Araignée géante {3}{G}

Créature : araignée **C**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon de Garruk {G}{G}

Créature : bête **C**

Piétinement (Si cette créature 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.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante {3}{G}

Créature : araignée **C**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon de Garruk {G}{G}

Créature : bête **C**

Piétinement (Si cette créature 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.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide éveilleur {2}{G}

Créature : humain et druide U

Quand le Druide éveilleur arrive sur le champ de bataille, la forêt ciblée devient une créature 4/5 verte Sylvin aussi longtemps que le Druide éveilleur reste sur le champ de bataille. C'est toujours un terrain.

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

Druide éveilleur {2}{G}

Créature : humain et druide U

Quand le Druide éveilleur arrive sur le champ de bataille, la forêt ciblée devient une créature 4/5 verte Sylvin aussi longtemps que le Druide éveilleur reste sur le champ de bataille. C'est toujours un terrain.

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

Grand basilic {3}{G}{G}

Créature : basilic **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de la Yavimaya {4}{G}{G}

Créature : guivre **C**

Piétinement

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre à piquants {4}{G}

Créature : guivre **C**

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de la Yavimaya {4}{G}{G}

Créature : guivre **C**

Piétinement

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Valsoir {5}{G}{G}

Créature : guivre U

Piétinement (Si cette créature 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.)

7/7

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

Guivre de Valsoir {5}{G}{G}

Créature : guivre U

Piétinement (Si cette créature 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.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne prisée {3}{G}

Créature : licorne C

Toutes les créatures capables de bloquer la Licorne prisée le font.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne prisée {3}{G}

Créature : licorne **C**

Toutes les créatures capables de bloquer la Licorne prisée le font.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours runegriffe {1}{G}

Créature : ours **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup sacré {2}{G}

Créature : loup **C**

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

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours runegriffe {1}{G}

Créature : ours **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur et ranger **C**

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur et ranger **C**

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de la nature {1}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Acte de trahison {2}{R}

Rituel C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave {4}{R}

Rituel C

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {2}

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

Retour à la nature {1}{G}

Éphémère U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **R**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier outrage de Chandra {2}{R}{R}

Éphémère **C**

Le Dernier outrage de Chandra inflige 4 blessures à une créature ciblée et 2 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet {1}{R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast