

Élémental de bruyère au loup

{2}{G}{G}

Créature : élémental

R

Multikick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Élémental de bruyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

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

Héraut du centaure

{G}

Créature : elfe et éclairé

C

{2}{G}, sacrifiez le Héraut du centaure : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre de la vénerie sauvage

{2}{G}{G}

Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

{T} : Engagez toutes les créatures Loup dégagées que vous contrôlez. Chaque loup engagé de cette manière inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature ciblée. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force, réparties de la manière que son contrôleur le choisit parmi un nombre quelconque de ces loups.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn

{G}

Créature : humain et moine

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn

{G}

Créature : humain et moine

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvage maîtresse des bêtes

{2}{G}

Créature : humain et shaman

R

À chaque fois que la Sauvage maîtresse des bêtes attaque, chaque autre créature que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la Sauvage maîtresse des bêtes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au crâne de loup

{1}{G}



Créature : elfe et shamane

U

&lt;i>&gt;Parenté&lt;/i>&gt; ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Shamane au crâne de loup, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au crâne de loup

{1}{G}



Créature : elfe et shamane

U

&lt;i>&gt;Parenté&lt;/i>&gt; ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Shamane au crâne de loup, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au crâne de loup

{1}{G}



Créature : elfe et shamane

U

&lt;i>&gt;Parenté&lt;/i>&gt; ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Shamane au crâne de loup, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur d'Ulvenwald

{G}



Créature : humain et shamane

R

{1}{G}, {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une autre créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupe d'elfes {3}{G}



Créature : elfe U

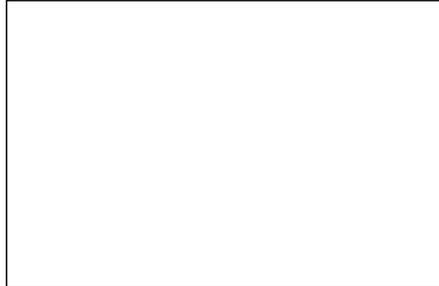
Défense talismanique

La force et l'endurance de la Troupe d'elfes sont chacune égales au nombre de permanents verts que vous contrôlez.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vitu-Ghazi {G}{W}



Créature : dryade et shaman U

{4}{G}{W} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

{2}{G}{W} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veneur de la Garenne du Roitelet {3}{G}



Créature : elfe et guerrier R

Appui d'elfe (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous n'exiliez un autre elfe que vous contrôlez. Quand cette créature quitte le champ de bataille, la carte exilée revient sur le champ de bataille.)

{2}{G} : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup. Les loups que vous contrôlez ont le contact mortel.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vitu-Ghazi {G}{W}



Créature : dryade et shaman U

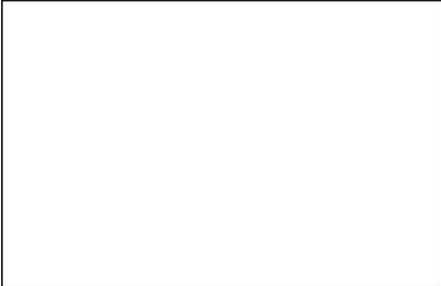
{4}{G}{W} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

{2}{G}{W} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vitu-Ghazi {G}{W}



Créature : dryade et shamané U

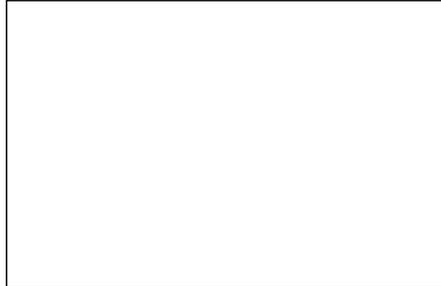
{4}{G}{W} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

{2}{G}{W} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'armada {2}{G}{G}{W}{W}



Créature : guivre M

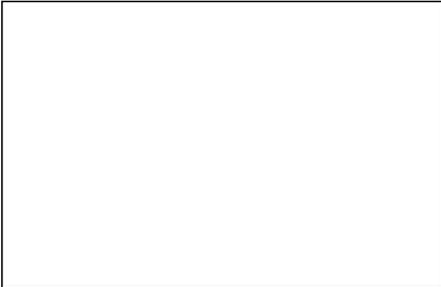
Piétinement

Quand la Guivre d'armada arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'armada {2}{G}{G}{W}{W}



Créature : guivre M

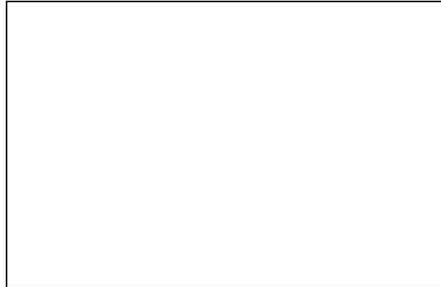
Piétinement

Quand la Guivre d'armada arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple des voyageurs {1}{G}{W}



Créature : élémental R

La force et l'endurance du Temple des voyageurs sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que le Temple des voyageurs inflige des blessures de combat à un joueur, peuplez.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonnage de boue

{X}{G}



Rituel

C

Créez un jeton de créature X/X verte Limon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

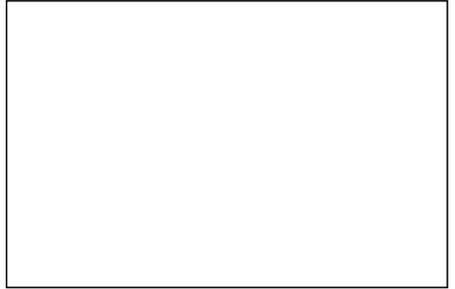
R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



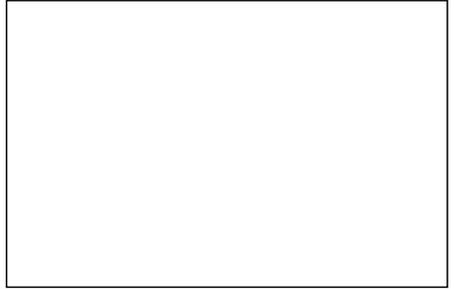
Rituel

C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comté de Gavonie



Terrain

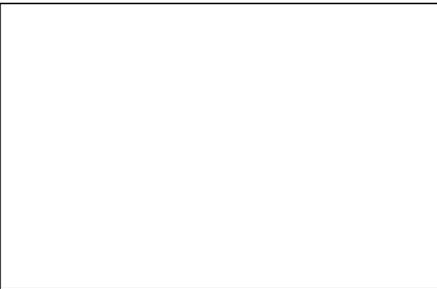
R

{T} : Ajouter {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet du Gardien



Terrain

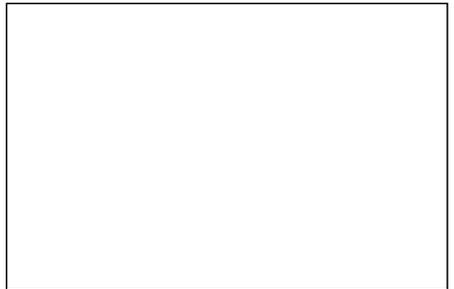
R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{G}{W}, {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez, sacrifiez le Bosquet du Gardien : Créez un jeton de créature 8/8 verte et blanche Élémental avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



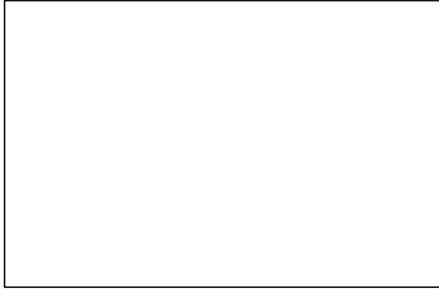
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



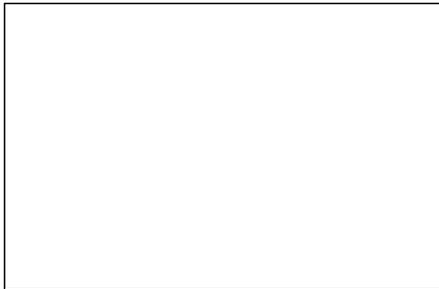
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



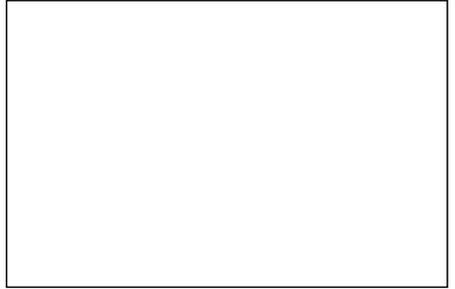
Terrain de base : forêt

**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  
{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

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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

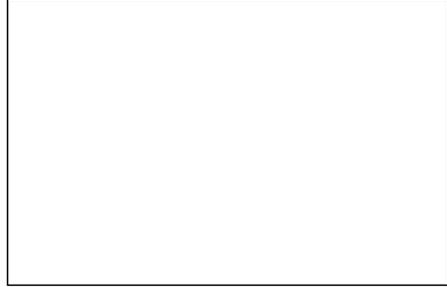
Plaine



Terrain de base : plaine C  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide {1}{G}



Éphémère C  
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk l'Implacable {3}{G}



Planeswalker légendaire : Garruk M  
Quand Garruk l'Implacable a deux marqueurs « loyauté » ou moins sur lui, transformez-le.

{+0} : Garruk l'Implacable inflige 3 blessures à une créature ciblée. Cette créature lui inflige un nombre de blessures égal à sa force.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide {1}{G}



Éphémère C  
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines

{2}{W}

Éphémère

C

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines

{2}{W}

Éphémère

C

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le meilleur de la cueillette

{1}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez regarder les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la force de cette créature. Si vous faites ainsi, mettez une de ces cartes au-dessus de votre bibliothèque et le reste, au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

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

Vies parallèles

{3}{G}

Enchantement

R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

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

Bénédictio collective

{3}{G}{G}{W}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

