

Araignée géante {3}{G}



Créature : araignée C  
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers elfes {1}{G}



Créature : elfe et archer R  
Initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante {3}{G}



Créature : araignée C  
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers elfes {1}{G}



Créature : elfe et archer R  
Initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth luth {G}{G}{G}



Créature : bête U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth luth {G}{G}{G}



Créature : bête U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth luth {G}{G}{G}



Créature : bête U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth luth {G}{G}{G}



Créature : bête U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Baloth tenace** {2}{G}{G}



Créature : bête U

Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Baloth tenace** {2}{G}{G}



Créature : bête U

Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Baloth tenace** {2}{G}{G}



Créature : bête U

Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Compagnon de Garruk** {G}{G}



Créature : bête C

Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon de Garruk {G}{G} C



Créature : bête C

Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G} C



Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup {2}{G}{G} R



Créature : élémental R

Multikick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Élémental de bruyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G} C



Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

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

Lige de la Filandre {6}{G}{G}



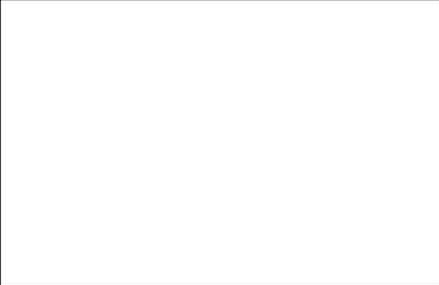
Créature : élémental M

Piétinement  
 À chaque fois que le Lige de la Filandre inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez choisir n'importe quel nombre de terrains ciblés que vous contrôlez et mettre un marqueur « éveil » sur chacun d'eux. Chacun de ces terrains est une créature 8/8 verte Élémental tant qu'il a un marqueur « éveil » sur lui. Ce sont toujours des terrains.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

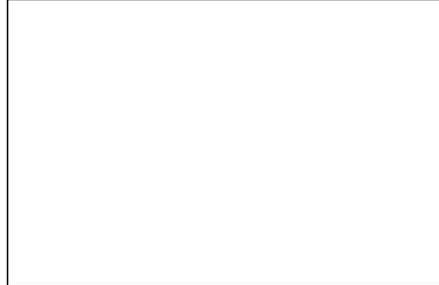


Créature : elfe et druide C  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lige de la Filandre {6}{G}{G}



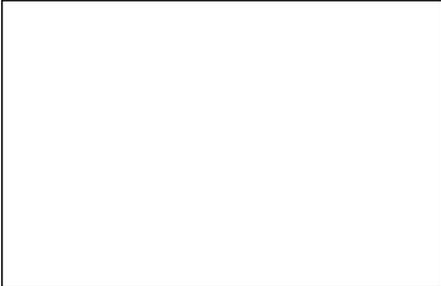
Créature : élémental M

Piétinement  
 À chaque fois que le Lige de la Filandre inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez choisir n'importe quel nombre de terrains ciblés que vous contrôlez et mettre un marqueur « éveil » sur chacun d'eux. Chacun de ces terrains est une créature 8/8 verte Élémental tant qu'il a un marqueur « éveil » sur lui. Ce sont toujours des terrains.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirri, guerrière chat {1}{G}{G}

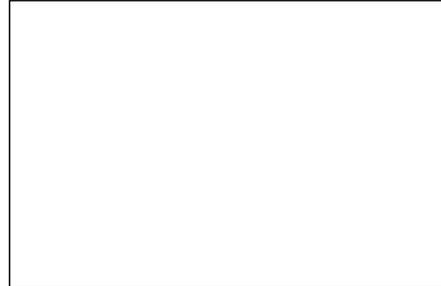


Créature légendaire : chat et guerrier **R**  
Initiative, traversée des forêts, vigilance

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vignes {G}

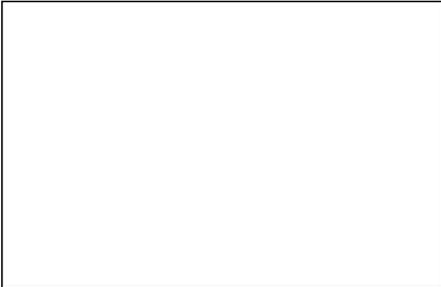


Créature : plante et mur **C**  
Défenseur, portée

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirri, guerrière chat {1}{G}{G}

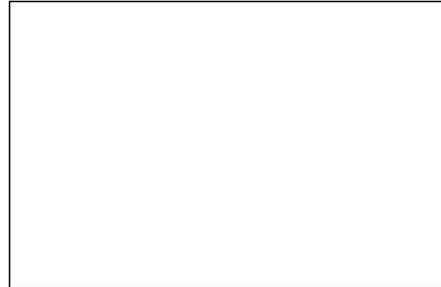


Créature légendaire : chat et guerrier **R**  
Initiative, traversée des forêts, vigilance

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vignes {G}



Créature : plante et mur **C**  
Défenseur, portée

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

{2}{G}{G}{G}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurllement de la meute nocturne

{6}{G}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

{2}{G}{G}{G}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurllement de la meute nocturne

{6}{G}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque forêt 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  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

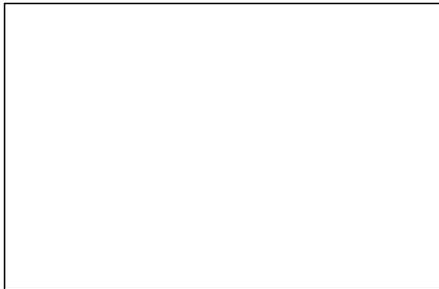


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri primordial

{G}



Éphémère

U

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri primordial

{G}



Éphémère

U

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.

Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.

Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.  
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le  
champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de  
son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.  
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le  
champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de  
son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast