

Ancien immémoré
{3}{G}

Créature : élémental
R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré.

Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur arboricole
{G}

Créature : elfe et éclaireur
C

L'Éclaireur arboricole ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur arboricole
{G}

Créature : elfe et éclaireur
C

L'Éclaireur arboricole ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois
{2}{G}

Créature : elfe et éclaireur
C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclairéur

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclairéur

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclairéur

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Force

{3}{G}

Créature : incarnation

U

Piétinement

Tant que La Force est dans votre cimetière et que vous contrôlez une forêt, les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leurreur golgari
{3}{G}

Créature : elfe et gredin

U

Toutes les créatures capables de bloquer le Leurreur Golgari le font.

Récupération {3}{G}{G} ({3}{G}{G}), exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau
{G}

Créature : loup

C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leurreur golgari
{3}{G}

Créature : elfe et gredin

U

Toutes les créatures capables de bloquer le Leurreur Golgari le font.

Récupération {3}{G}{G} ({3}{G}{G}), exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau
{G}

Créature : loup

C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau

{G}

Créature : loup

C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?udebois

{2}{G}{G}

Créature : sylvin

U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le N?udebois.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?udebois

{2}{G}{G}

Créature : sylvin

U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le N?udebois.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier piedesilex

{1}{G}

Créature : sanglier

U

Le Sanglier piedesilek gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

{R} : Le Sanglier piedesilek acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Il peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier pidesilex

{1}{G}

Créature : sanglier

U

Le Sanglier pidesilek gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

{R} : Le Sanglier pidesilek acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Il peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée d'affinité

{G}

Créature : insecte

C

Quand le Scarabée d'affinité arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée d'affinité

{G}

Créature : insecte

C

Quand le Scarabée d'affinité arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée d'affinité

{G}

Créature : insecte

C

Quand le Scarabée d'affinité arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée d'affinité
{G}

Créature : insecte
C

Quand le Scarabée d'affinité arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon endormi
{R}

Créature : dragon
R

Vol

Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotins du chaos
{4}{R}{R}

Créature : diabolon
R

Vol

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

Les Diablotins du chaos ont le piétinement tant qu'ils ont au moins un marqueur +1/+1 sur eux.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon endormi
{R}

Créature : dragon
R

Vol

Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant rixesang

{2}{R}{R}

Créature : géant

U

Piétinement

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup brasec?ur

{2}{R}

Créature : loup

U

À chaque fois que le Loup brasec?ur attaque, les créatures que vous contrôlez acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant rixesang

{2}{R}{R}

Créature : géant

U

Piétinement

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup brasec?ur

{2}{R}

Créature : loup

U

À chaque fois que le Loup brasec?ur attaque, les créatures que vous contrôlez acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre avaleuse

{3}{R}{G}

Créature : guivre

C

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre avaleuse

{3}{R}{G}

Créature : guivre

C

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre avaleuse

{3}{R}{G}

Créature : guivre

C

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité à l'attaque-éclair

{3}{R}{G}

Créature : monstruosité

R

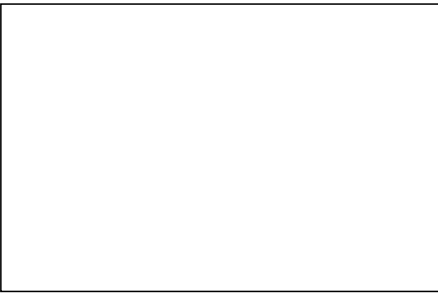
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, le propriétaire de la Monstruosité à l'attaque-éclair la mélange dans sa bibliothèque.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

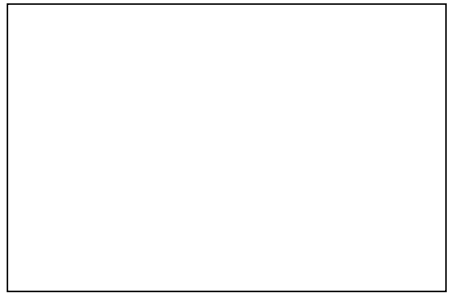
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

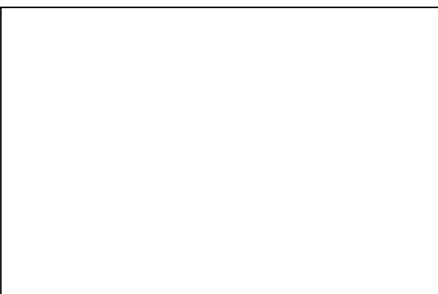
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

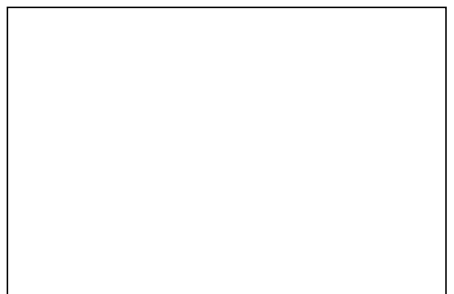
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.

La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.

La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



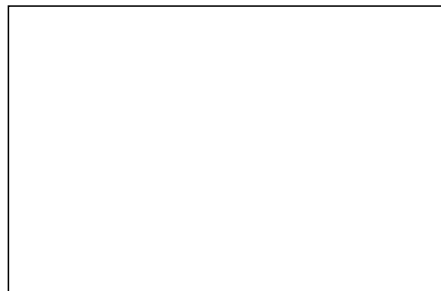
Terrain de base : forêt

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



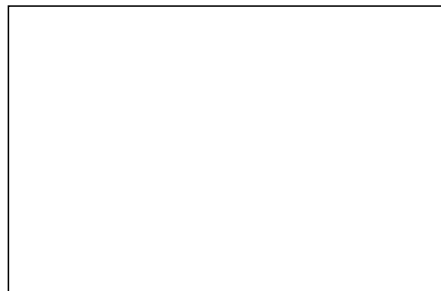
Terrain de base : forêt

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



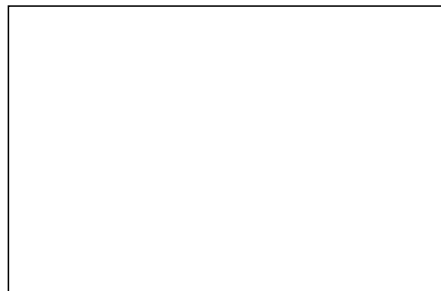
Terrain de base : forêt

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocs du dragon{2}{G}

Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.
Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer les Crocs du dragon depuis votre cimetière sur le champ de bataille attachés à cette créature.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocs du dragon{2}{G}

Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.
Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer les Crocs du dragon depuis votre cimetière sur le champ de bataille attachés à cette créature.

C

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