

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

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

Guivre de Valsoir

{5}{G}{G}



Créature : guivre

U

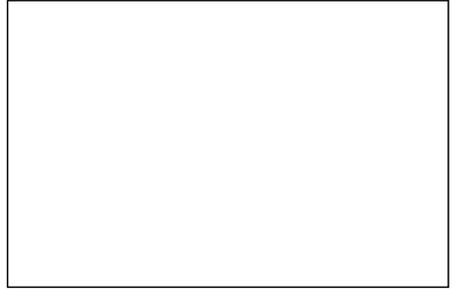
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Valsoir

{5}{G}{G}



Créature : guivre

U

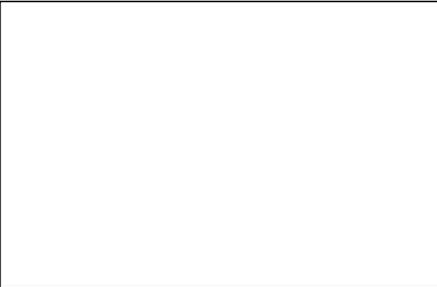
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Valsoir

{5}{G}{G}



Créature : guivre

U

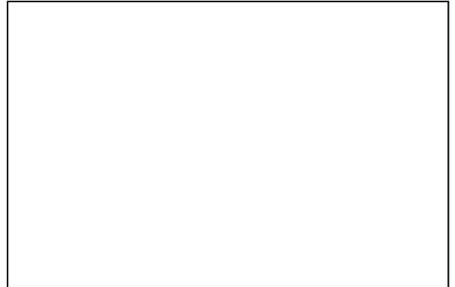
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Valsoir

{5}{G}{G}



Créature : guivre

U

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.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}

Créature : elfe et shamanes R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificateur de Kabira {3}{W}

Créature : humain et chevalier U

Montée de niveau {2}{W} ({2}{W}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-4> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. (3/6)

[Niveau 5+> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2. (4/8)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificateur de Kabira {3}{W}

Créature : humain et chevalier U

Montée de niveau {2}{W} ({2}{W}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-4> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. (3/6)

[Niveau 5+> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2. (4/8)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégère profanatrice {2}{BG}{BG}

Créature : mégère C

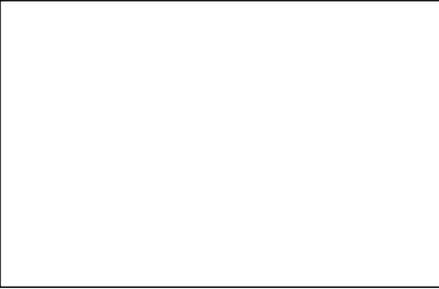
Quand la Mégère profanatrice arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main la carte de créature de votre cimetière avec la force la plus élevée. Si au moins deux cartes partagent la force la plus élevée, vous choisissez l'une d'elles.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faites un v?u !

{3}{G}



Rituel

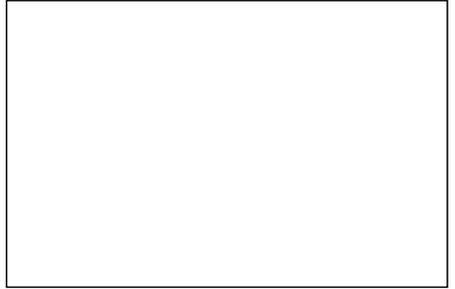
U

Renvoyez deux cartes choisies au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte généreuse

{4}{G}



Rituel

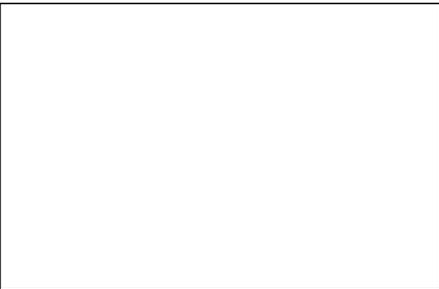
C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte généreuse

{4}{G}



Rituel

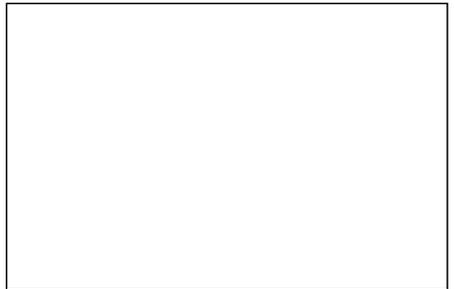
C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaumes abondants

{6}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

Bois sauvage en éveil

Terrain

R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

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

Bosquet de Solpétal

Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

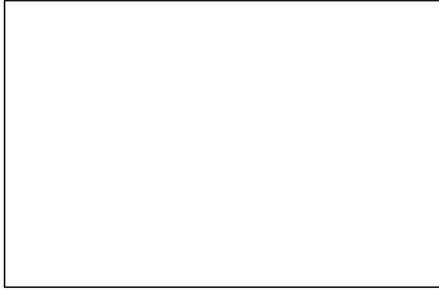


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

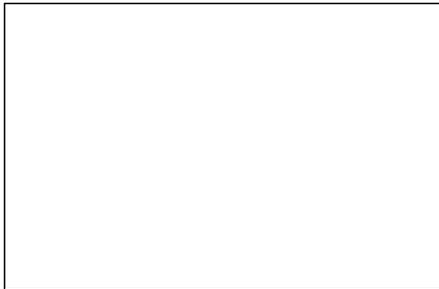


Terrain de base : forêt
{G}

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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



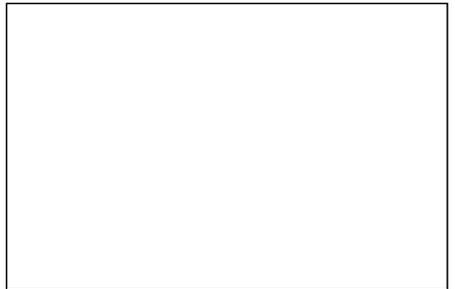
Terrain de base : forêt

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

Jardin de Khalni



Terrain

C

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.

(T) : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni



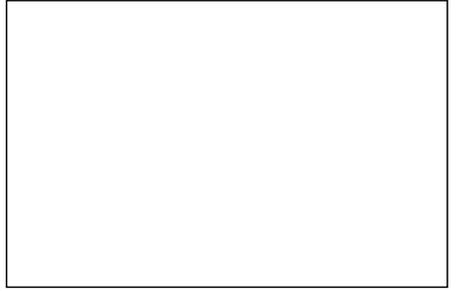
Terrain C

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille,
créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

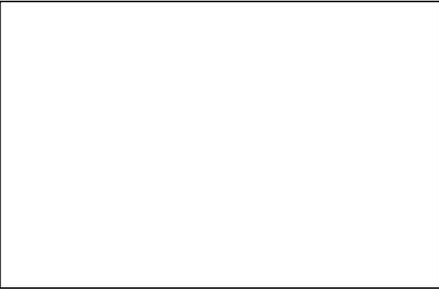


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

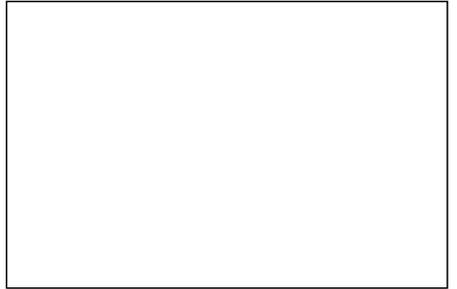


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

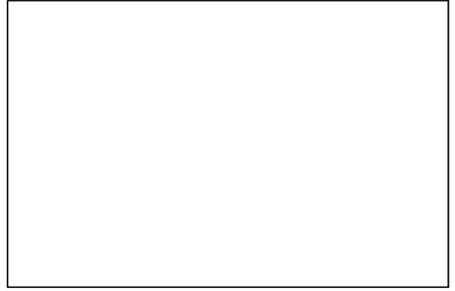


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

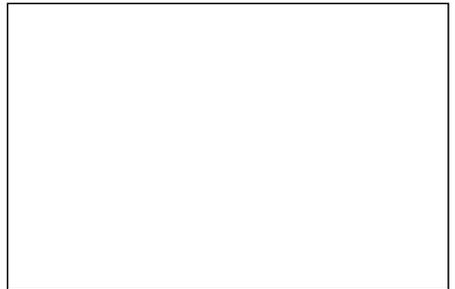


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, chasseur primordial

{2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

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

{-3} : Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{-6} : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre pour chaque terrain que vous contrôlez.

3/

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

Destinée vivante

{3}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de créature de votre main. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de la férocité

{2}{G}

Enchantement

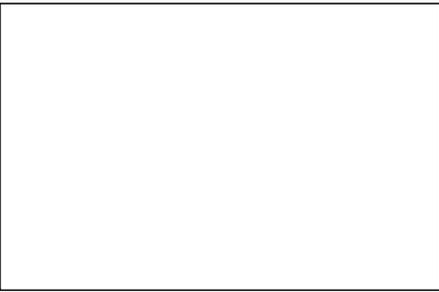
U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez la créature avec la force la plus élevée ou qui partage la force la plus élevée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscription eldrazi

{8}



Enchantement tribal : eldrazi et aura

R

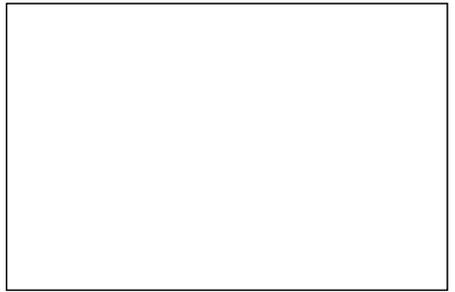
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +10/+10 et a le piétinement et annihilateur 2. (À chaque fois qu'elle attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation

{2}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation

{2}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation

{2}{W}



Enchantement : aura

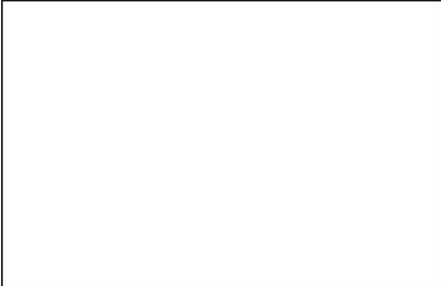
C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

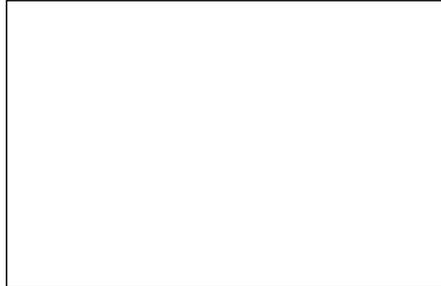
Arrestation {2}{W}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

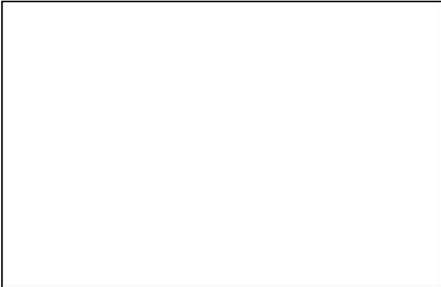
Pacifisme {1}{W}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

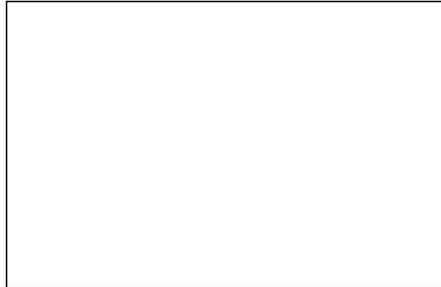
Malédiction de l'épuisement {2}{W}{W}



Enchantement : aura et malédiction **U**
Enchanter : joueur
Le joueur enchanté ne peut pas lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura C
 Enchanter : créature
 La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine de prison {1}{W}{W}

Enchantement : aura U
 Enchanter : créature
 La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.
 À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez attacher la Peine de prison à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura C
 Enchanter : créature
 La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

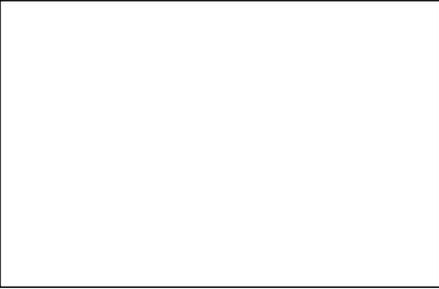
Cristallisation {GU}{W}

Enchantement : aura C
 Enchanter : créature
 La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
 Quand la créature enchantée devient la cible d'un sort ou d'une capacité, exilez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cristallisation

{GU}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Quand la créature enchantée devient la cible d'un sort ou d'une capacité, exilez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cristallisation

{GU}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Quand la créature enchantée devient la cible d'un sort ou d'une capacité, exilez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast