Araignée fouettesoie {3}{G}{G}

Créature : araignée R

Portée
{X}{G}{G} : L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée fouettesoie {3}{G}{G}

Créature : araignée R

Portée
{X}{G}{G} : L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée fouettesoie {3}{G}{G}

Créature : araignée R

Portée
{X}{G}{G} : L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée fouettesoie {3}{G}{G}

Créature : araignée R

Portée
{X}{G}{G} : L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne {3}{G}{G}

Créature : hydre M

Piétinement
L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.
À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne {3}{G}{G}

Créature : hydre M

Piétinement
L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.
À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne {3}{G}{G}

Créature : hydre M

Piétinement
L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.
À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne {3}{G}{G}

Créature : hydre M

Piétinement
L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.
À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale {X}{G}{G}

Créature : hydre M

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
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 a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale {X}{G}{G}

Créature : hydre M

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
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 a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale {X}{G}{G}

Créature : hydre M

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
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 a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale {X}{G}{G}

Créature : hydre M

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
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 a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaysa {3}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et druide R

Les créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne kalonien {G}{G}

Créature : bête U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne kalonien {G}{G}

Créature : bête U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne kalonien {G}{G}

Créature : bête U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne kalonien {G}{G}

Créature : bête U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie prédatoire {3}{G}{G}

Rituel U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Chaque créature que vos adversaires contrôlent bloque ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réapparition {1}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Croissance gigantesque {G}

Éphémère **C**

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}

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

Croissance gigantesque {G}

Éphémère **C**

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

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

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

Naturalisation {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

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

Armure de boisblanc {2}{G}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de boisblanc {2}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de boisblanc {2}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de boisblanc {2}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre {1}{G}

Enchantement R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast