

Avatar des déterminés

{G}{G}



Créature : avatar

R

Portée, piétinement

L'Avatar des déterminés arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar des déterminés

{G}{G}



Créature : avatar

R

Portée, piétinement

L'Avatar des déterminés arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar des déterminés

{G}{G}



Créature : avatar

R

Portée, piétinement

L'Avatar des déterminés arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar des déterminés

{G}{G}



Créature : avatar

R

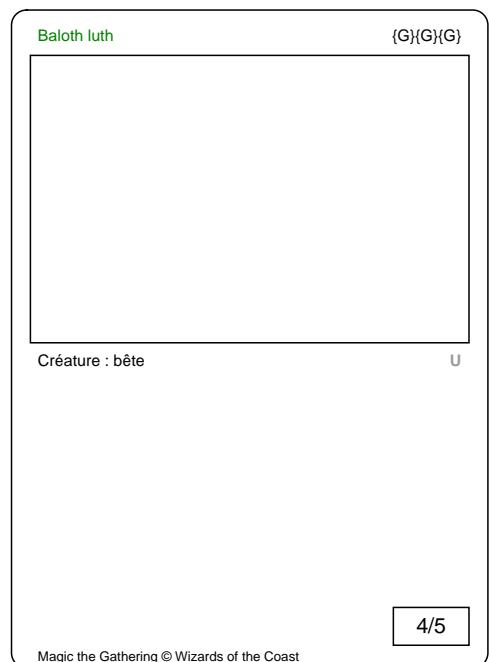
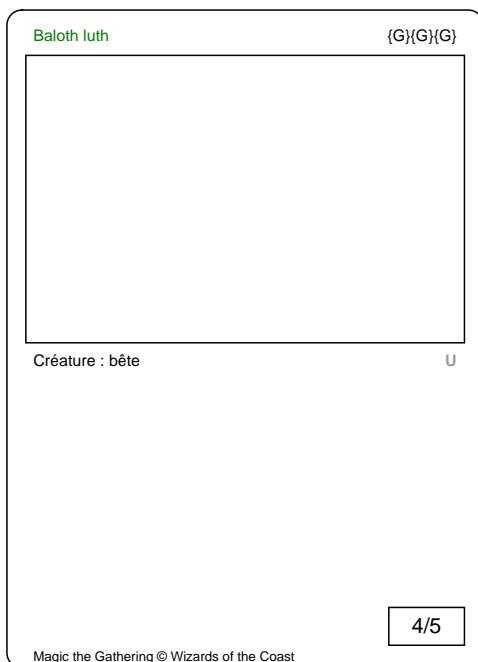
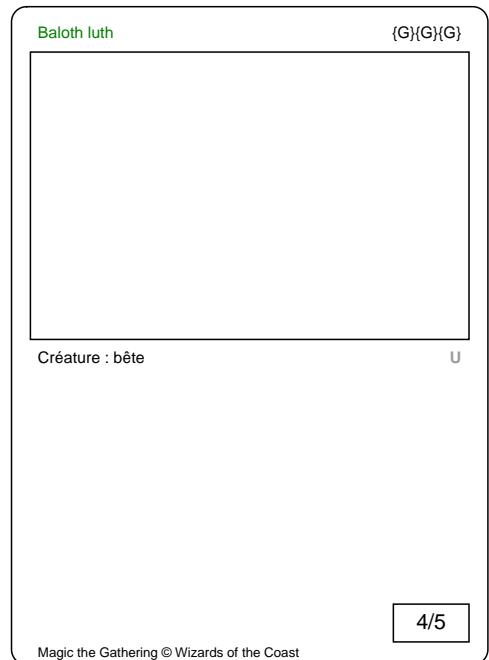
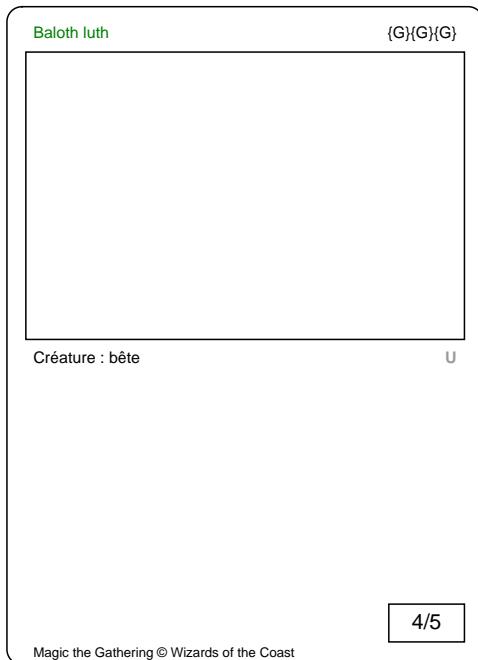
Portée, piétinement

L'Avatar des déterminés arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Expérience Un

