

Béhémoth caveur de cratères

{5}{G}{G}

Créature : bête

M

Célérité

Quand le Béhémoth caveur de cratères arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghalta, Faim primordiale

{10}{G}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures que vous contrôlez.

Piétinement

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien vert de Murasa

{4}{G}{G}

Créature : élémental

M

Quand le Gardien vert de Murasa arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Quand le Gardien vert de Murasa meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana

{2}{G}

Créature : hydre

R


Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana {2}{G}



Créature : hydre R


Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur {G}{G}{G}



Créature : limon R

Indestructible

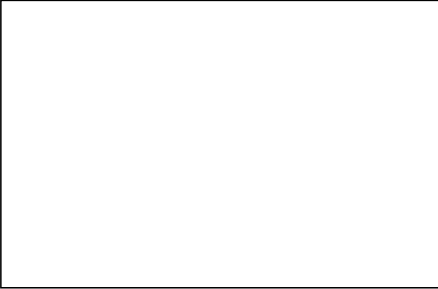
À chaque fois que le Limon prédateur attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

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

Hydre kalonienne {3}{G}{G}



Créature : hydre M

Piétinement

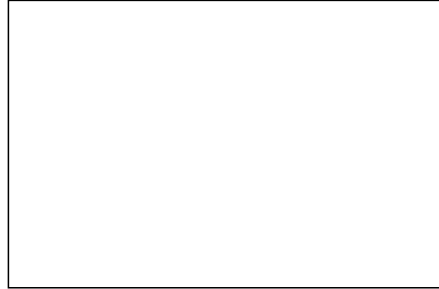
L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

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

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

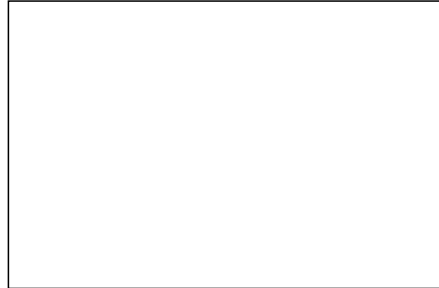
À chaque fois que le Limon prédateur attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

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

Mirri, guerrière chat {1}{G}{G}




Créature légendaire : chat et guerrier R

Initiative, traversée des forêts, vigilance

2/3

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

Myriarque majestueux {4}{G}



Créature : chimère M

La force et l'endurance du Myriarque majestueux sont chacune égales au double du nombre de créatures que vous contrôlez.

Au début de chaque combat si vous contrôlez une créature avec le vol, le Myriarque majestueux acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyléa, ?il perçant

{3}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au vert est inférieure à cinq, Nyléa n'est pas une créature.

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{2}{G} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main.

Sinon, vous pouvez la mettre dans votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau **R**

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau **R**

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger quirionais

{G}

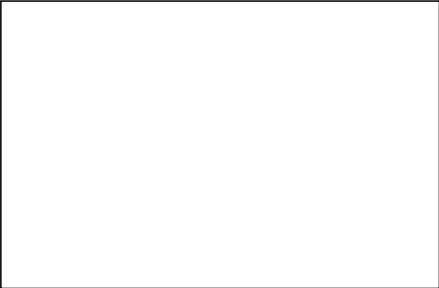
Créature : elfe et ranger **U**

Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}

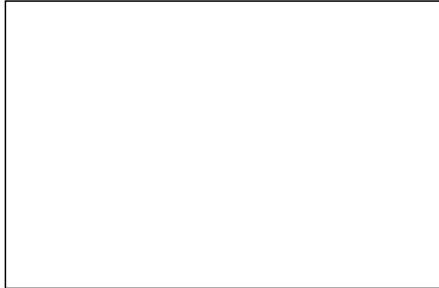


Créature : araignée C
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}




Créature : araignée C
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}




Créature : araignée C
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}



Créature : araignée C
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur de gemmes

{3}{G}



Créature : bête

R

Mutation {1}{G}{G}

Portée, piétinement

À chaque fois que cette créature subit une mutation, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur de gemmes

{3}{G}



Créature : bête

R

Mutation {1}{G}{G}

Portée, piétinement

À chaque fois que cette créature subit une mutation, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur de gemmes

{3}{G}



Créature : bête

R

Mutation {1}{G}{G}

Portée, piétinement

À chaque fois que cette créature subit une mutation, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur de gemmes

{3}{G}



Créature : bête

R

Mutation {1}{G}{G}

Portée, piétinement

À chaque fois que cette créature subit une mutation, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran du carnage

{4}{G}{G}



Créature : dinosaure

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Piétinement, défense talismanique

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la destruction

{X}{G}{G}



Rituel

M

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez. Si X est supérieur ou égal à 10, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la destruction

{X}{G}{G}



Rituel

M

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez. Si X est supérieur ou égal à 10, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire **R**
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

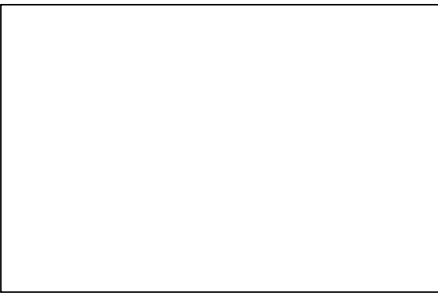
Forêt



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

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

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}



Artefact légendaire

M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa

{1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

? Vous gagnez 3 points de vie.

? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme

{3}{G}{G}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion

{2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance de Gaia

{5}{G}{G}

Créature : élémental

R

Ce sort ne peut pas être contrecarrée.

Célérité

La Vengeance de Gaia ne peut pas être la cible de sorts non-verts ou de capacités de sources non-vertes.

8/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Freyalise, Fureur de Llanowar

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Freyalise

R

{+2} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Druide avec « {T} : Ajoutez {G}. »

{-2} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{-6} : Piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

Freyalise, Fureur de Llanowar peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes brisées

{2}{G}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes brisées

{2}{G}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de l'hydre

{G}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de l'hydre

{G}



Éphémère

C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque

{1}{G}



Éphémère

R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast