

Arashi, le ciel déchiré

{3}{G}{G}



Créature légendaire : esprit

R

{X}{G}, {T} : Arashi, le ciel déchiré inflige X blessures à une créature avec le vol ciblée.

Transfert ? {X}{G}{G}, défaussez-vous d'Arashi, le ciel déchiré : Arashi, le ciel déchiré inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arashi, le ciel déchiré

{3}{G}{G}



Créature légendaire : esprit

R

{X}{G}, {T} : Arashi, le ciel déchiré inflige X blessures à une créature avec le vol ciblée.

Transfert ? {X}{G}{G}, défaussez-vous d'Arashi, le ciel déchiré : Arashi, le ciel déchiré inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arashi, le ciel déchiré

{3}{G}{G}



Créature légendaire : esprit

R

{X}{G}, {T} : Arashi, le ciel déchiré inflige X blessures à une créature avec le vol ciblée.

Transfert ? {X}{G}{G}, défaussez-vous d'Arashi, le ciel déchiré : Arashi, le ciel déchiré inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arashi, le ciel déchiré

{3}{G}{G}



Créature légendaire : esprit

R

{X}{G}, {T} : Arashi, le ciel déchiré inflige X blessures à une créature avec le vol ciblée.

Transfert ? {X}{G}{G}, défaussez-vous d'Arashi, le ciel déchiré : Arashi, le ciel déchiré inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

5/5

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

Compagnon de Garruk

{G}{G}



Créature : bête

C

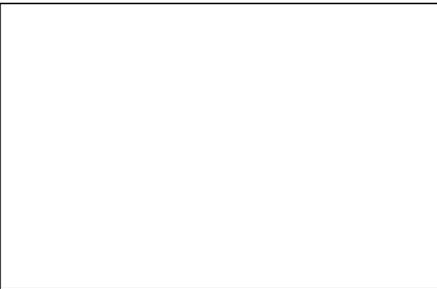
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon de Garruk

{G}{G}



Créature : bête

C

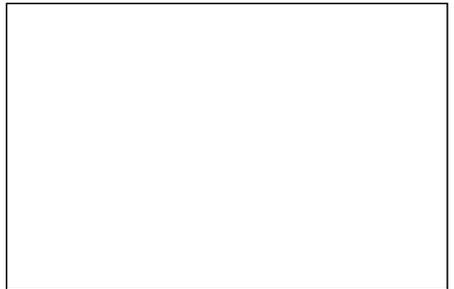
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

R

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

La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

R

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

La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

R

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

La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

R

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

La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'épines {5}{G}{G}



Créature : élémental U

Vous pouvez faire que l'Élémental d'épines attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

7/7

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}

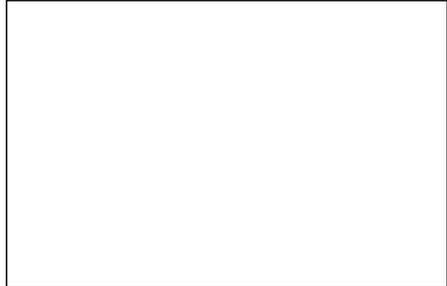


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Horde de Garruk {5}{G}{G}



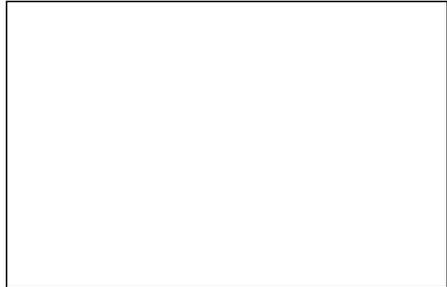
Créature : bête R

Piétinement
 Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
 Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque.

7/7

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

Limon ancien

{5}{G}{G}



Créature : limon

R

La force et l'endurance du Limon ancien sont chacune égale au total des valeurs de mana des autres créatures que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif

{4}{G}{G}



Créature : géant

M

Piétinement

À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhox

{4}{G}{G}



Créature : bête

R

Vous pouvez faire que le Rhox attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.
{2}{G} : Régénérez le Rhox.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

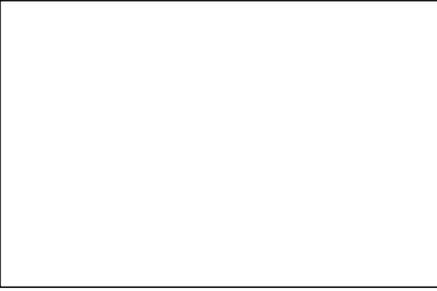
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

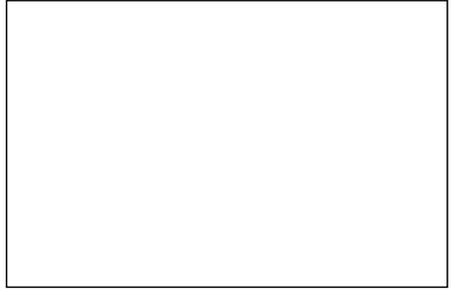
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

{2}{G}{G}{G}



Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

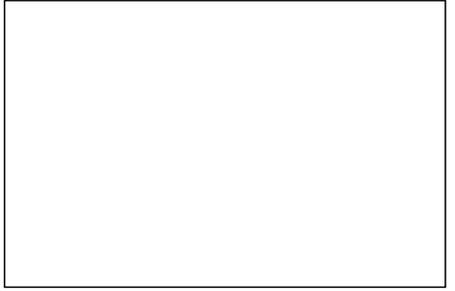


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

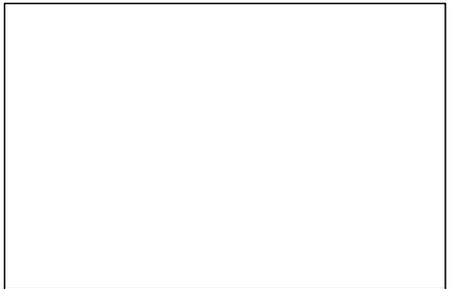


Terrain de base : forêt
{G}

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

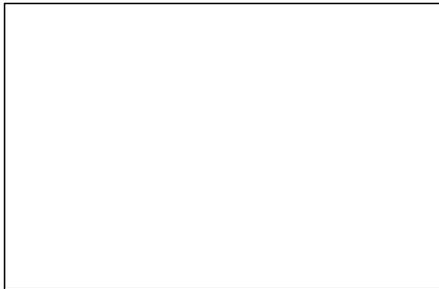


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

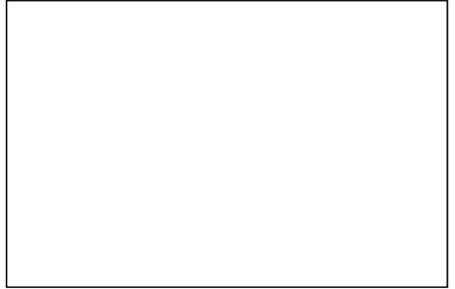
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

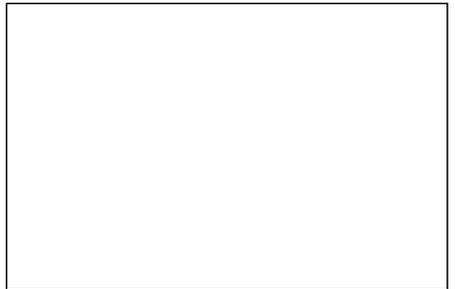
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de la vengeance

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.

Équipement {3} ({3}) : 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

Épée de la vengeance

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.

Équipement {3} ({3}) : 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

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affinité naturelle

{2}{G}

Éphémère

R

Tous les terrains deviennent des créatures 2/2 jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 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

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

