

Arbre de la rédemption {3}{G}

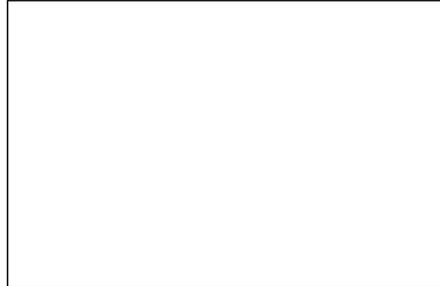


Créature : plante M
 Défenseur
 {T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

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

Arbre de la rédemption {3}{G}



Créature : plante M
 Défenseur
 {T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte sylvestre {1}{G}



Créature : plante R
 Défenseur, défense talismanique
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R

Défenseur, défense talismanique

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R

Défenseur, défense talismanique

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R

Défenseur, défense talismanique

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursière de Kruphix {1}{G}



Créature-enchantement : centaure R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

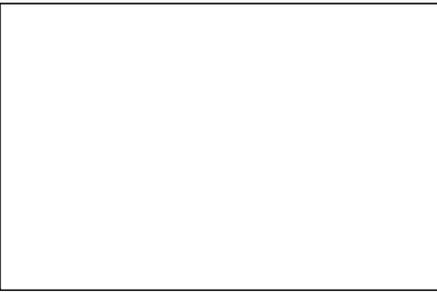
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursière de Kruphix

{1}{G}{G}



Créature-enchantement : centaure

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursière de Kruphix

{1}{G}{G}



Créature-enchantement : centaure

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursière de Kruphix

{1}{G}{G}



Créature-enchantement : centaure

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des fleurs

{2}{G}{G}



Créature-enchantement : esprit

R

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que l'Eidôlon des fleurs ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon des fleurs {2}{G}{G}



Créature-enchantement : esprit R

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que l'Eidolon des fleurs ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon des fleurs {2}{G}{G}



Créature-enchantement : esprit R

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que l'Eidolon des fleurs ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon des fleurs {2}{G}{G}



Créature-enchantement : esprit R

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que l'Eidolon des fleurs ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyléa, déesse de la Chasse {3}{G}



Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible

Tant que votre dévotion au vert est inférieure à cinq, Nyléa n'est pas une créature.

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

{3}{G} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

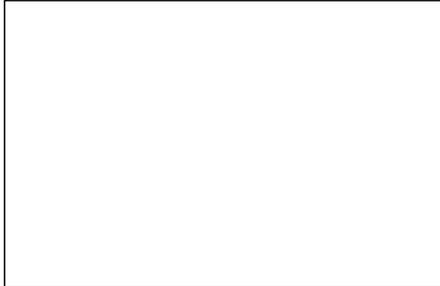
Vol

{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

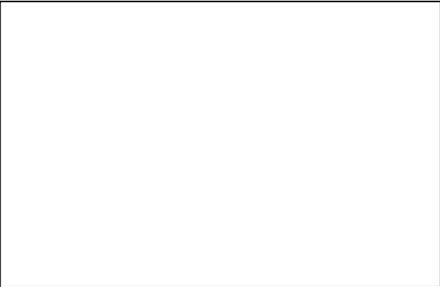
Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

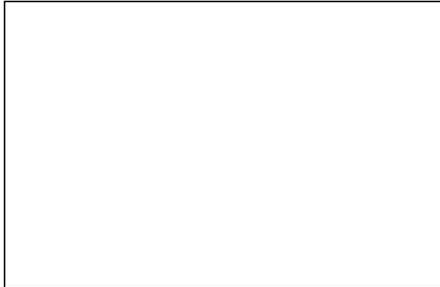
Vol

{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

Archange sublime {2}{W}{W}



Créature : ange M

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Les autres créatures que vous contrôlez ont l'exaltation. (Si une créature a plusieurs occurrences d'exaltation, chacune d'elles se déclenche séparément.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx {1}{W}



Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx {1}{W}



Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx {1}{W}



Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx {1}{W}



Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}



Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}



Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}



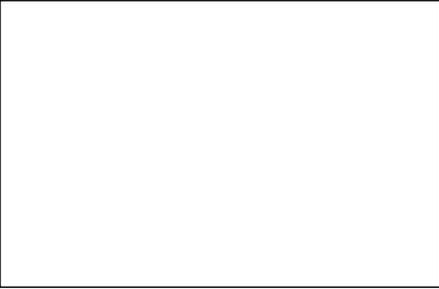
Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}



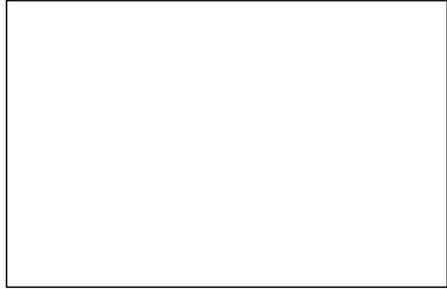
Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}



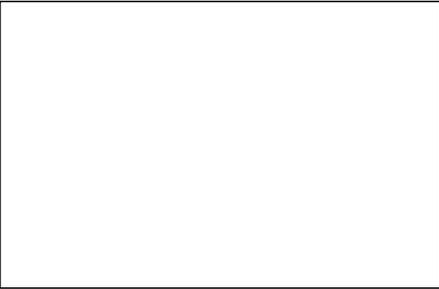
Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir {2}{W}



