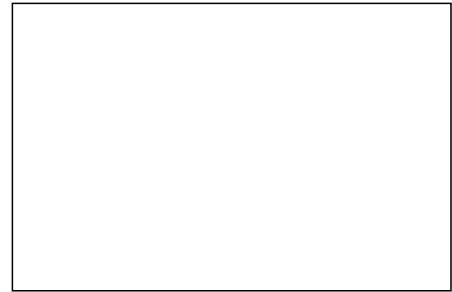
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



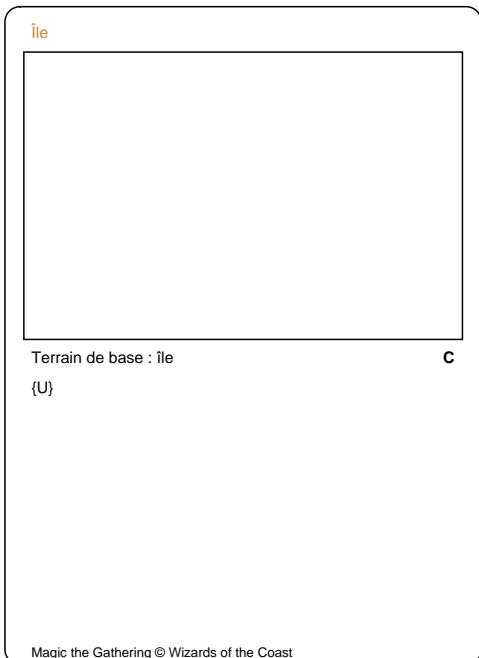
Terrain de base : île

C

{U}

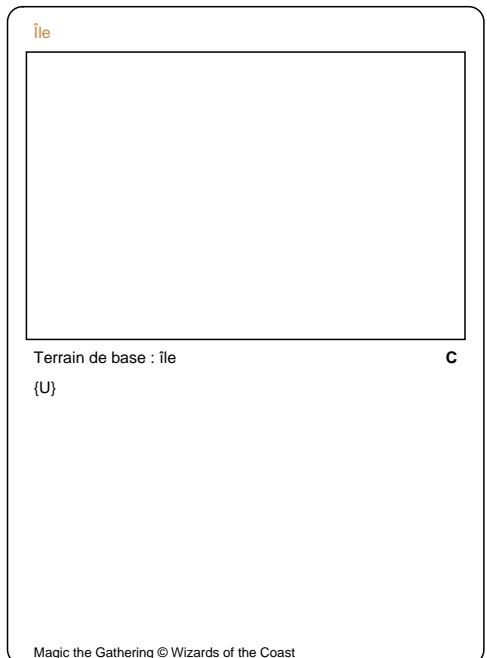
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



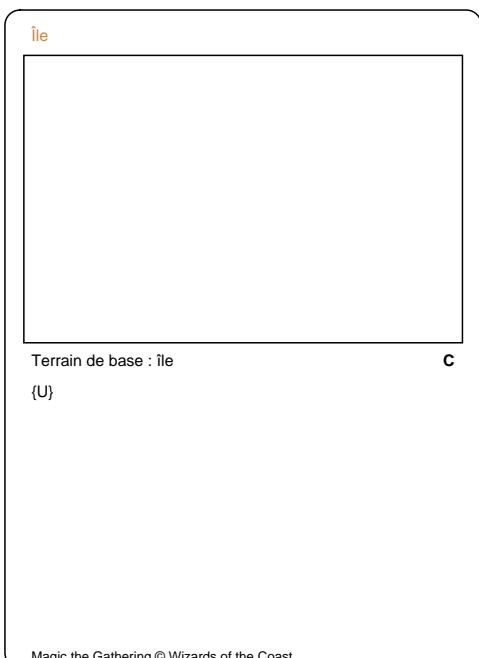
Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



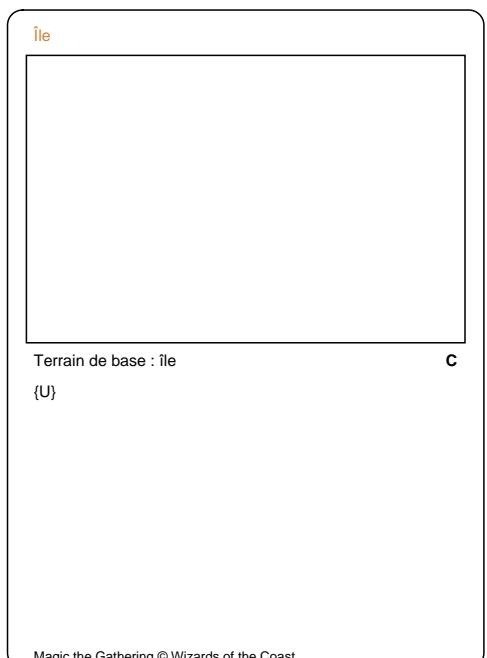
Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île  
{U}

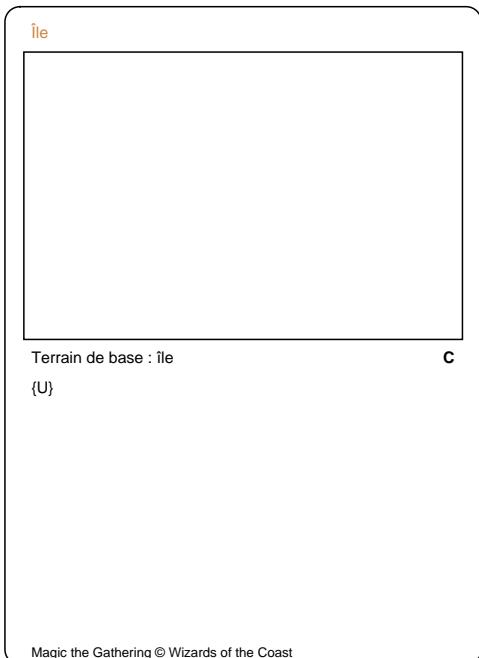
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île  
{U}

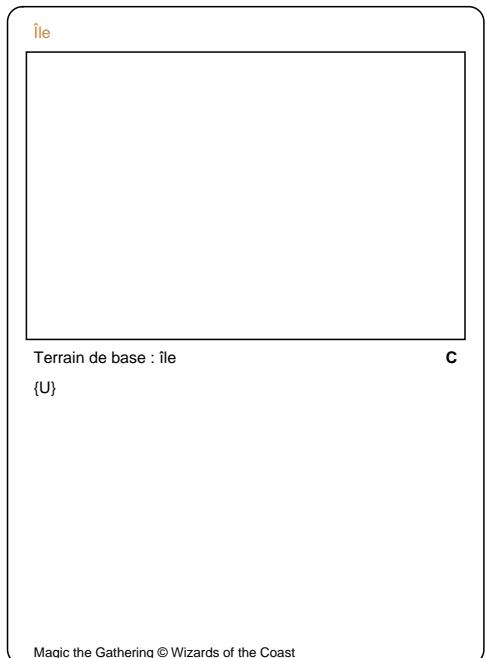
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



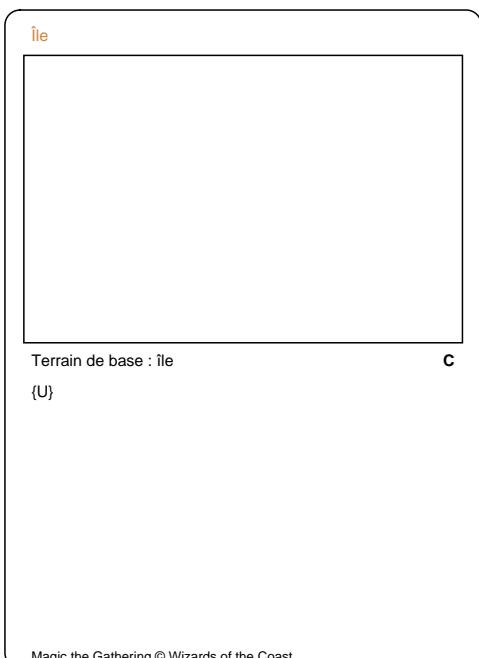
Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



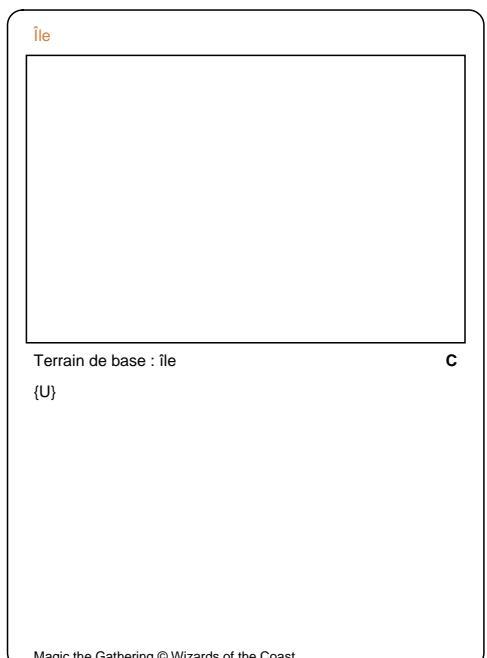
Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île  
{U}

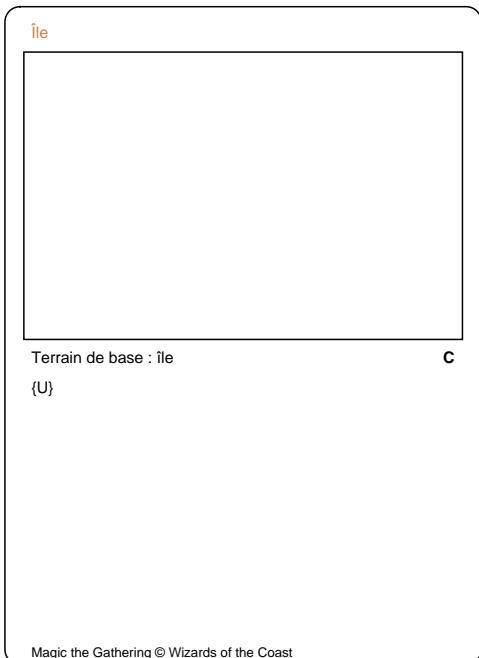
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île  
{U}

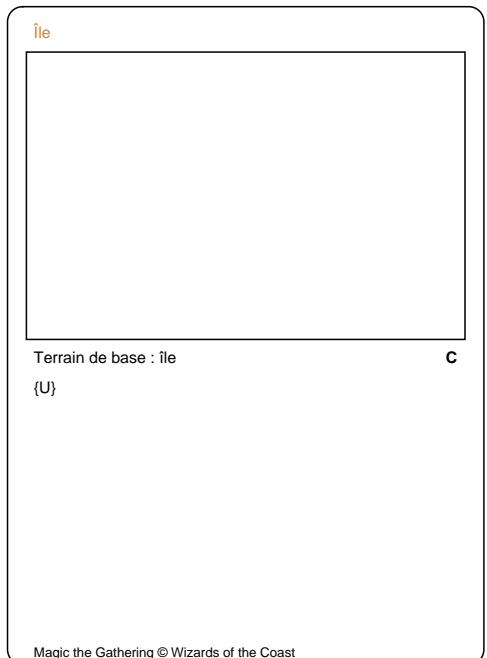
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



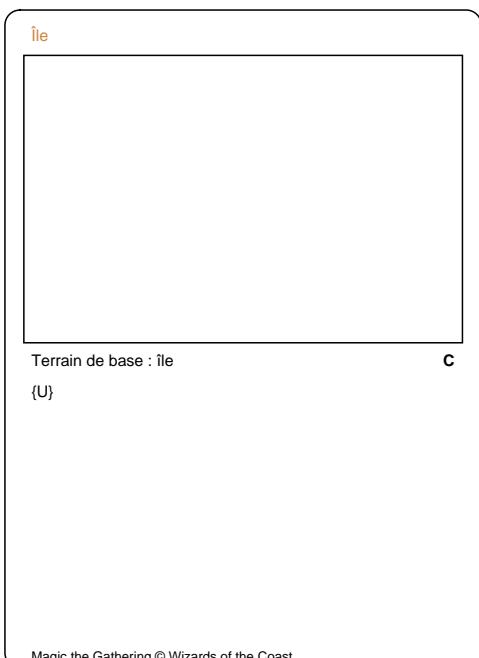
Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



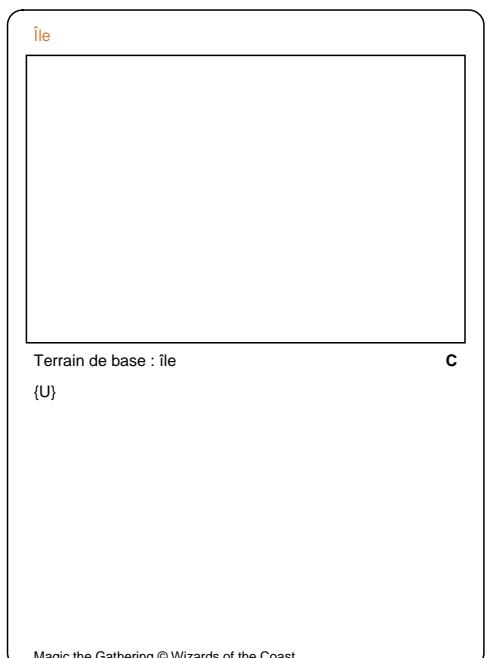
Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux frères

{3}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles qui partage un type de créature avec la créature enchantée, puis vous mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux frères

{3}{U}



Enchantement : aura

R

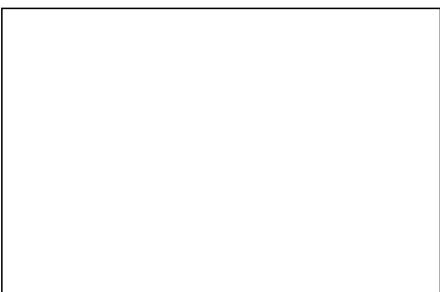
Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles qui partage un type de créature avec la créature enchantée, puis vous mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux frères

{3}{U}



Enchantement : aura

R

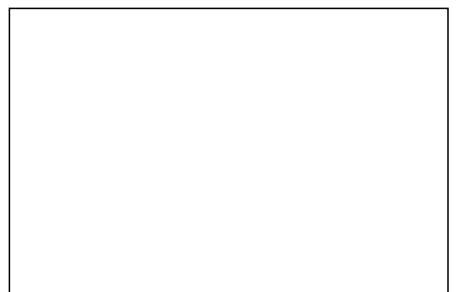
Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles qui partage un type de créature avec la créature enchantée, puis vous mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux frères

{3}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles qui partage un type de créature avec la créature enchantée, puis vous mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