{G}

Créature : humain et limon

U

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience Un

{G}

Créature : humain et limon

U

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience Un

{G}

Créature : humain et limon

U

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience Un

{G}

Créature : humain et limon

U

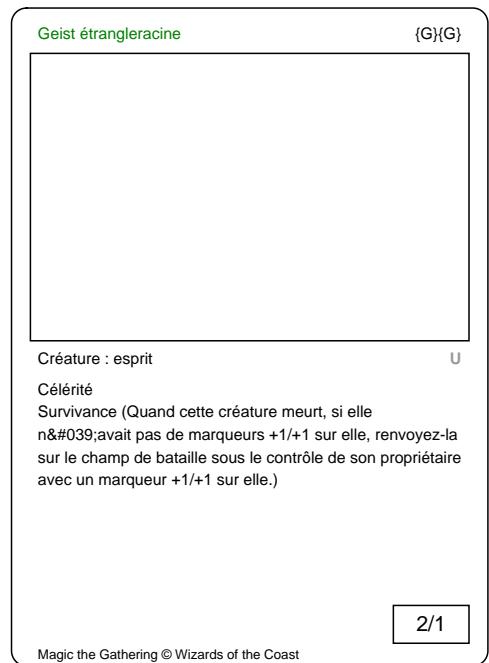
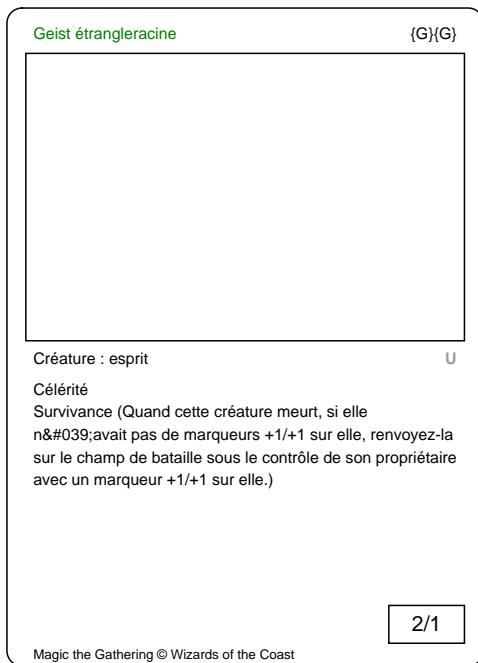
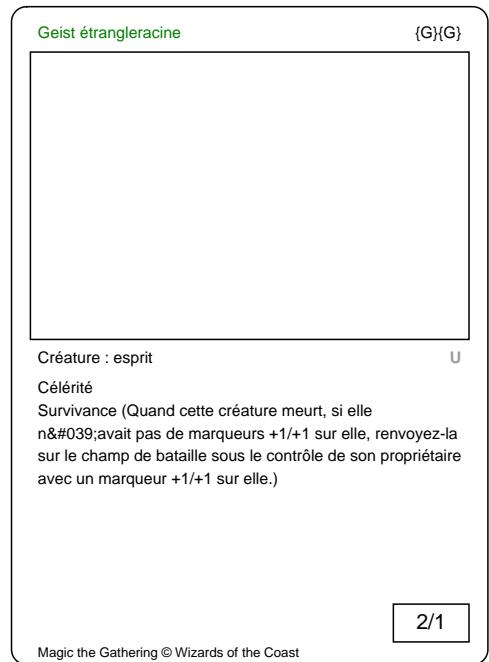
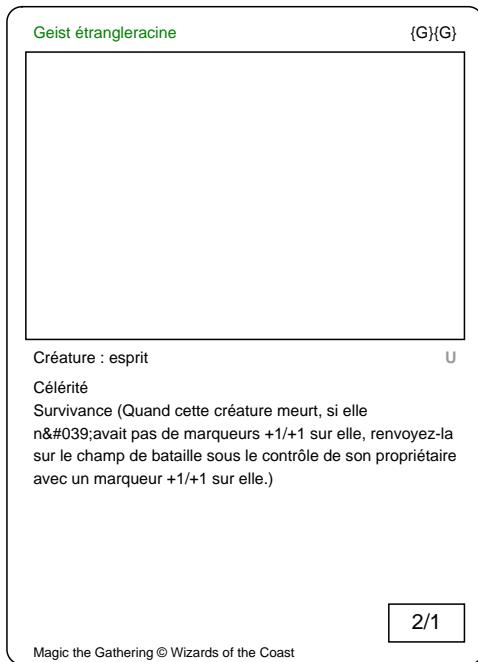
Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Limon nécrophage

{1}{G}



Créature : limon

R

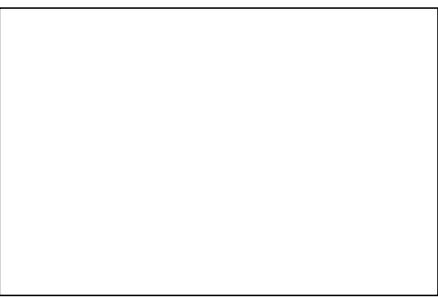
{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'est une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}



Créature : limon

R

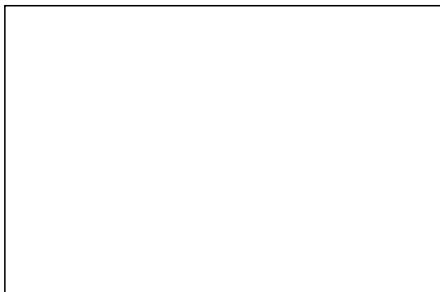
{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'est une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}



Créature : limon

R

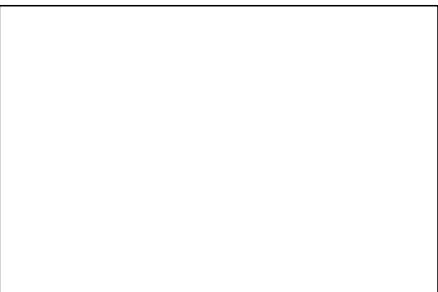
{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'est une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}



Créature : limon

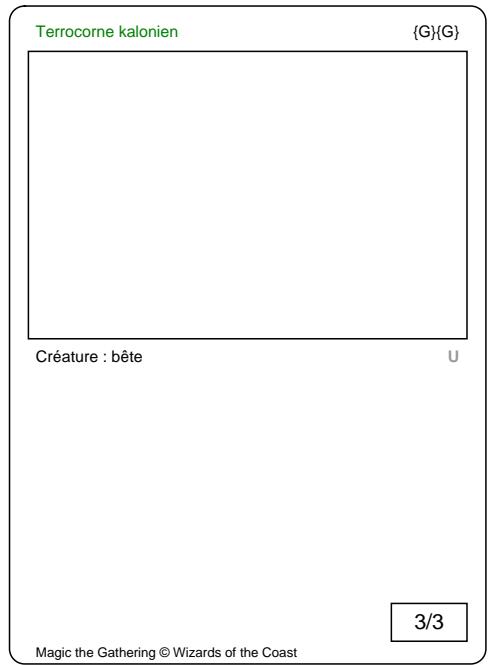
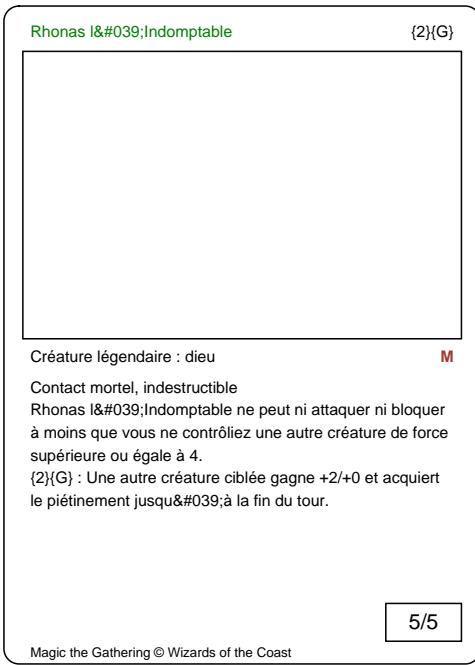
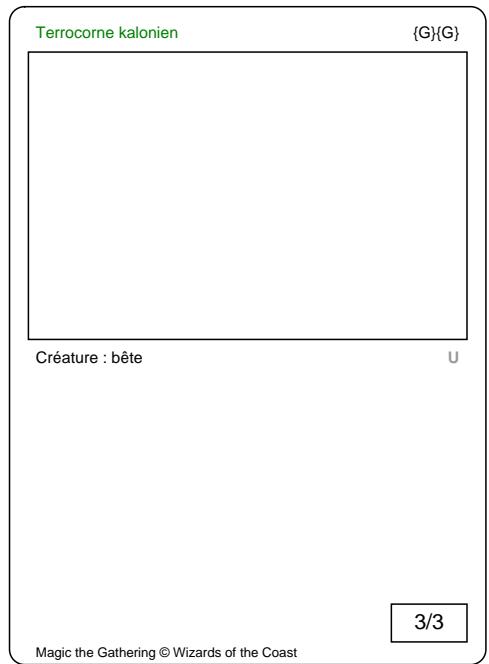
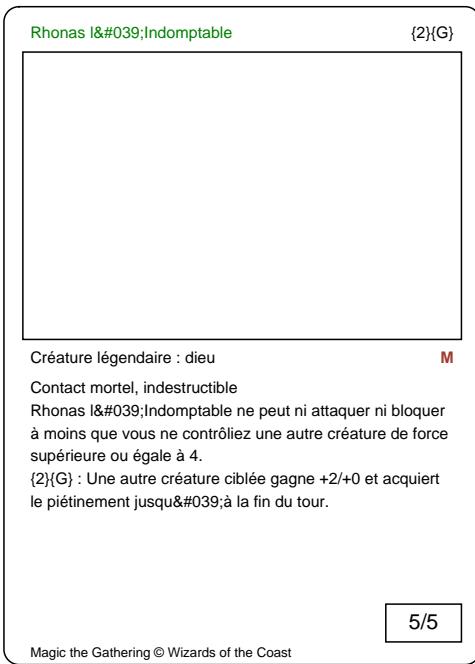
R

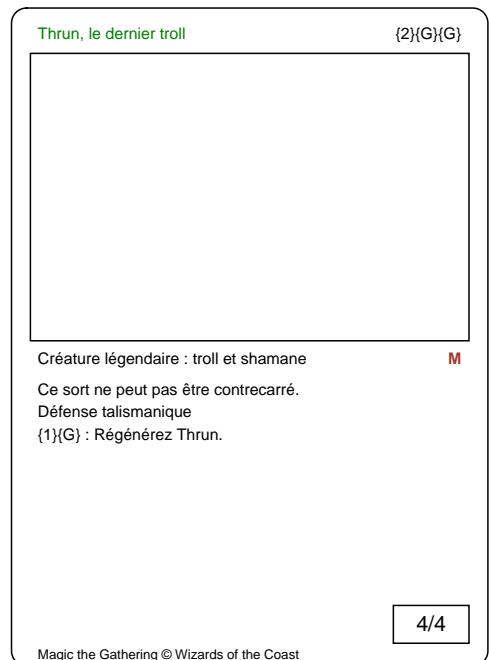
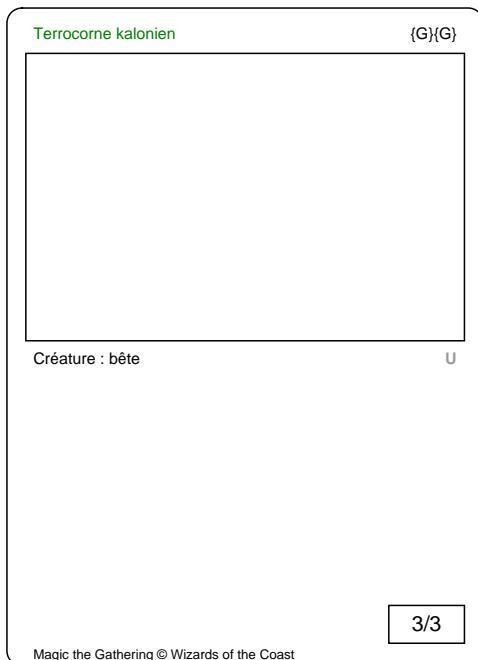
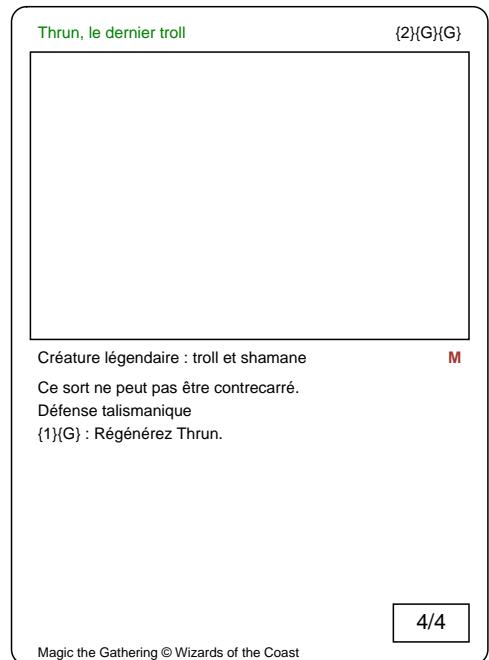
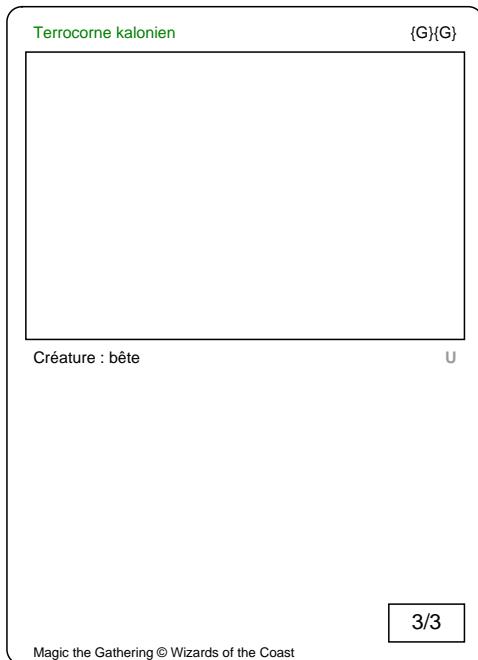
{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'est une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

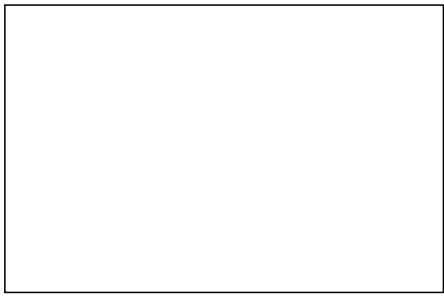
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Forêt



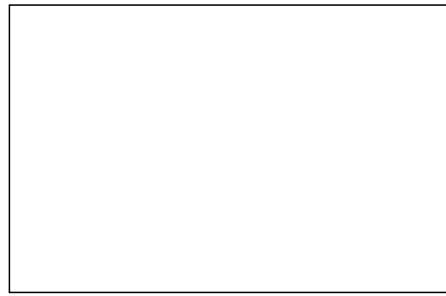
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



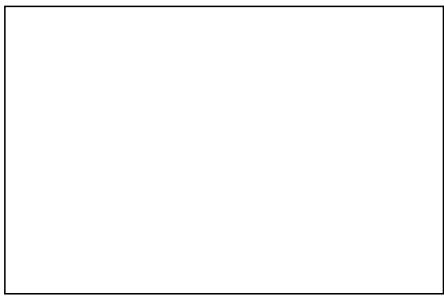
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



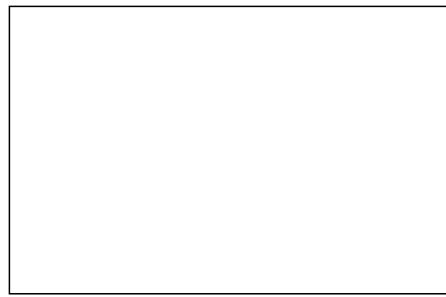
Terrain de base : forêt

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



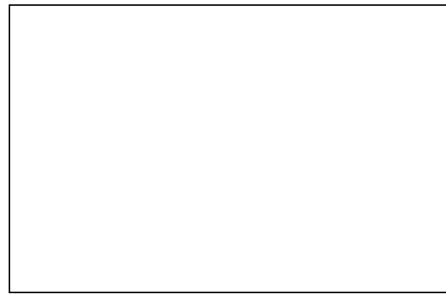
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



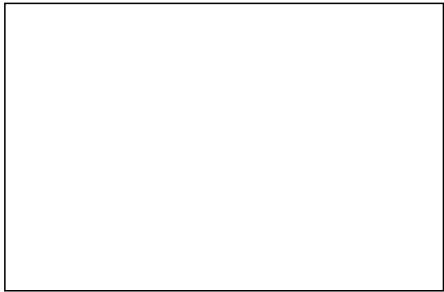
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



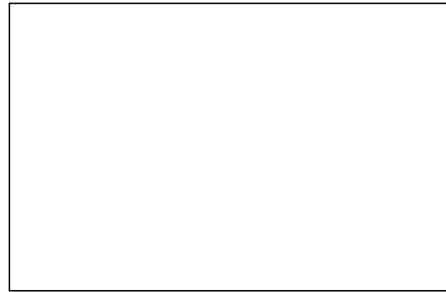
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

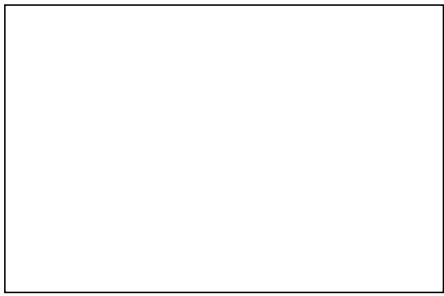
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



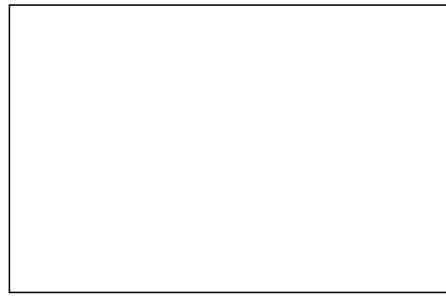
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



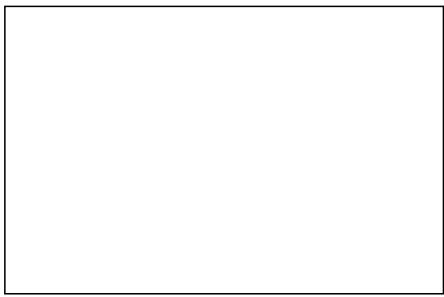
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



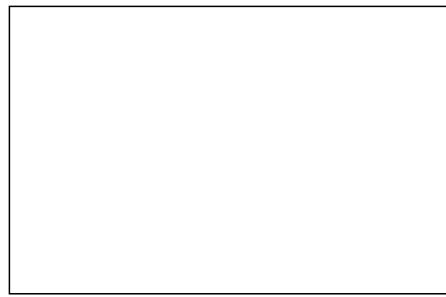
Terrain de base : forêt

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



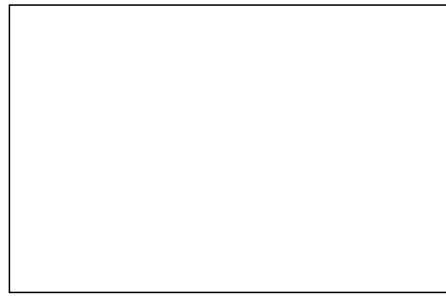
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



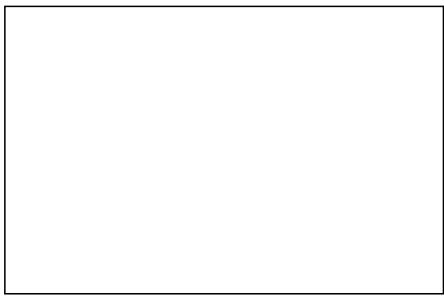
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



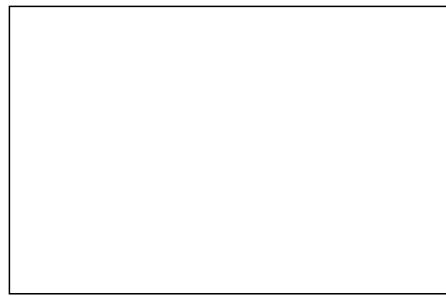
Terrain de base : forêt

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

Oran-Rief, le Vastebois

Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole

Terrain

M

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1G} : Ce terrain devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois

Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole

Terrain

M

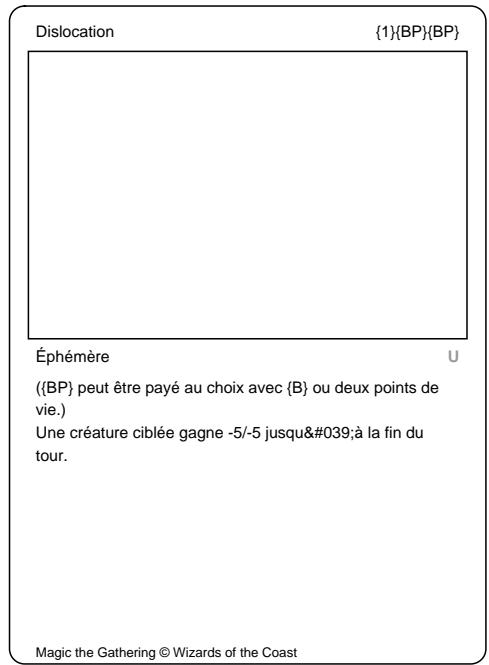
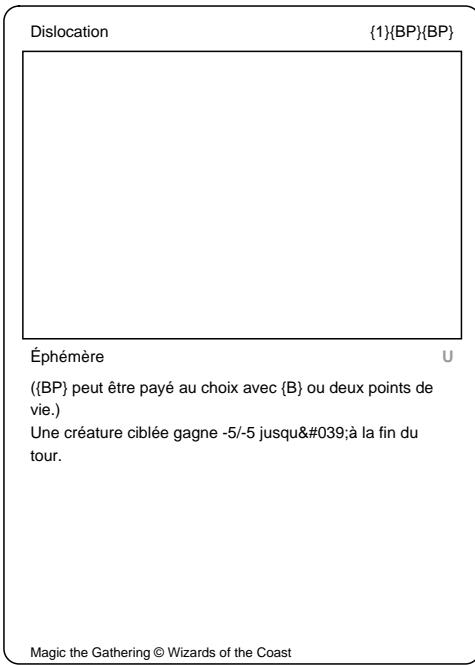
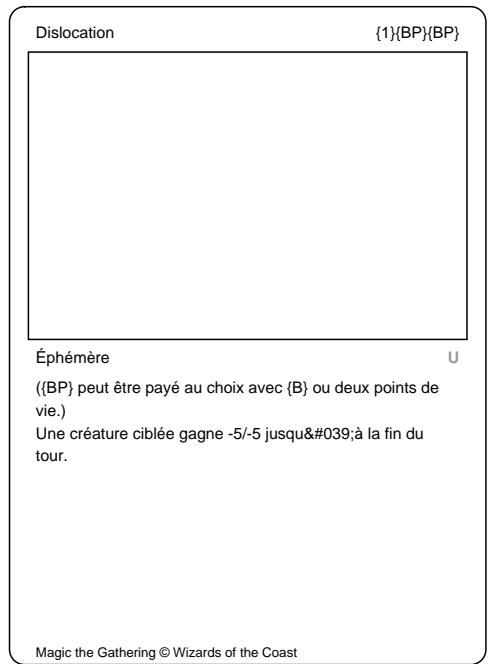
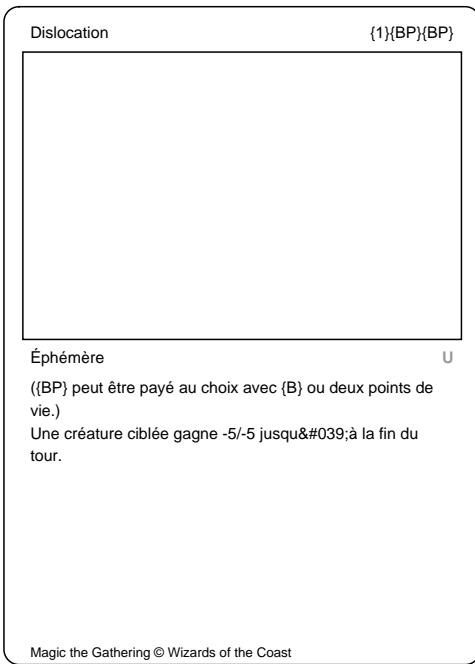
Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1G} : Ce terrain devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

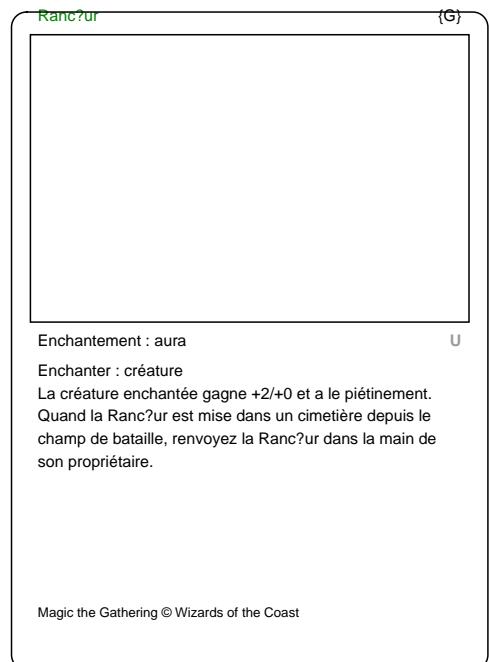
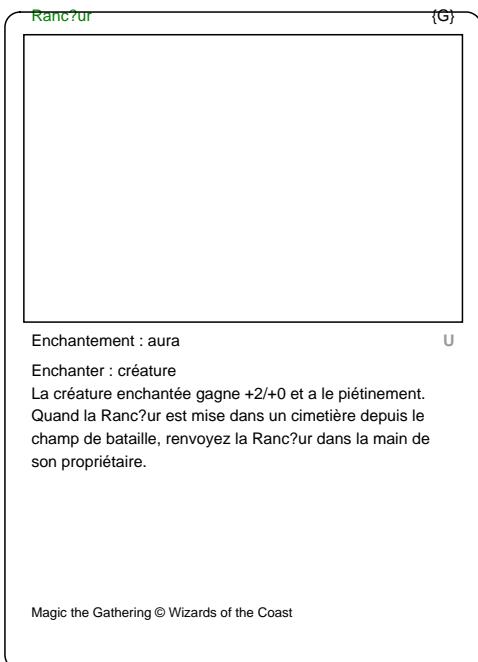
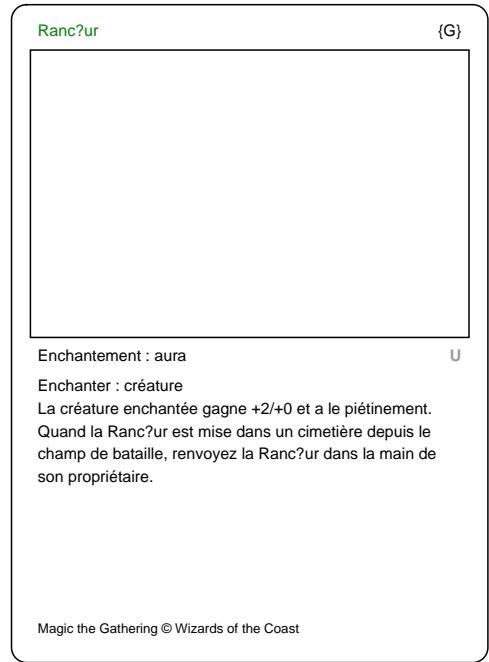
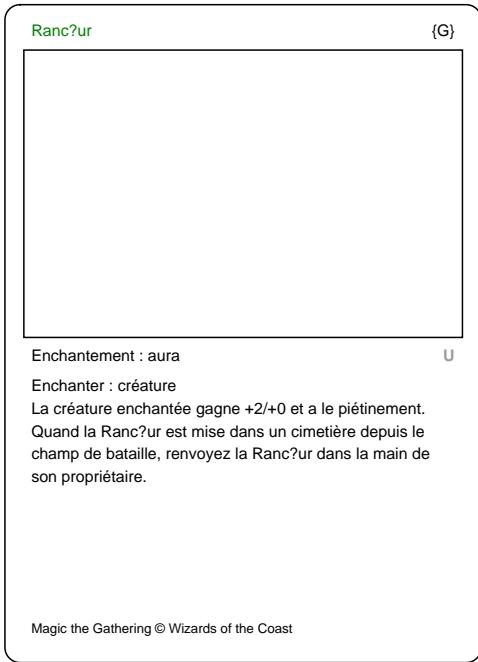
C

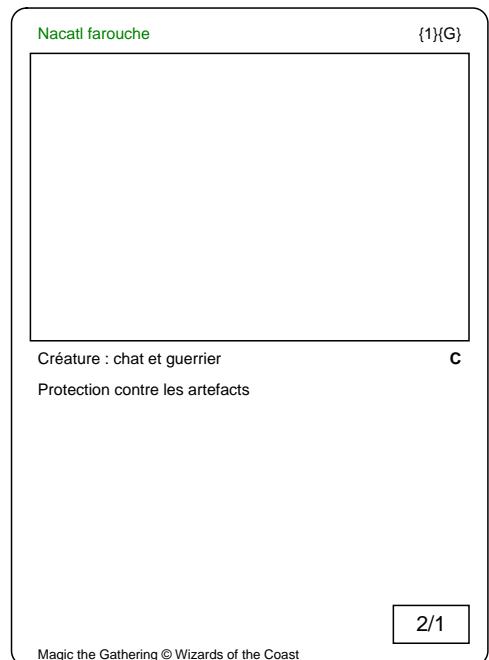
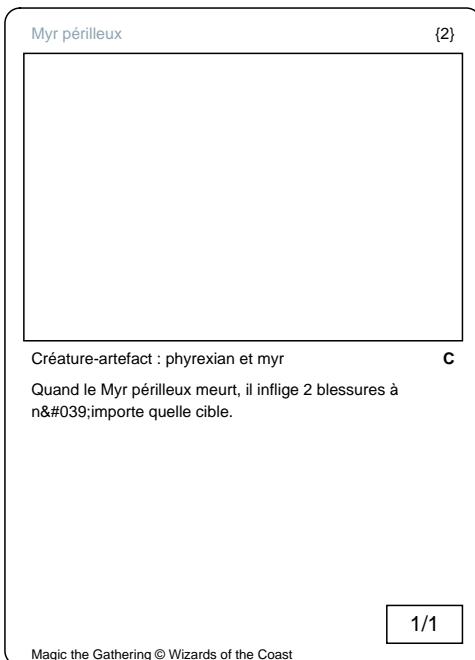
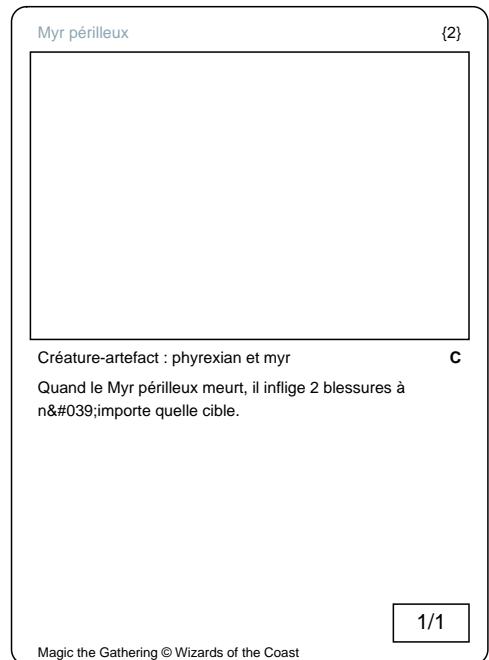
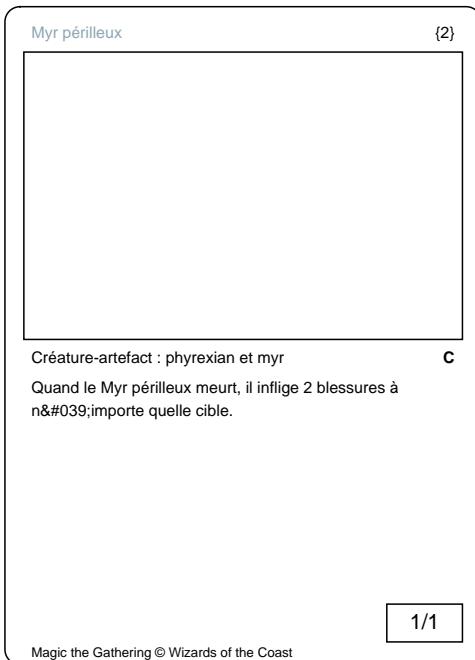
Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

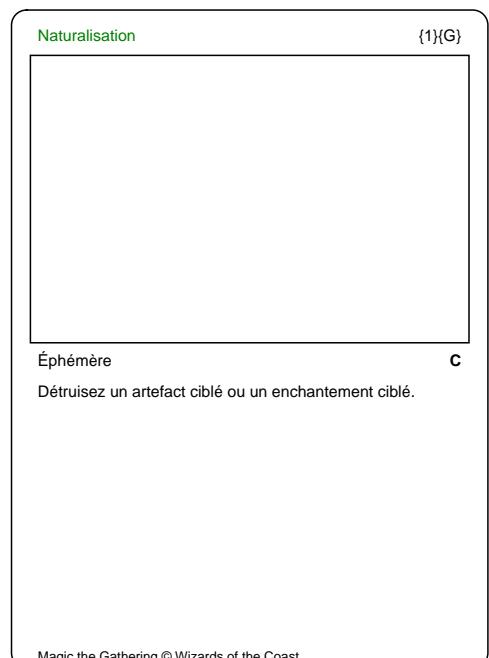
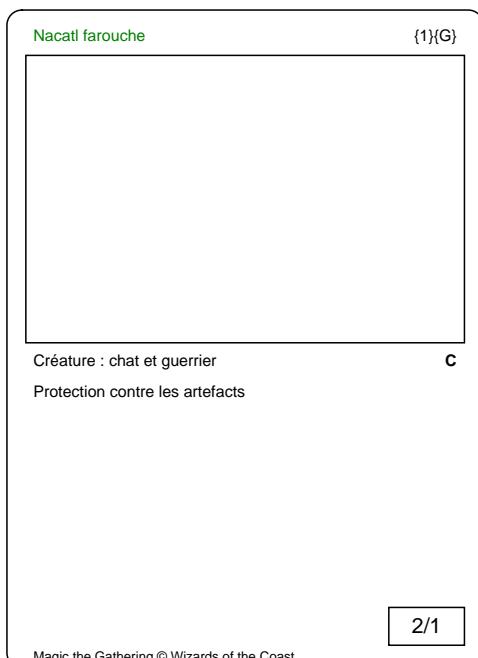
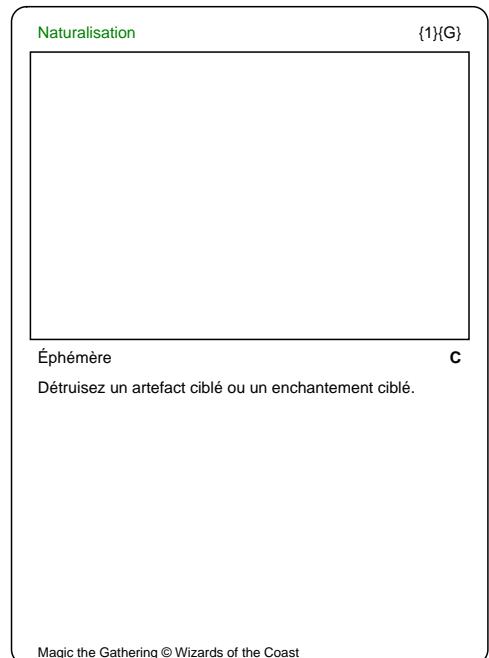
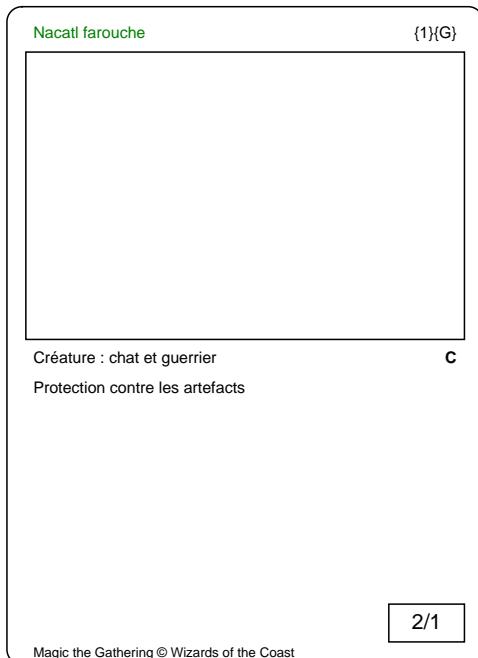
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

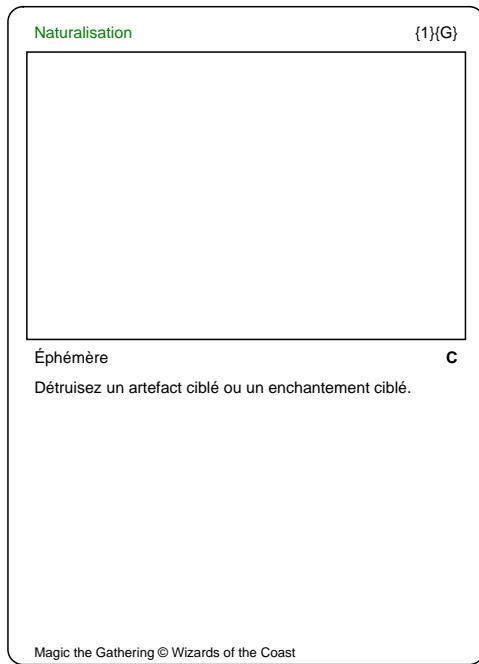
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Magic the Gathering © Wizards of the Coast