

Béhémoth fongoïde {3}{G}



Créature : fongus R

La force et l'endurance du Béhémoth fongoïde sont chacune égale au nombre de marqueurs +1/+1 sur les créatures que vous contrôlez.

Suspension X ? {X}{G}{G}. X ne peut pas être 0.

À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Béhémoth fongoïde pendant qu'il est exilé, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth fongoïde {3}{G}



Créature : fongus R

La force et l'endurance du Béhémoth fongoïde sont chacune égale au nombre de marqueurs +1/+1 sur les créatures que vous contrôlez.

Suspension X ? {X}{G}{G}. X ne peut pas être 0.

À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Béhémoth fongoïde pendant qu'il est exilé, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth fongoïde {3}{G}



Créature : fongus R

La force et l'endurance du Béhémoth fongoïde sont chacune égale au nombre de marqueurs +1/+1 sur les créatures que vous contrôlez.

Suspension X ? {X}{G}{G}. X ne peut pas être 0.

À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Béhémoth fongoïde pendant qu'il est exilé, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

/

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}

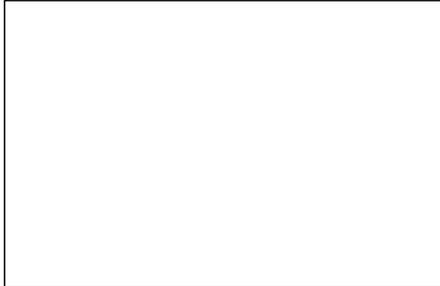


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

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}

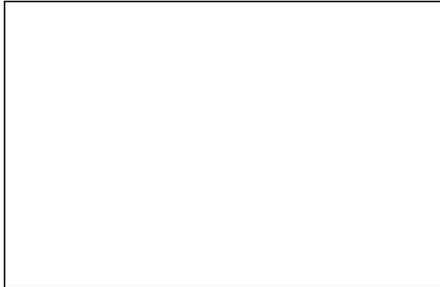


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule de scalaires {G}



Créature : insecte R
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins cinq terrains, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur la Foule de scalaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule de scalaires {G}



Créature : insecte R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins cinq terrains, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur la Foule de scalaires.

1/1

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

Foule de scalaires {G}



Créature : insecte R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins cinq terrains, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur la Foule de scalaires.

1/1

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 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

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 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

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

Jardinier budoka

{1}{G}

Créature : humain et moine

R

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. Si vous contrôlez au moins dix terrains, inversez le Jardinier budoka.

Dokai, tisseur de vie
Créature légendaire : humain et moine

3/3

{4}{G}{G}, {T} : Créez un jeton de créature X/X verte

Élémental, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

2/1

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

Jardinier budoka

{1}{G}

Créature : humain et moine

R

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. Si vous contrôlez au moins dix terrains, inversez le Jardinier budoka.

Dokai, tisseur de vie
Créature légendaire : humain et moine

3/3

{4}{G}{G}, {T} : Créez un jeton de créature X/X verte

Élémental, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur {G}{G}{G}



Créature : limon R

Indestructible

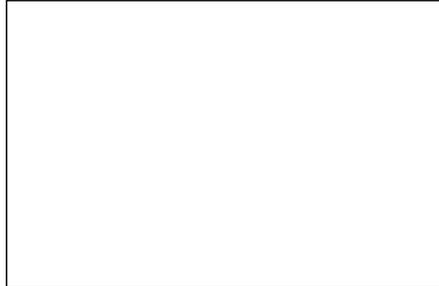
À chaque fois que le Limon prédateur attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature blessée par le Limon prédateur ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon prédateur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur {G}{G}{G}



Créature : limon R

Indestructible

À chaque fois que le Limon prédateur attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature blessée par le Limon prédateur ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon prédateur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur {G}{G}{G}



Créature : limon R

Indestructible

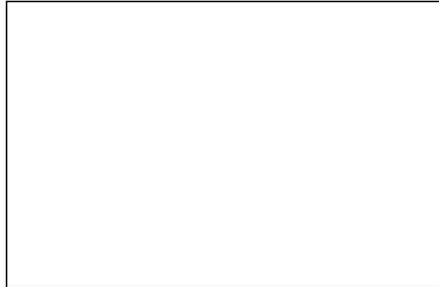
À chaque fois que le Limon prédateur attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature blessée par le Limon prédateur ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon prédateur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur {G}{G}{G}



Créature : limon R

Indestructible

À chaque fois que le Limon prédateur attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature blessée par le Limon prédateur ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon prédateur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}



Rituel

R

Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}



Rituel

R

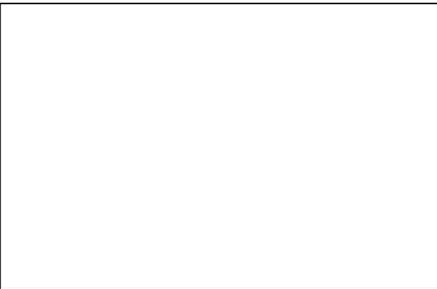
Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}



Rituel

R

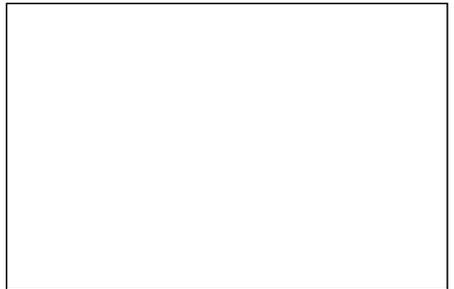
Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}



Rituel

R

Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



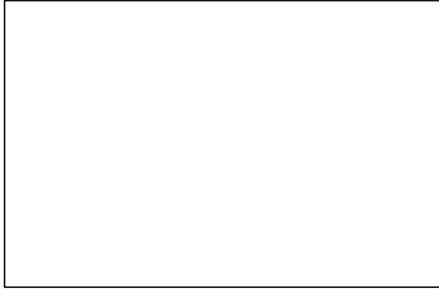
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



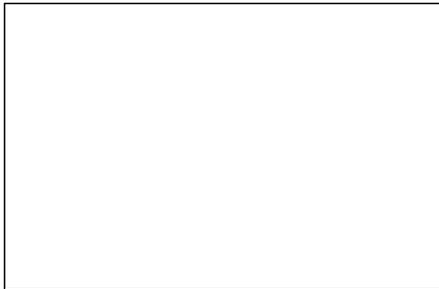
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



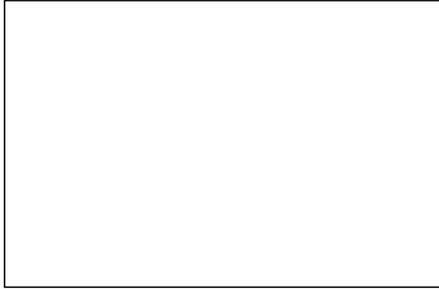
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



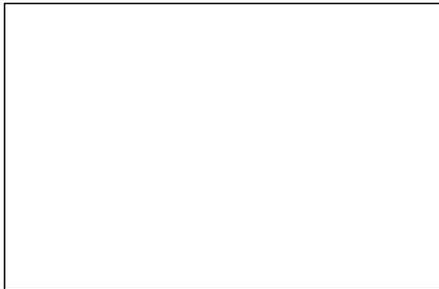
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



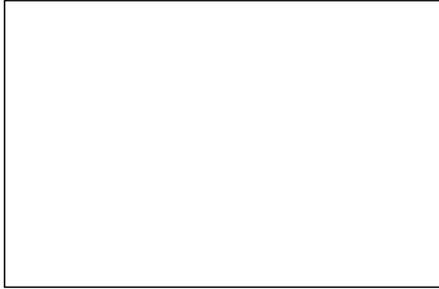
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



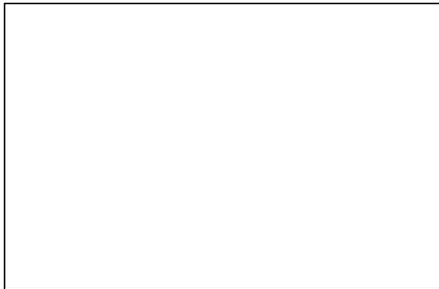
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



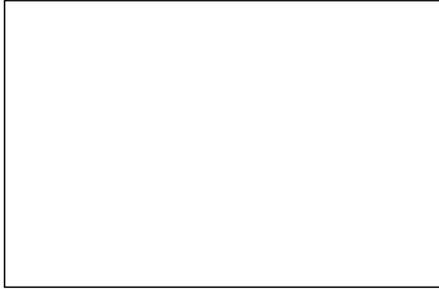
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



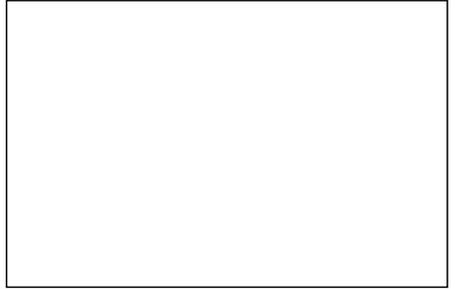
Terrain de base : forêt

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

Anneau de Kalonie

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a le piétinement. (Si elle 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.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est verte.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Kalonie

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a le piétinement. (Si elle 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.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est verte.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Kalonie

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a le piétinement. (Si elle 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.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est verte.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Kalonie

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a le piétinement. (Si elle 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.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est verte.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. {4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. {4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. {4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. {4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du ranger

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

Sagacité du ranger

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

