Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marwyn, la nourricière {2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide **R**

À chaque fois qu'un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Marwyn, la nourricière.
{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force de Marwyn.

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

Marwyn, la nourricière {2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide **R**

À chaque fois qu'un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Marwyn, la nourricière.
{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force de Marwyn.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle des Makindi {4}{W}

Créature : bovidé **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle des Makindi {4}{W}

Créature : bovidé **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle des Makindi {4}{W}

Créature : bovidé **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le lunarque {X}{W}

Créature légendaire : humain et clerc **M**

Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.
{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le lunarque {X}{W}

Créature légendaire : humain et clerc **M**

Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.
{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille de chevauche-phalène {W}

Créature : renard et guerrier **C**

Vol
{3}{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le lunarque {X}{W}

Créature légendaire : humain et clerc **M**

Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.
{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille de chevauche-phalène {W}

Créature : renard et guerrier **C**

Vol
{3}{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}

Créature : humain et clerc **C**

{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}

Créature : humain et chevalier **R**

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}

Créature : humain et clerc **C**

{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}

Créature : humain et chevalier **R**

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Félidar des terres foliaires {2}{G}{W}

Créature : chat et bête R

Vigilance
Les créatures avec la vigilance que vous contrôlez ont « {1}, {T} : Engagez une créature ciblée. »

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Félidar des terres foliaires {2}{G}{W}

Créature : chat et bête R

Vigilance
Les créatures avec la vigilance que vous contrôlez ont « {1}, {T} : Engagez une créature ciblée. »

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Félidar des terres foliaires {2}{G}{W}

Créature : chat et bête R

Vigilance
Les créatures avec la vigilance que vous contrôlez ont « {1}, {T} : Engagez une créature ciblée. »

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Félidar des terres foliaires {2}{G}{W}

Créature : chat et bête R

Vigilance
Les créatures avec la vigilance que vous contrôlez ont « {1}, {T} : Engagez une créature ciblée. »

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Conclave {G}{W}

Créature : elfe et clerc U

{G}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.
{5}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte et blanche Elfe et Chevalier avec la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Conclave {G}{W}

Créature : elfe et clerc U

{G}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.
{5}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte et blanche Elfe et Chevalier avec la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Conclave {G}{W}

Créature : elfe et clerc U

{G}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.
{5}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte et blanche Elfe et Chevalier avec la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Conclave {G}{W}

Créature : elfe et clerc U

{G}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.
{5}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte et blanche Elfe et Chevalier avec la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Katilda, Première de Cerf-orient {G}{W}

Créature légendaire : humain et psychagogue R

Protection contre les loups-garous
Les créatures Humain que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de cette créature. »
{4}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Katilda, Première de Cerf-orient {G}{W}

Créature légendaire : humain et psychagogue R

Protection contre les loups-garous
Les créatures Humain que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de cette créature. »
{4}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Katilda, Première de Cerf-orient {G}{W}

Créature légendaire : humain et psychagogue R

Protection contre les loups-garous
Les créatures Humain que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de cette créature. »
{4}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Katilda, Première de Cerf-orient {G}{W}

Créature légendaire : humain et psychagogue R

Protection contre les loups-garous
Les créatures Humain que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de cette créature. »
{4}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Racinovore de Murasa {G}{W}

Créature : bête U

Vigilance
{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de base de votre main.
{T} : Renvoyez un terrain de base ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Racinovore de Murasa {G}{W}

Créature : bête U

Vigilance
{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de base de votre main.
{T} : Renvoyez un terrain de base ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Racinovore de Murasa {G}{W}

Créature : bête U

Vigilance
{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de base de votre main.
{T} : Renvoyez un terrain de base ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Racinovore de Murasa {G}{W}

Créature : bête U

Vigilance
{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de base de votre main.
{T} : Renvoyez un terrain de base ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet prospère

Terrain C

Le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille engagé.
Au moment où le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le vert.
{T} : Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet prospère

Terrain C

Le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille engagé.
Au moment où le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le vert.
{T} : Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet prospère

Terrain C

Le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille engagé.
Au moment où le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le vert.
{T} : Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet prospère

Terrain C

Le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille engagé.
Au moment où le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le vert.
{T} : Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices

Terrain : forêt **C**

({T} : Ajoutez {G}.)
La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.
Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices

Terrain : forêt **C**

({T} : Ajoutez {G}.)
La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.
Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain C

Les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain C

Les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain C

Les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain C

Les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de Selesnya {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{GW}{GW}{GW}{GW}, {T}, sacrifiez le Médaillon de Selesnya : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Grand Cromlech {7}{G}{G}

Artefact légendaire **M**

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.
{T} : Ajoutez {G}{G}. Vous gagnez 2 points de vie.
À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de Selesnya {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{GW}{GW}{GW}{GW}, {T}, sacrifiez le Médaillon de Selesnya : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Grand Cromlech {7}{G}{G}

Artefact légendaire **M**

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.
{T} : Ajoutez {G}{G}. Vous gagnez 2 points de vie.
À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast