

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 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

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

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

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

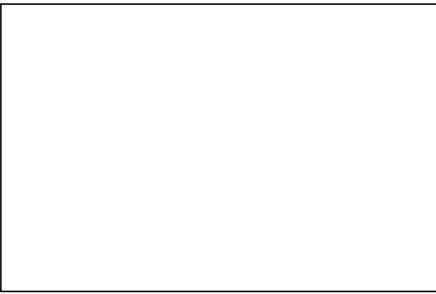
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe farouche

{2}{G}



Créature : elfe

C

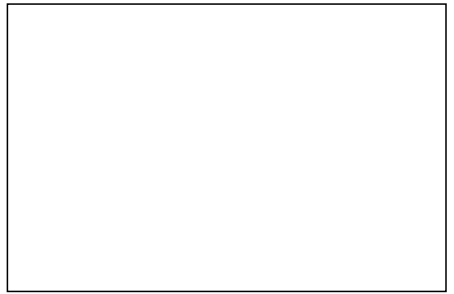
Quand l'Empathe farouche arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe farouche

{2}{G}



Créature : elfe

C

Quand l'Empathe farouche arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe farouche

{2}{G}



Créature : elfe

C

Quand l'Empathe farouche arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe farouche

{2}{G}



Créature : elfe

C

Quand l'Empathe farouche arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

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

Hydre protéenne

{X}{G}

Créature : hydre

R

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

Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre protéenne, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.

À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est retiré à l'Hydre protéenne, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de Garruk

{5}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse

{2}{G}

Créature : elfe et guerrier

R

Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse
{2}{G}

Créature : elfe et guerrier
R

Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

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

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

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorinclex, Voix de la Voracité
{6}{G}{G}

Créature légendaire : phyrexian et praetor
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

Titan primitif
{4}{G}{G}

Créature : géant
Piétinement
À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narth de Feuilledor
{3}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier
Au début de votre entretien, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé se défasse d'une carte au hasard.
À chaque fois qu'un adversaire se défasse d'une carte, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

U

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

Culture

{2}{G}



Rituel

U

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

Culture

{2}{G}



Rituel

U

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

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

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}

Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent $+X/+X$, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X , mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



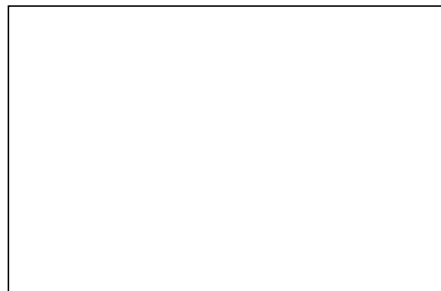
Terrain de base : forêt

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



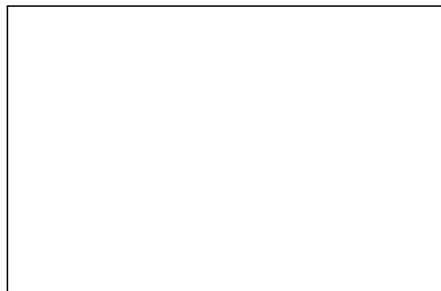
Terrain de base : forêt

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



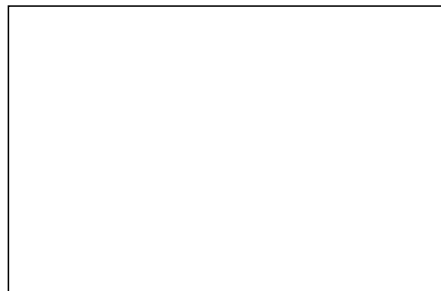
Terrain de base : forêt

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

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harnais d'enjambeur

{3}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +1/+1 et a la célérité.

Équipement {1}

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

Harnais d'enjambeur

{3}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +1/+1 et a la célérité.

Équipement {1}

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

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

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

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

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

Puissance des chênaies

{3}{G}

Éphémère

R

Une créature ciblée gagne +7/+7 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

Paire sauvage

{4}{G}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée depuis votre main, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature avec le même total de force et d'endurance, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivacité

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée peut attaquer comme si elle avait la célérité.

{0} : Dégagez la créature enchantée. N'activez que pendant votre tour et une seule fois par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra à camail de mort

{1}{G}

Créature : phyrexian et serpent

C

{1}{G} : Le Cobra à camail de mort acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

{1}{G} : Le Cobra à camail de mort acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde elfe

{1}{G}

Créature : elfe et guerrier

R

À chaque fois qu'un autre elfe arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Avant-garde elfe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra à camail de mort

{1}{G}

Créature : phyrexian et serpent

C

{1}{G} : Le Cobra à camail de mort acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

{1}{G} : Le Cobra à camail de mort acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra à camail de mort
{1}{G}

Créature : phyrexian et serpent
C

{1}{G} : Le Cobra à camail de mort acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.
{1}{G} : Le Cobra à camail de mort acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'héritage
{G}

Créature : elfe et druide
U

Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez : Ajoutez {G}{G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra à camail de mort
{1}{G}

Créature : phyrexian et serpent
C

{1}{G} : Le Cobra à camail de mort acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.
{1}{G} : Le Cobra à camail de mort acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrite sylvoke
{1}{G}

Créature légendaire : humain et éclaircur
R

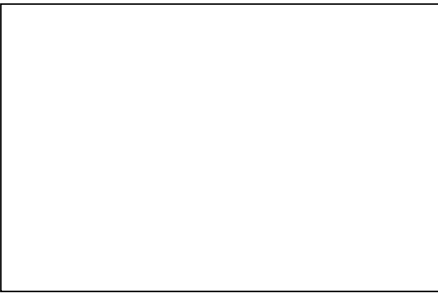
Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de la nature

{1}{G}



Rituel

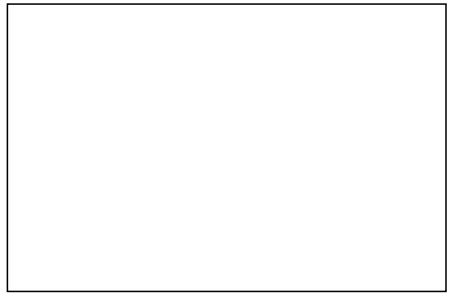
U

Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranquillité

{2}{G}



Rituel

C

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranquillité

{2}{G}



Rituel

C

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute considérable

{2}{G}{G}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Vous piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée, et vous gagnez ensuite un nombre de points de vie égal à son endurance.

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

Perspicacité du chasseur

{2}{G}

Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker ce tour-ci, piochez autant de cartes.

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

Retour à la nature

{1}{G}

Éphémère

U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

