

Mur de lianes de Filandre

{2}



Créature-artefact : mur

C

Défenseur

{G} : Le Mur de lianes de Filandre acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (il peut bloquer les créatures avec le vol.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de lianes de Filandre

{2}



Créature-artefact : mur

C

Défenseur

{G} : Le Mur de lianes de Filandre acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (il peut bloquer les créatures avec le vol.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de lianes de Filandre

{2}



Créature-artefact : mur

C

Défenseur

{G} : Le Mur de lianes de Filandre acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (il peut bloquer les créatures avec le vol.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers d'Ezuri

{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

À chaque fois que les Archers d'Ezuri bloquent une créature avec le vol, les Archers d'Ezuri gagnent +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers d'Ezuri {G}



Créature : elfe et archer C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
 À chaque fois que les Archers d'Ezuri bloquent une créature avec le vol, les Archers d'Ezuri gagnent +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

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}



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}



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}



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

Éclaireur cuivrecome {G}



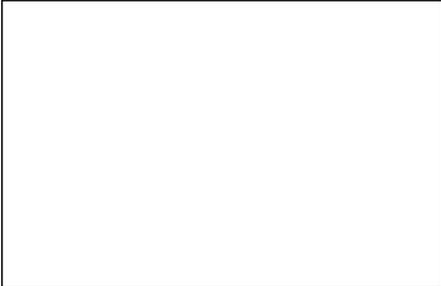
Créature : elfe et éclaireur C

À chaque fois que l'Éclaireur cuivrecome attaque, dégagez chaque autre créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur cuivrecome {G}

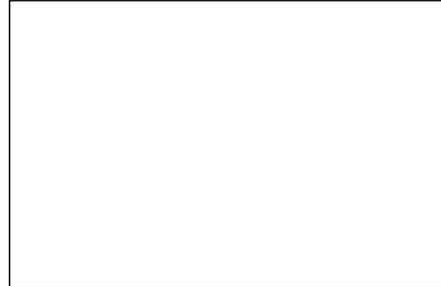


Créature : elfe et éclairateur **C**
À chaque fois que l'Éclaireur cuivrecome attaque, dégagez chaque autre créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

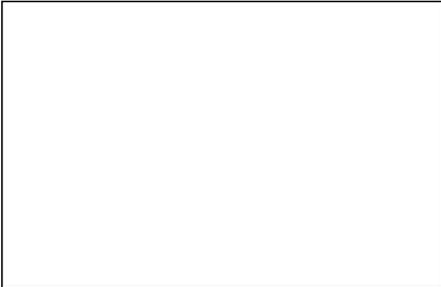


Créature : elfe et druide **C**
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

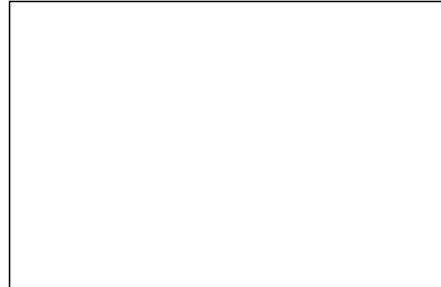


Créature : elfe et druide **C**
{T} : Ajoutez {G}.

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

Élves de Llanowar {G}

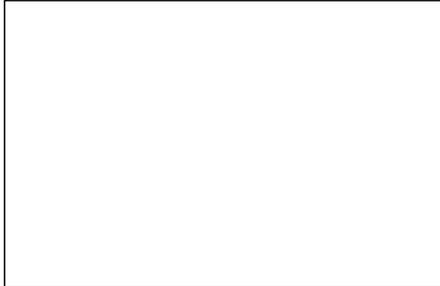


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Nissa {G}{G}

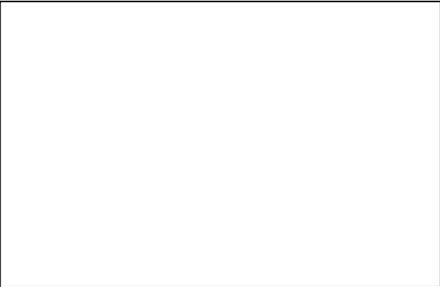


Créature : elfe et guerrier C
Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Nissa {G}{G}

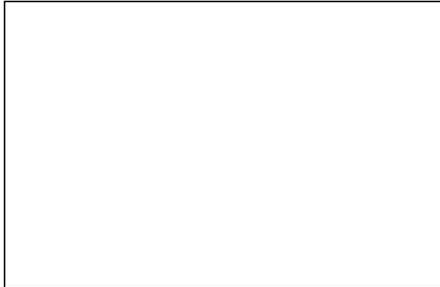


Créature : elfe et guerrier C
Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Nissa {G}{G}



Créature : elfe et guerrier C
Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Nissa {G}{G}

Créature : elfe et guerrier C

Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ezuri, chef renégat {1}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

{G} : Régénérez un autre elfe ciblé.
 {2}{G}{G}{G} : Les créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ezuri, chef renégat {1}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

{G} : Régénérez un autre elfe ciblé.
 {2}{G}{G}{G} : Les créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de la Yavimaya {4}{G}{G}

Créature : guivre C

Piétinement

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de la Yavimaya {4}{G}{G}



Créature : guivre C
Piétinement

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Pelakka {4}{G}{G}{G}



Créature : guivre U
Piétinement
Quand la Guivre de Pelakka arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 7 points de vie.
Quand la Guivre de Pelakka meurt, piochez une carte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Pelakka {4}{G}{G}{G}



Créature : guivre U
Piétinement
Quand la Guivre de Pelakka arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 7 points de vie.
Quand la Guivre de Pelakka meurt, piochez une carte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vignes {G}

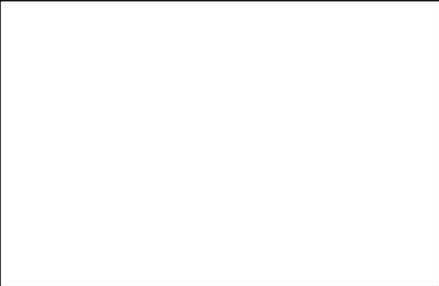


Créature : plante et mur C
Défenseur, portée

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vignes {G}

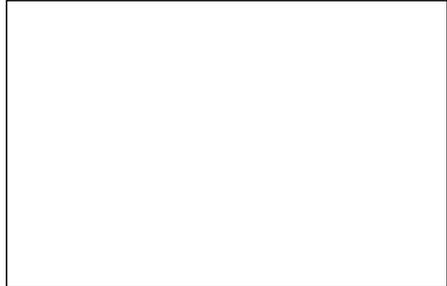


Créature : plante et mur C
 Défenseur, portée

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice arboricole de Joraga {G}



Créature : elfe et druide U

Montée de niveau {1}{G} ({1}{G}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

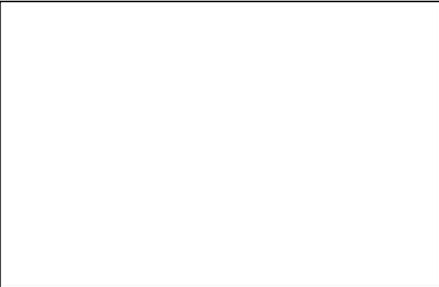
[Niveau 1-4> {T} : Ajoutez {G}{G}. (1/2)

[Niveau 5+> Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}{G}. » (1/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice arboricole de Joraga {G}



Créature : elfe et druide U

Montée de niveau {1}{G} ({1}{G}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

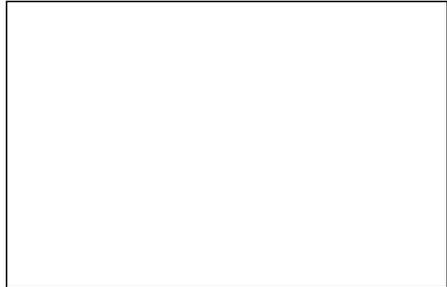
[Niveau 1-4> {T} : Ajoutez {G}{G}. (1/2)

[Niveau 5+> Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}{G}. » (1/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}



Créature : mur U

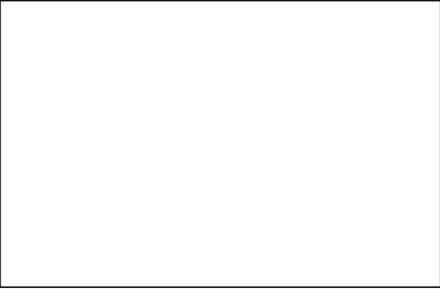
Défenseur

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

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}

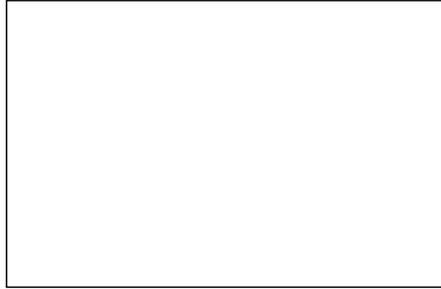


Créature : mur U
Défenseur
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

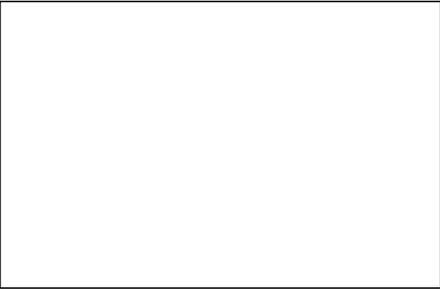
Culture {2}{G}



Rituel C
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}

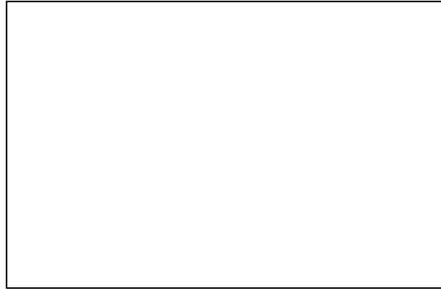


Créature : mur U
Défenseur
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}



Rituel C
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}



Rituel C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}



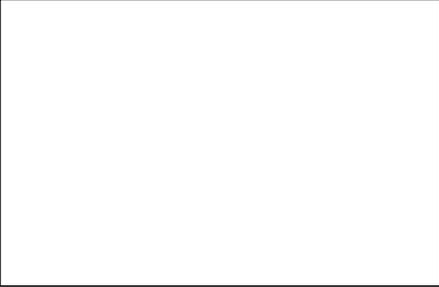
Rituel C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}



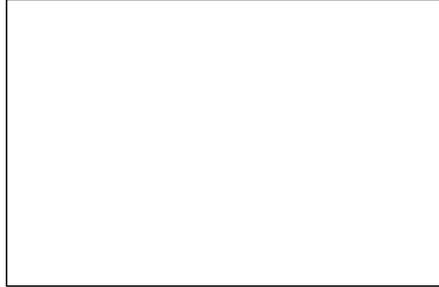
Rituel C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}



Rituel C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



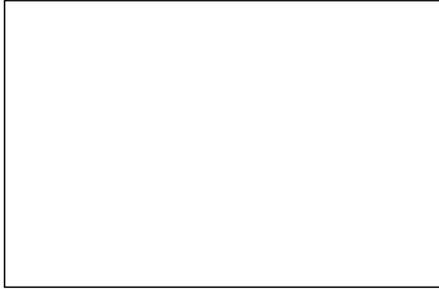
Terrain de base : forêt

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



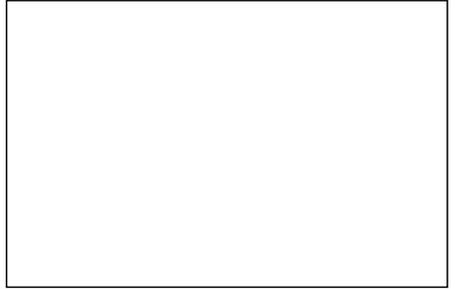
Terrain de base : forêt

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

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

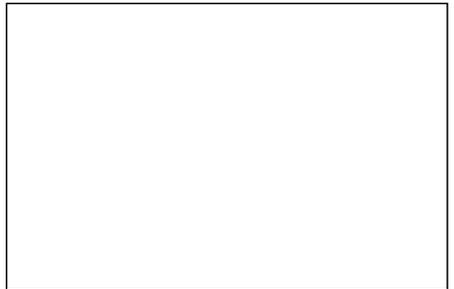
Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

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

Reproduction sylvoke {3}



Créature-artefact : shamane **C**
{G}, Sacrifiez la Reproduction sylvoke : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction sylvoke {3}



Créature-artefact : shamane **C**
{G}, Sacrifiez la Reproduction sylvoke : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction sylvoke {3}

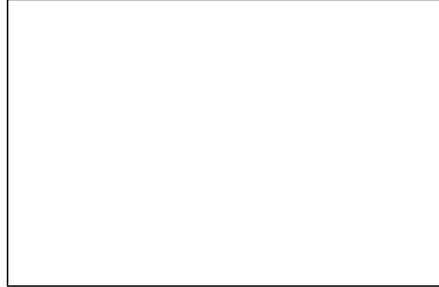


Créature-artefact : shamane **C**
{G}, Sacrifiez la Reproduction sylvoke : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction sylvoke {3}



Créature-artefact : shamane **C**
{G}, Sacrifiez la Reproduction sylvoke : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}



Créature : limon U
 Contact mortel
 Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard {G}



Éphémère C
 Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}



Créature : limon U
 Contact mortel
 Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard {G}



Éphémère C
 Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

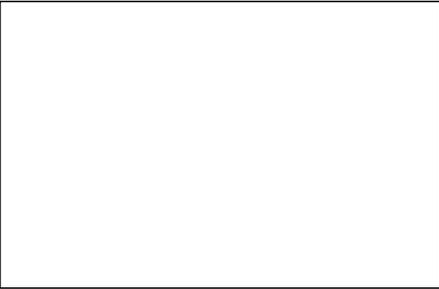
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}



Éphémère

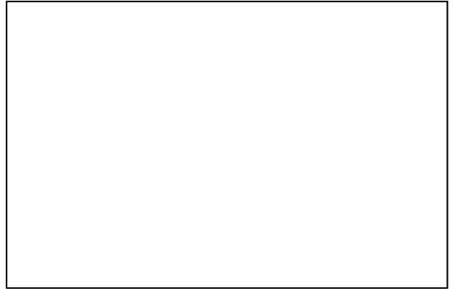
C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

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

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast