

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

Boa des rivières

{1}{G}

Créature : serpent

U

Traversée des îles

{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth de siège

{5}{G}{G}

Créature : bête

R

Défense talismanique

Tant que le Béhémoth de siège attaque, pour chaque créature que vous contrôlez, vous pouvez faire que cette créature attribue ses blessures de combat comme si elle n'était pas bloquée.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières

{1}{G}

Créature : serpent

U

Traversée des îles

{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières

{1}{G}

Créature : serpent

U

Traversée des îles

{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan aux sabots de pierre

{7}{G}

Créature : centaure et guerrier

R

Piétinement, indestructible

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez attaque, elle acquiert le piétinement et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières

{1}{G}

Créature : serpent

U

Traversée des îles

{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien vert de Murasa

{4}{G}{G}

Créature : élémental

M

Quand cette créature arrive, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Quand cette créature meurt, vous pouvez l&#039;exiler. Si vous faites ainsi, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghalta, Faim primordiale

{10}{G}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures que vous contrôlez.

Piétinement

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana

{2}{G}

Créature : hydre

R

Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana

{2}{G}

Créature : hydre

R

Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne

{3}{G}{G}

Créature : hydre

M

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Limon prédateur**

{G}{G}{G}

Créature : limon

R

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)  
 À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.  
 À chaque fois qu'une créature blessée par cette créature ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

1/1

Limon prédateur	{G}/{G}/{G}
<div data-bbox="1056 235 1244 472" style="border: 1px solid black; height: 360px; margin-bottom: 10px;"></div> <div data-bbox="1056 472 1244 716"> <p>Créature : limon <span style="float: right;">R</span></p> <p>Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)</p> <p>À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.</p> <p>À chaque fois qu'une créature blessée par cette créature ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.</p> </div>	
<div data-bbox="1056 716 1244 750" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: right;">1/1</div>	

Limon prédateur	(G)(G)(G)
<div></div>	
Créature : limon	R
<p>Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)</p> <p>À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.</p> <p>À chaque fois qu'une créature blessée par cette créature ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.</p> <div>1/1</div>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

**Limon prédateur** {G}{G}{G}

Créature : limon R

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'une créature blessée par cette créature ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirri, guerrière chat

{1}{G}{G}

Créature légendaire : chat et guerrier

R

Initiative, traversée des forêts, vigilance

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyléa, ?il perçant

{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 sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{2}{G} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main.

Sinon, vous pouvez la mettre dans votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myriarque majestueux

{4}{G}

Créature : chimère

M

La force et l'endurance du Myriarque majestueux sont chacune égales au double du nombre de créatures que vous contrôlez.

Au début de chaque combat si vous contrôlez une créature avec le vol, le Myriarque majestueux acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance.

\*/\*

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

Recluse mortelle

{1}{G}

Créature : araignée

C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger quirionais

{G}

Créature : elfe et ranger

U

Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle

{1}{G}

Créature : araignée

C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle

{1}{G}

Créature : araignée

C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhonas l'Indomptable

{2}{G}

Créature légendaire : dieu

M

Contact mortel, indestructible  
Rhonas l'Indomptable ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez une autre créature de force supérieure ou égale à 4.  
{2}{G} : Une autre créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle

{1}{G}

Créature : araignée

C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rofellos, émissaire de Llanowar

{G}{G}

Créature légendaire : elfe et druide

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque forêt que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre voyageur

{1}{G}

Créature : satyre et druide

C

{T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur de gemmes

{3}{G}

Créature : bête

R

Mutation {1}{G}{G}

Portée, piétinement

À chaque fois que cette créature subit une mutation, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre voyageur

{1}{G}

Créature : satyre et druide

C

{T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur de gemmes

{3}{G}

Créature : bête

R

Mutation {1}{G}{G}

Portée, piétinement

À chaque fois que cette créature subit une mutation, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrasseur de gemmes
{3}{G}

Créature : bête
R

Mutation {1}{G}{G}

Portée, piétinement

À chaque fois que cette créature subit une mutation, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran du carnage
{4}{G}{G}

Créature : dinosaure
M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Piétinement, défense talismanique

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur de gemmes
{3}{G}

Créature : bête
R

Mutation {1}{G}{G}

Portée, piétinement

À chaque fois que cette créature subit une mutation, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la ménagerie
{3}{G}

Créature : serpent et clerc
M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de créature.

Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour lancer des sorts de créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la ménagerie

{3}{G}

Créature : serpent et clerc

M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de créature.

Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour lancer des sorts de créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la destruction

{X}{G}{G}

Rituel

M

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez. Si X est supérieur ou égal à 10, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorinclex, Voix de la Voracité

{6}{G}{G}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Piétinement

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain produisait.

À chaque fois qu'un adversaire engage un terrain pour du mana, ce terrain ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la destruction

{X}{G}{G}

Rituel

M

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez. Si X est supérieur ou égal à 10, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

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

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



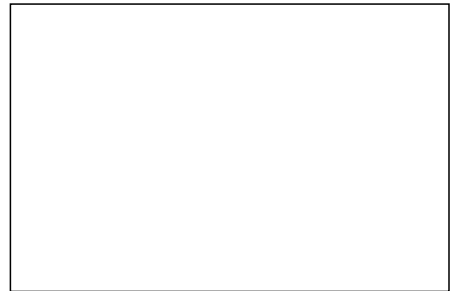
Terrain de base : forêt

**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

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

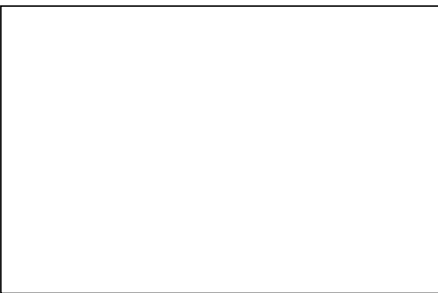
{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}



Artefact légendaire

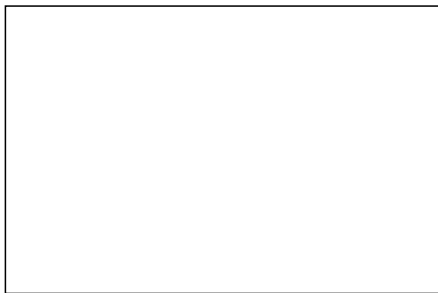
M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

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 {GG}. Vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa

{1}{G}{G}



Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

? Vous gagnez 3 points de vie.

? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languagebestion

{2}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Vivien, ranger au Bestiarc

{1}{G}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Vivien

M

{+1}: Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre jusqu'à deux créatures ciblées. Elles acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{-3}: Une créature ciblée vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker.

{-5}: Vous pouvez choisir une carte de créature que vous possédez en dehors de la partie, la révéler et la mettre dans votre main.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force royale

{4}{G}{G}{G}

Créature : élémental

R

Quand la Force royale arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme

{3}{G}{G}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}{G}: Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance de Gaia

{5}{G}{G}

Créature : élémental

R

Ce sort ne peut pas être contrecarrée.

Célérité

La Vengeance de Gaia ne peut pas être la cible de sorts non-verts ou de capacités de sources non-vertes.

8/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémissioie

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes brisées

{2}{G}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Freyalise, Fureur de Llanowar

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Freyalise

R

{+2} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Druide avec « {T} : Ajoutez {G}. »

{-2} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{-6} : Piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

Freyalise, Fureur de Llanowar peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes brisées

{2}{G}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de l'hydre

{G}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque

{1}{G}

Éphémère

M

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et  $\infty$  indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de l'hydre

{G}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast