

Fermière ambitieuse

{1}{W}



Créature : humain et paysan

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Congrégation ? {1}{W}{W}: Transformer cette créature. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fermière ambitieuse

{1}{W}



Créature : humain et paysan

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Congrégation ? {1}{W}{W}: Transformer cette créature. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fermière ambitieuse

{1}{W}



Créature : humain et paysan

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Congrégation ? {1}{W}{W}: Transformer cette créature. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-aube de Gavonie

{1}{W}{W}



Créature : humain et soldat

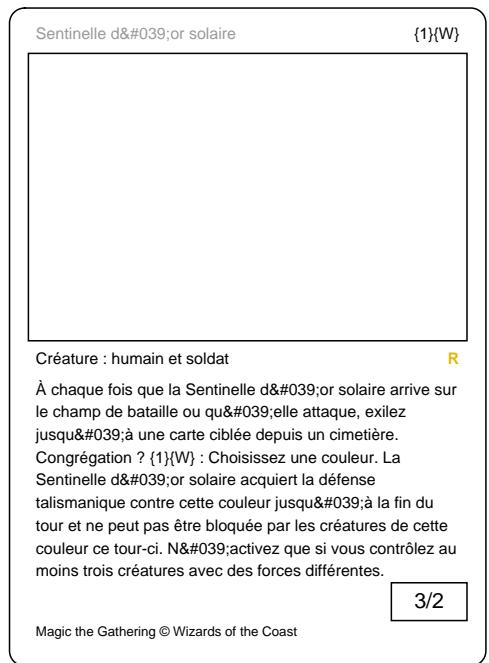
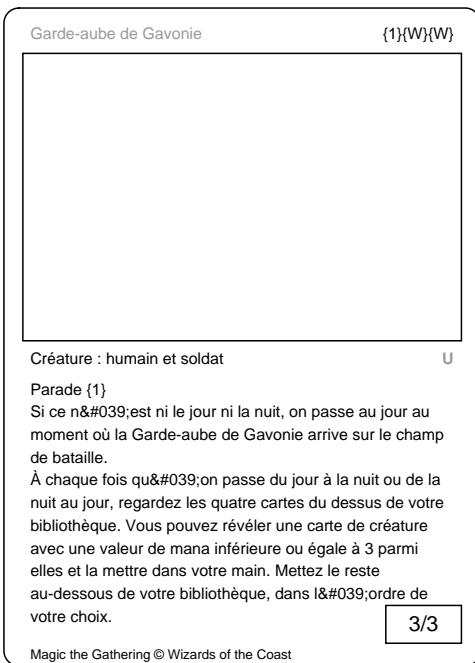
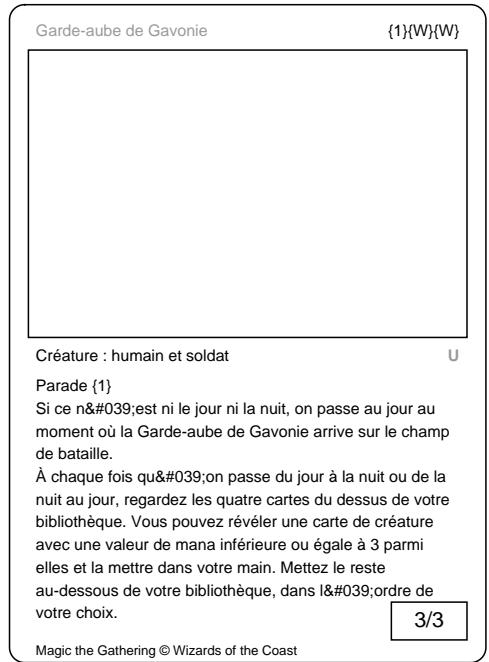
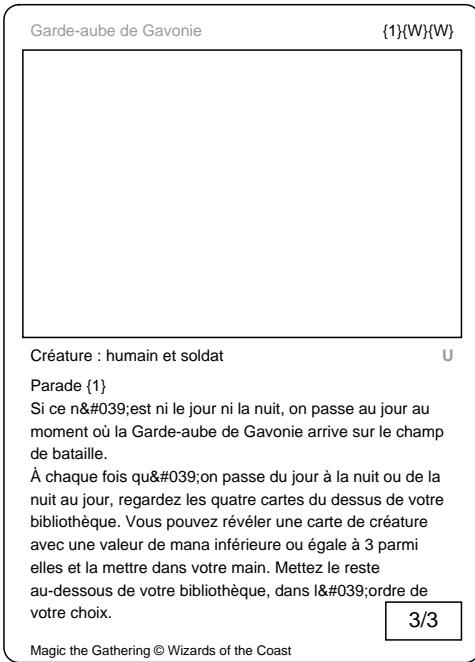
Parade {1}
Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où la Garde-aube de Gavonie arrive sur le champ de bataille.

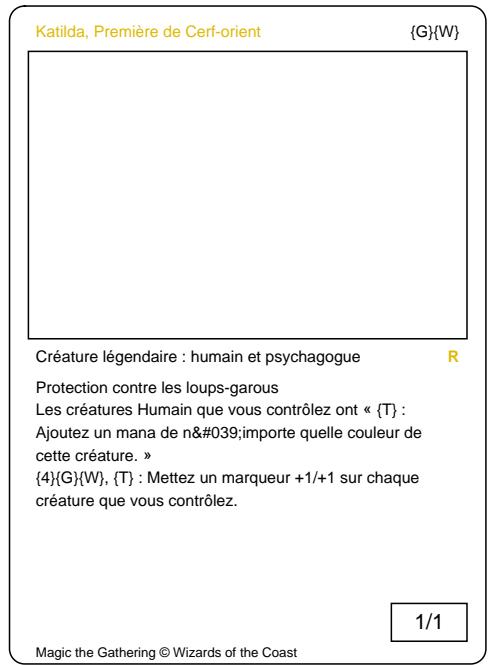
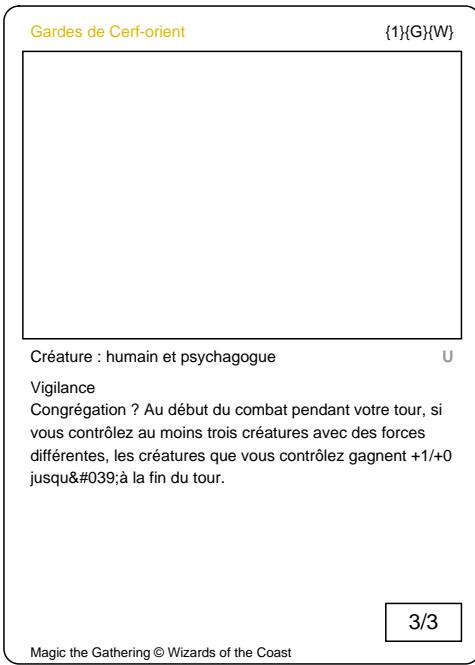
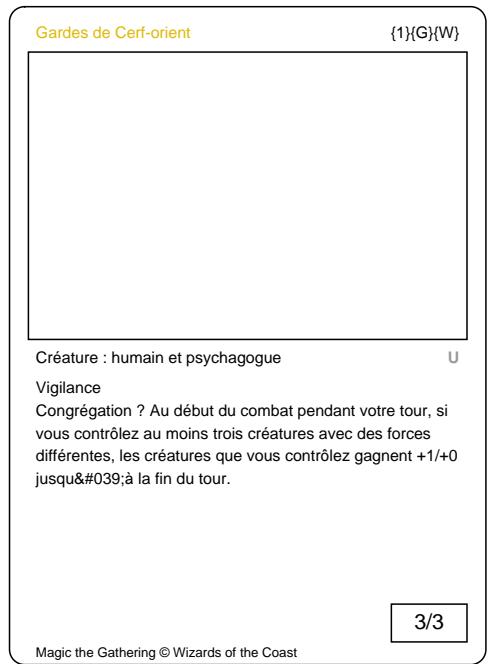
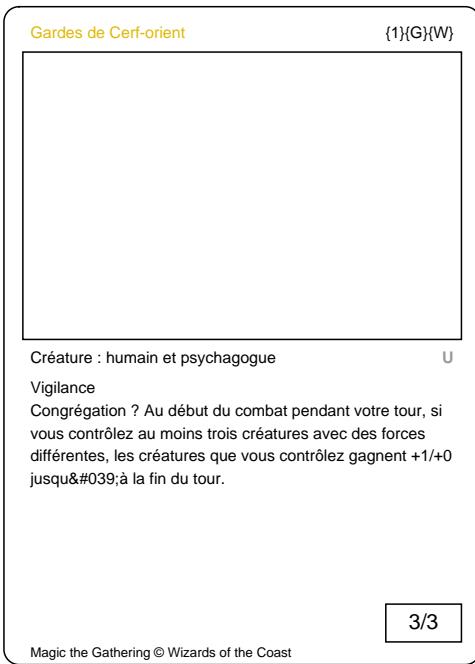
À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

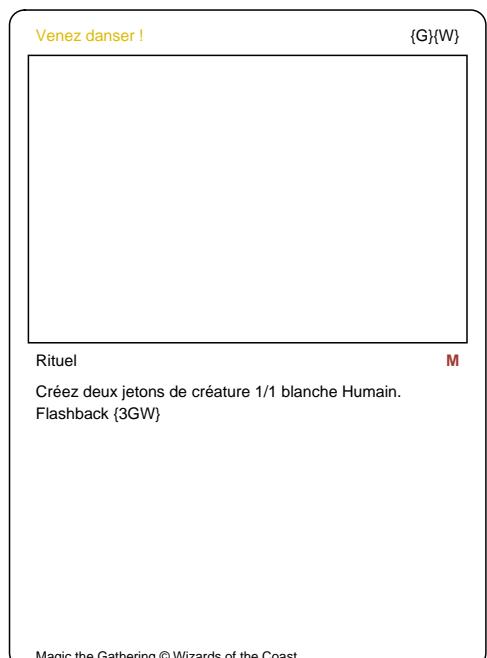
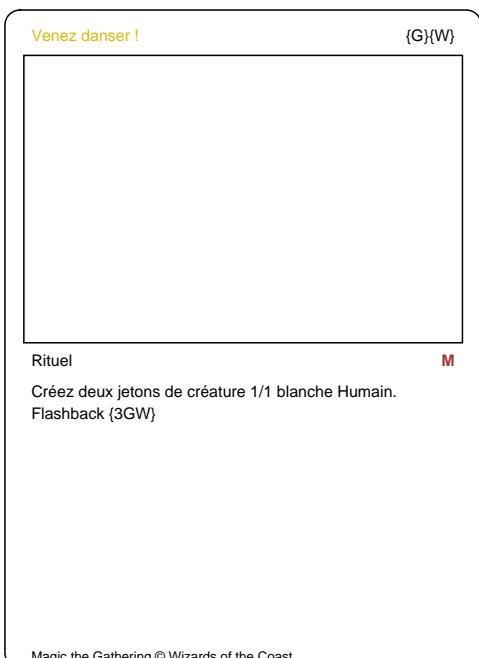
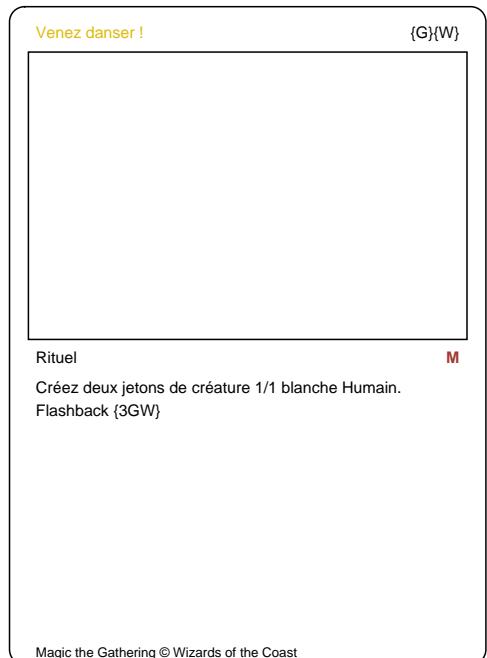
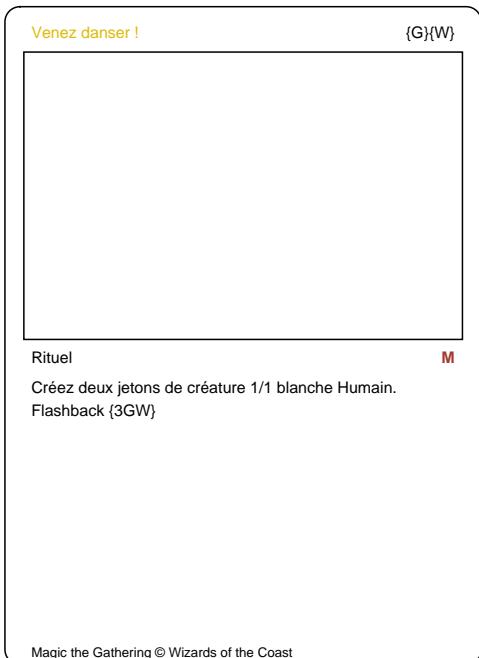
3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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 ce terrain : 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 ce terrain : 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 ce terrain : 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



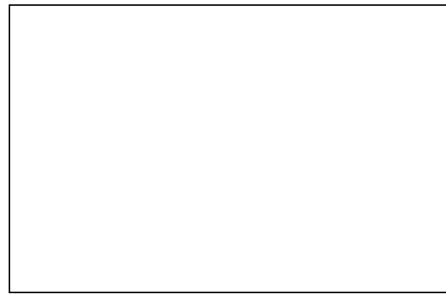
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



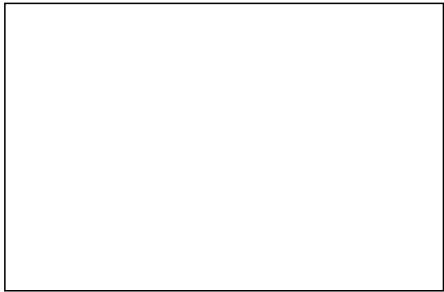
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



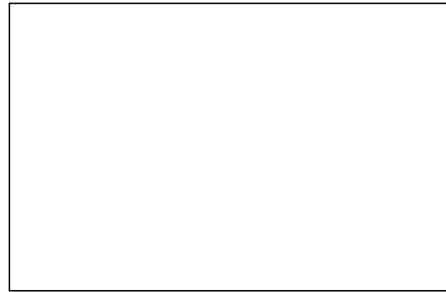
Terrain de base : forêt

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



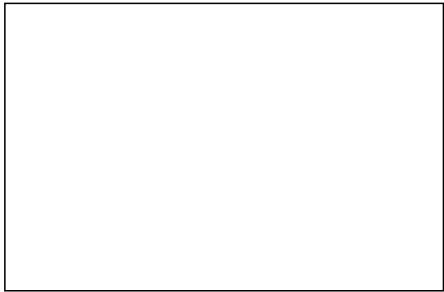
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



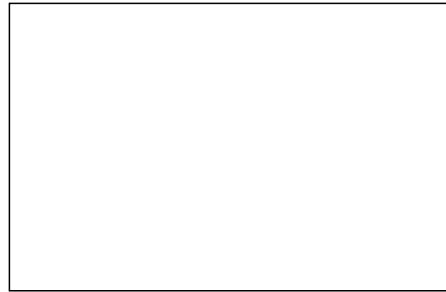
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

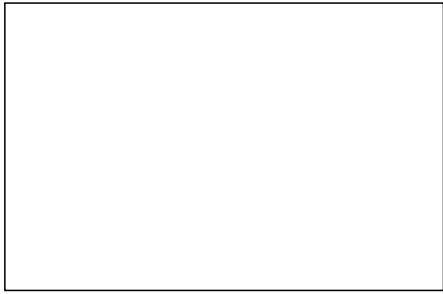
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



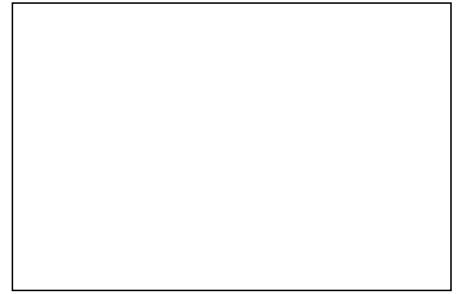
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

</center></center>

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

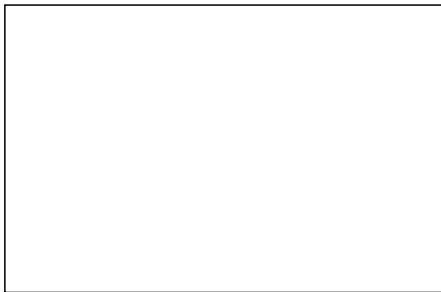
C

</center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

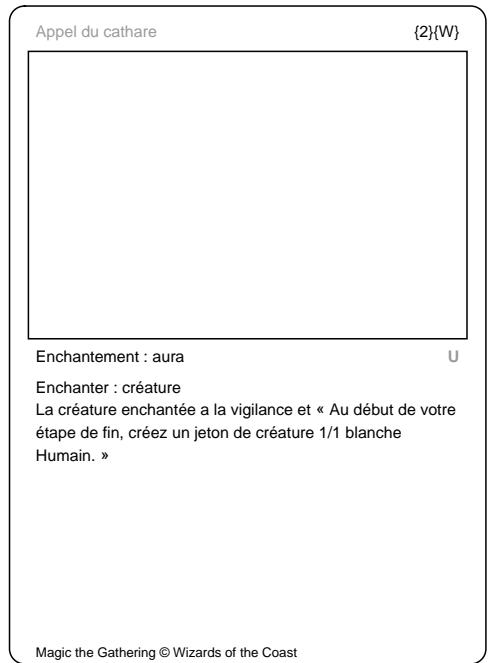
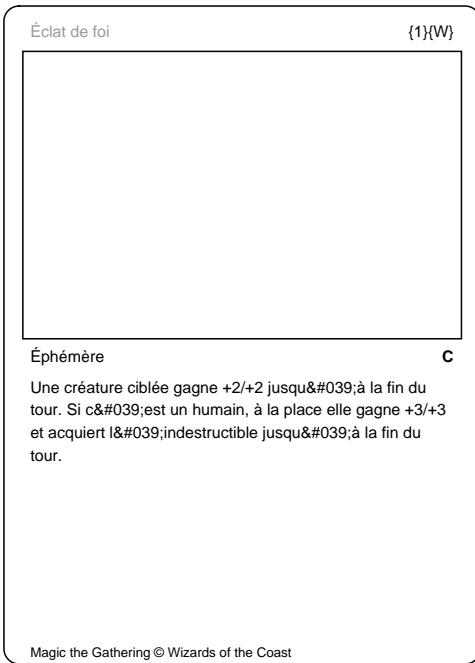
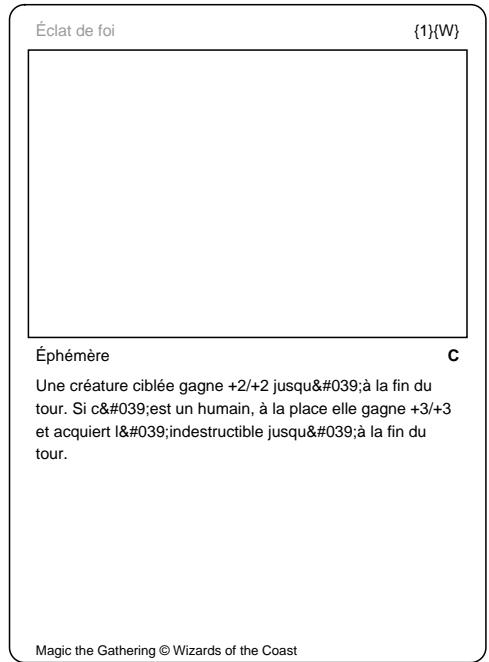
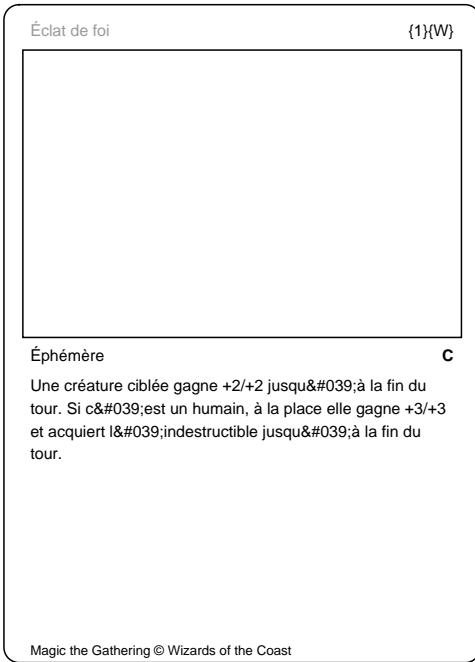


Terrain de base : plaine

<center>

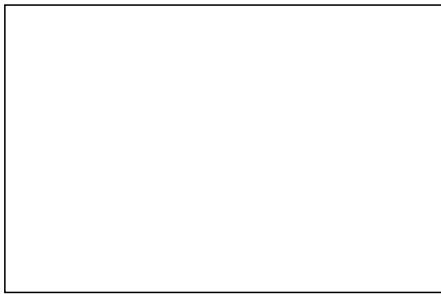
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Piège à chandelles

{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le défenseur.

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Congrégation ? {2}{W}, sacrifiez le Piège à chandelles :

Exilez la créature enchantée. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à chandelles

{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le défenseur.

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Congrégation ? {2}{W}, sacrifiez le Piège à chandelles :

Exilez la créature enchantée. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à chandelles

{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le défenseur.

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Congrégation ? {2}{W}, sacrifiez le Piège à chandelles :

Exilez la créature enchantée. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à chandelles

{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le défenseur.

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Congrégation ? {2}{W}, sacrifiez le Piège à chandelles :

Exilez la créature enchantée. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