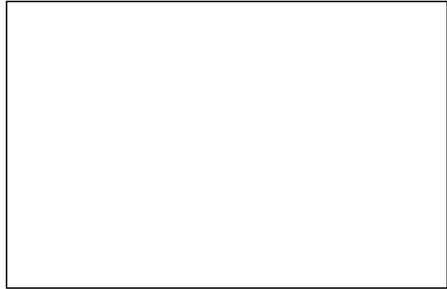
Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
 {X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}



Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles

{2}{W}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dromoka, seigneur-dragon

{4}{G}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol, lien de vie

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles

{2}{W}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhinocéros de siège

{1}{W}{B}{G}

Créature : rhinocéros

R

Piétinement

Quand le Rhinocéros de siège arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

4/5

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

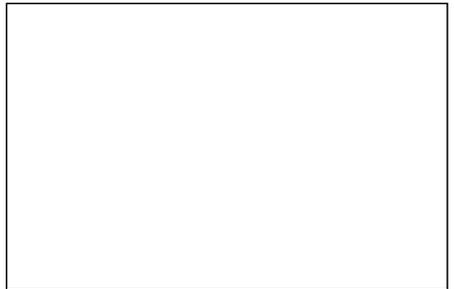
C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



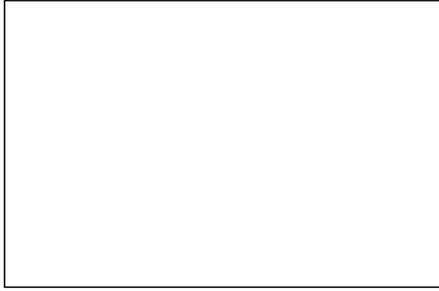
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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



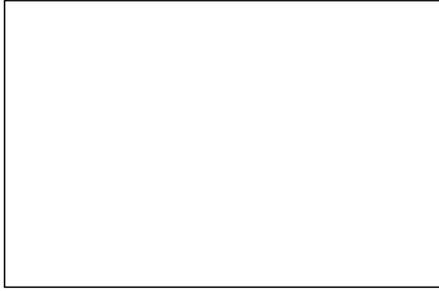
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



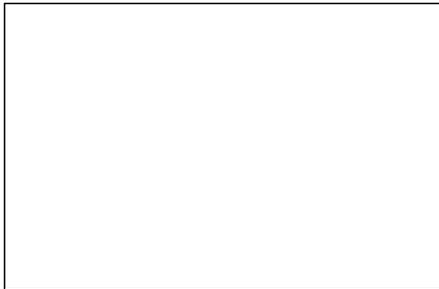
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

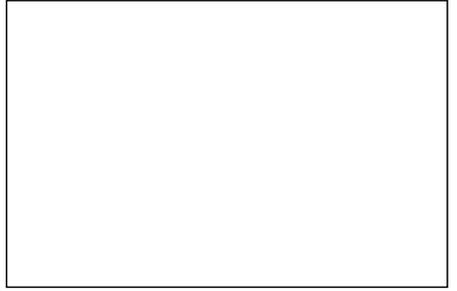


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

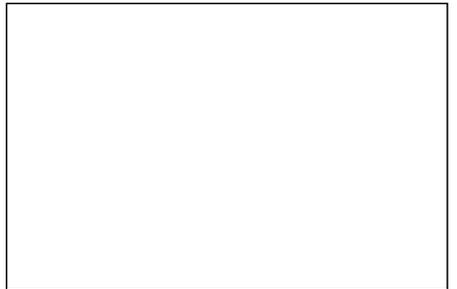


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation d'assaut

{1}{G}



Enchantement

R

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

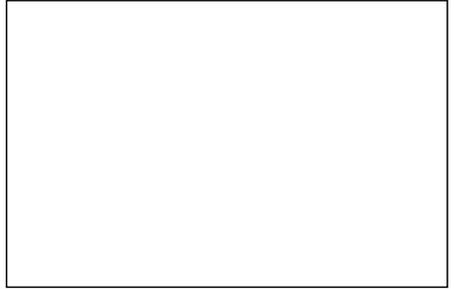
{G} : Une créature avec le défenseur ciblée peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.

{2}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation d'assaut

{1}{G}



Enchantement

R

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

{G} : Une créature avec le défenseur ciblée peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.

{2}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation d'assaut

{1}{G}



Enchantement

R

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

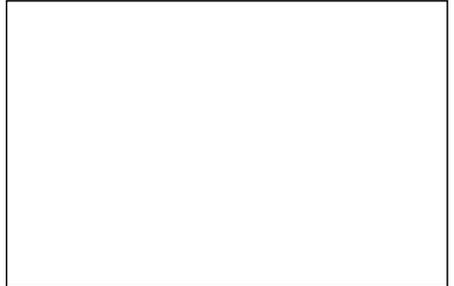
{G} : Une créature avec le défenseur ciblée peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.

{2}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation d'assaut

{1}{G}



Enchantement

R

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

{G} : Une créature avec le défenseur ciblée peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.

{2}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

