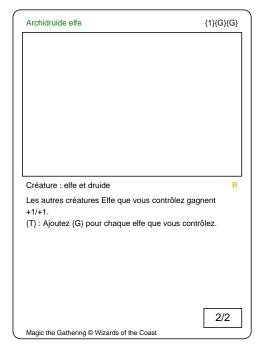
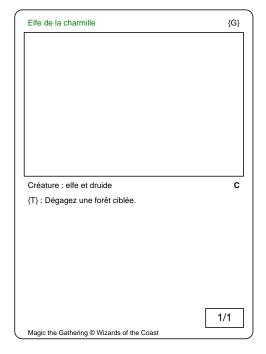
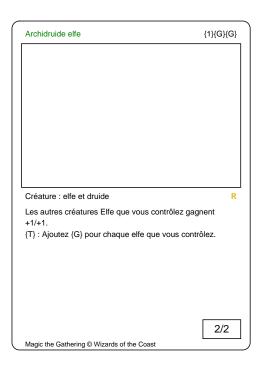


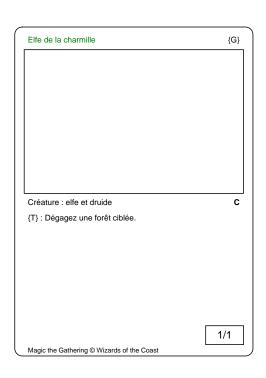
Archidruide elfe (1){G}{G}

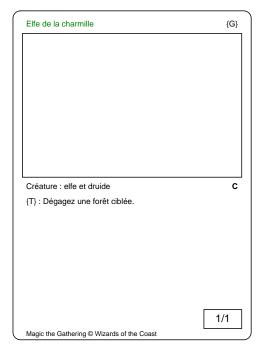
Créature : elfe et druide R
Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

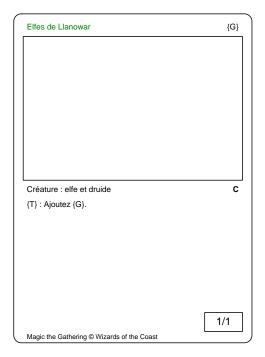


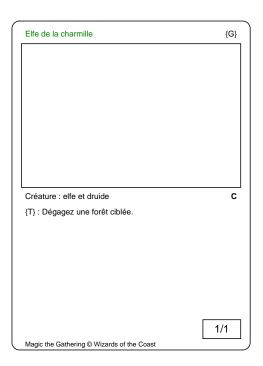


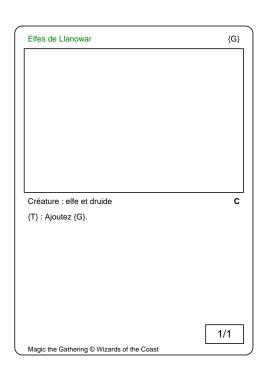


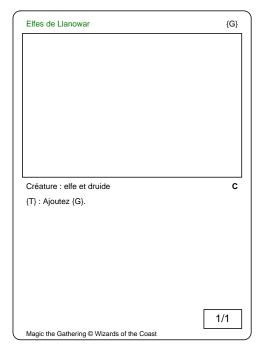


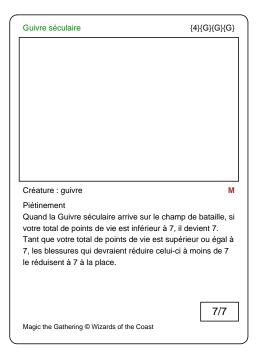


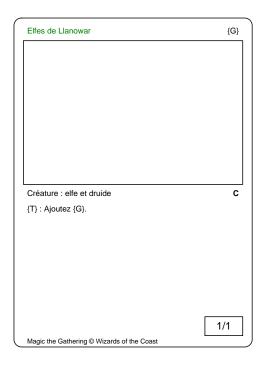












Guivre séculaire	{4}{G}{G}{G}
Créature : guivre	M
Piétinement Quand la Guivre séculaire arrive sur votre total de points de vie est inférie Tant que votre total de points de vie 7, les blessures qui devraient réduire le réduisent à 7 à la place.	eur à 7, il devient 7. est supérieur ou égal à
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	7/7

Hydre primordiale	{X}{G}{G}
Créature : hydre	М
L'Hydre primordiale arrive sur le champ de marqueurs +1/+1 sur elle.	e bataille avec X
Au début de votre entretien, doublez le no	mbre de
marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.	
L'Hydre primordiale a le piétinement tant q dix marqueurs +1/+1 sur elle.	qu'elle a au moins
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : budre	М
Créature : hydre L'Hydre primordiale arrive sur le champ de ba	•••
marqueurs +1/+1 sur elle.	tulle avec x
Au début de votre entretien, doublez le nombr	e de
marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.	le a au moins
	lle a au moins
marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale. L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'el	lle a au moins
marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale. L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'el	lle a au moins
marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale. L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'el	lle a au moins
marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale. L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'el	lle a au moins

 $\{X\}\{G\}\{G\}$ 

Hydre primordiale

Hydre primordiale	{X}{G}{G}
Créature : hydre	M
L'Hydre primordiale arrive sur le champ de batai marqueurs +1/+1 sur elle.	lle avec X
Au début de votre entretien, doublez le nombre	de
marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.	
L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'elle dix marqueurs +1/+1 sur elle.	a au moins
·	
	0/0
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

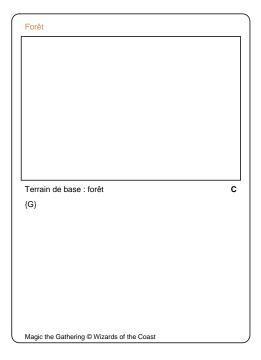
Hydre primordiale	{X}{G}{G}
Créature : hydre	M
L'Hydre primordiale arrive sur le champ de b	oataille avec X
marqueurs +1/+1 sur elle.	
Au début de votre entretien, doublez le nom marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.	bre de
L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'	elle a au moins
dix marqueurs +1/+1 sur elle.	
	0/0
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

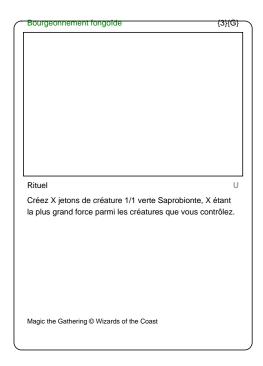
Yeva, héraut de la Nature	{2}{G}{G}		Bourgeonnement fongoïde	{3}{G}
Créature légendaire : elfe et shamane	R		Rituel	U
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout momen	nt où vous		Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X é	
pourriez lancer un éphémère.) Vous pouvez lancer des cartes de créature verte	es comme		la plus grand force parmi les créatures que vous cont	rôlez.
si elles avaient le flash.				
	4/4		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	magic the Gathelling & Wizards of the Coast	
		·		

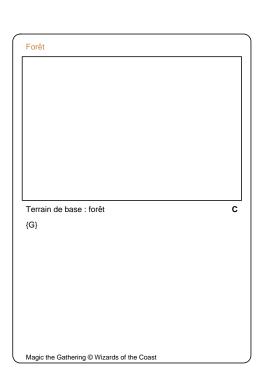
	Yeva, héraut de la Nature	{2}{G}{G}
1		
1		
1		
	Créature légendaire : elfe et shamane	R
	Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment pourriez lancer un éphémère.)	où vous
	Vous pouvez lancer des cartes de créature vertes si elles avaient le flash.	s comme
		4/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bourgeonnement fongoïde	{3}{G
Rituel	L
Créez X jetons de créature 1/1 verte S la plus grand force parmi les créatures	

Bourgeonnement fongoïde	{3}{G}
Rituel	U
Créez X jetons de créature 1/1 verte Sapre	obionte, X étant
la plus grand force parmi les créatures que	e vous contrôlez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
-	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





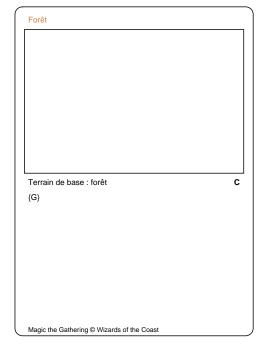


Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

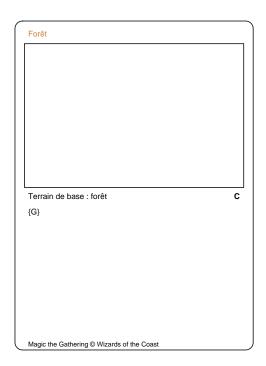








Garruk Languebestion	{2}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Garruk	M
{+1}: Dégagez deux terrains ciblés.	
{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.	
{-4}: Les créatures que vous contrôlez gagnent	+3/+3 et
acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.	
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Garruk Languebestion	{2}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Garruk	М
{+1}: Dégagez deux terrains ciblés.	
{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bêt	e.
{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagne acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour	
	3/

Ch?ur de la puissance	{3}{G}		Ch?ur de la puissance	{3}{G}
Éphémère	С		Éphémère	С
Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne chaque créature que vous contrôlez et elle acquie piétinement.			Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/4 chaque créature que vous contrôlez et elle acquiert le piétinement.	
p.c			pounding	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Ch?ur de la puissance	{3}{G}		Ch?ur de la puissance	{3}{G}

Ch?ur de la puissance	{3}{G}
Éphémère	С
Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne chaque créature que vous contrôlez et elle acquie piétinement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance gigantesque	{G}	Croissance gigantesque	{G}
Éphémère	С	Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.		Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

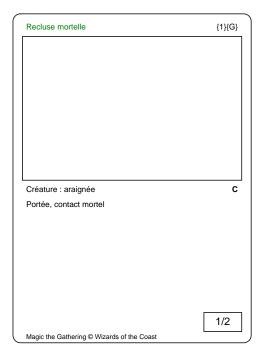
Croissance gigantesque	{G}
F-1-()	_
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance gigantesque	{G}
Croissanse gigantesque	(0)
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance titanesque	{1}{G}		Croissance titanesque	{1}{G}
Éphémère	С	1	Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour			Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tou	ır.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance titanesque {	1}{G}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance titanesque	{1}{G}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du to	our.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



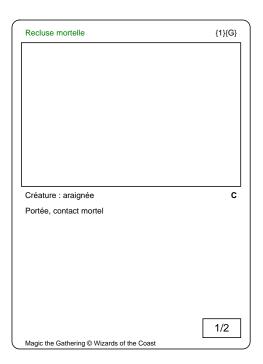
Recluse mortelle

(1){G}

Créature : araignée
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Recluse mortelle

(1){G}

Créature : araignée C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile	{2}	Bottes de piedagile	{2}
Artefact : équipement	U	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. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.) Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vou pourriez lancer un rituel.)		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. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.) Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bottes de piedagile	{2}	Brouillard
Artefact : équipement  La créature équipée a la défense talismanique célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts capacités que vos adversaires contrôlent. Elle attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée so contrôle.)  Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature et vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lo pourriez lancer un rituel.)	ou de peut ous votre siblée que	Éphémère Prévenez toutes les bles infligées ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizar

Brouillard	{G}	E	Brouillard	{G}
Éphémère	С	E	Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient	être	F	Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient	être
infligées ce tour-ci.		i	nfligées ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wago the Gathering & Wizards Of the Codst			viagic the Gathering & Wizards of the Coast	

Brouillard	{G}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui devi infligées ce tour-ci.	raient être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Naturalisation	{1}{G}
Éphémère	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Naturalisation	{1}{G}		Naturalisation	{1}{G}
Éphémère			Éphémère	
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement cibl	ś.		Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	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	