


Grand serpent annoroc {X}




Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête frappée d'amour {2}{G}



Créature : bête et noble R

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

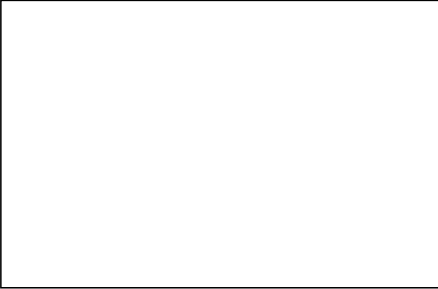
Désir du c?ur {G}
<i>Rituel : aventure<i>

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc {X}



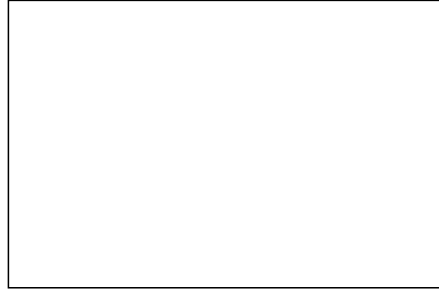
Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête frappée d'amour {2}{G}



Créature : bête et noble R

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

Désir du c?ur {G}
<i>Rituel : aventure<i>

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête frappée d'amour

{2}{G}

Créature : bête et noble

R

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

Désir du c?ur (G)

<i>Rituel : aventure</i>

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche

{1}{G}{G}

Créature : dinosaure

U

{1}, sacrifiez cette créature : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête frappée d'amour

{2}{G}

Créature : bête et noble

R

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

Désir du c?ur (G)

<i>Rituel : aventure</i>

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche

{1}{G}{G}

Créature : dinosaure

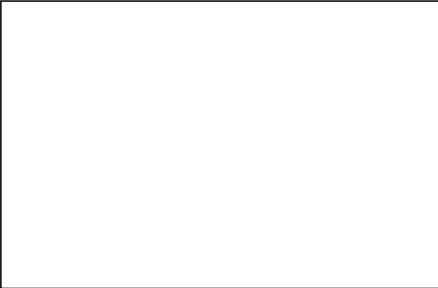
U

{1}, sacrifiez cette créature : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche {1}{G}{G}



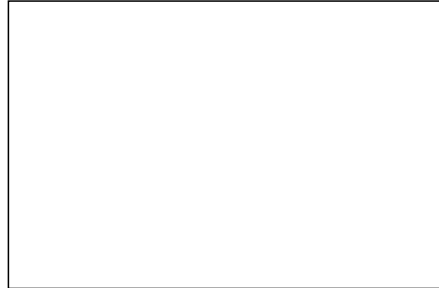
Créature : dinosaure U

{1}, sacrifiez cette créature : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe de l'essaim {G}



Créature : fongus et bête R

L'Escogriffe de l'essaim arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.


À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle devient la cible d'un sort qu'un adversaire contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Escogriffe de l'essaim.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche {1}{G}{G}




Créature : dinosaure U

{1}, sacrifiez cette créature : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe de l'essaim {G}



Créature : fongus et bête R

L'Escogriffe de l'essaim arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle devient la cible d'un sort qu'un adversaire contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Escogriffe de l'essaim.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe de l'essaim

{G}



Créature : fungus et bête

R

L'Escogriffe de l'essaim arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle devient la cible d'un sort qu'un adversaire contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Escogriffe de l'essaim.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}



Créature : limon

R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}



Créature : limon

R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mammouth du Kazandou

{1}{G}{G}



Créature : éléphant

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Mammouth du Kazandou gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mammouth du Kazandou

{1}{G}{G}



Créature : éléphant

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Mammouth du Kazandou gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur né des friches

{1}{G}



Créature : elfe et archer

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
À chaque fois qu'une autre créature non-Humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, mettez X marqueurs +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mammouth du Kazandou

{1}{G}{G}



Créature : éléphant

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Mammouth du Kazandou gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur né des friches

{1}{G}



Créature : elfe et archer

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
À chaque fois qu'une autre créature non-Humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, mettez X marqueurs +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syr Faren, le Marteau des Cromlechs

{G}{G}

Créature légendaire : humain et chevalier

U

À chaque fois que Syr Faren, le Marteau des Cromlechs attaque, une autre créature attaquante ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de Syr Faren.

2/2

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

Syr Faren, le Marteau des Cromlechs

{G}{G}

Créature légendaire : humain et chevalier

U

À chaque fois que Syr Faren, le Marteau des Cromlechs attaque, une autre créature attaquante ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de Syr Faren.

2/2

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

Traqueur de bois sauvage

{G}



Créature : elfe et guerrier

C

À chaque fois que le Traqueur de bois sauvage attaque ou bloque, si vous contrôlez une autre créature non-Humain, le Traqueur de bois sauvage gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de bois sauvage

{G}



Créature : elfe et guerrier

C

À chaque fois que le Traqueur de bois sauvage attaque ou bloque, si vous contrôlez une autre créature non-Humain, le Traqueur de bois sauvage gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de bois sauvage

{G}



Créature : elfe et guerrier

C

À chaque fois que le Traqueur de bois sauvage attaque ou bloque, si vous contrôlez une autre créature non-Humain, le Traqueur de bois sauvage gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de bois sauvage

{G}



Créature : elfe et guerrier

C

À chaque fois que le Traqueur de bois sauvage attaque ou bloque, si vous contrôlez une autre créature non-Humain, le Traqueur de bois sauvage gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yorvo, seigneur de Garenbrig

{G}{G}{G}



Créature légendaire : géant et noble

R

Yorvo, seigneur de Garenbrig arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une autre créature verte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Yorvo. Puis, si la force de cette créature est supérieure à la force de Yorvo, mettez un autre marqueur +1/+1 sur Yorvo.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance primordiale

{X}{G}



Rituel

R

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. Ensuite, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yorvo, seigneur de Garenbrig

{G}{G}{G}



Créature légendaire : géant et noble

R

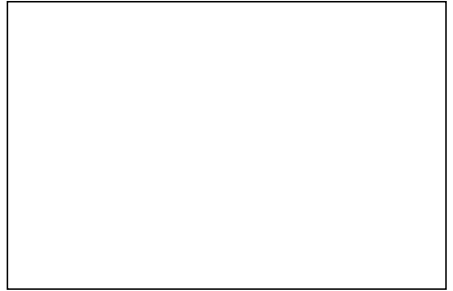
Yorvo, seigneur de Garenbrig arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une autre créature verte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Yorvo. Puis, si la force de cette créature est supérieure à la force de Yorvo, mettez un autre marqueur +1/+1 sur Yorvo.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance primordiale

{X}{G}



Rituel

R

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. Ensuite, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance primordiale

{X}{G}



Rituel

R

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. Ensuite, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiose de Tournebois

{4}{G}{G}{G}



Rituel

M

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Si cette carte a un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, elle arrive avec trois marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiose de Tournebois

{4}{G}{G}{G}



Rituel

M

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Si cette carte a un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, elle arrive avec trois marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt




Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Forêt



Terrain de base : forêt R
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, libéré {2}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Garruk M


{+1} : Jusqu'à une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête. Ensuite, si un adversaire contrôle plus de créatures que vous, mettez un marqueur « loyauté » sur Garruk, libéré.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, la mettre sur le champ de bataille puis mélanger votre bibliothèque. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Forêt



Terrain de base : forêt R
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de bélier {1}{G}



Éphémère C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de bélier

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de bélier

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de bélier

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile en peau de serpent

{G}



Éphémère

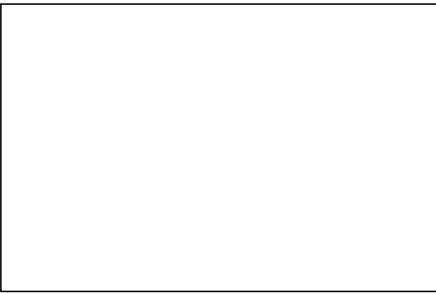
U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle 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

Voile en peau de serpent

{G}



Éphémère

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle 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

Voile en peau de serpent

{G}



Éphémère

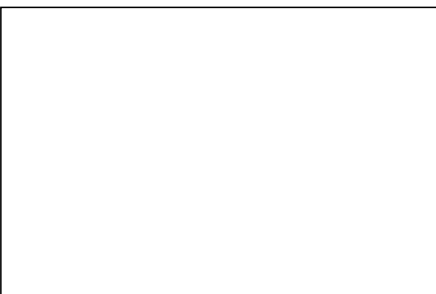
U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle 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

Voile en peau de serpent

{G}



Éphémère

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle 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

Adversaire de Gitechêne

{3}{G}



Créature : elfe et guerrier

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si un adversaire contrôle un permanent vert.

Contact mortel

À chaque fois que l'Adversaire de Gitechêne inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adversaire de Gitechêne

{3}{G}



Créature : elfe et guerrier

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si un adversaire contrôle un permanent vert.

Contact mortel

À chaque fois que l'Adversaire de Gitechêne inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aracnir à la toile de chaînes

{G}



Créature : araignée

U

Portée

Quand l'Aracnir à la toile de chaînes arrive sur le champ de bataille, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature avec le vol ciblée qu'un adversaire contrôle.

Échappée ? {3}{G}{G}, exiliez quatre autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

L'Aracnir à la toile de chaînes s'échappe avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adversaire de Gitechêne

{3}{G}



Créature : elfe et guerrier

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si un adversaire contrôle un permanent vert.

Contact mortel

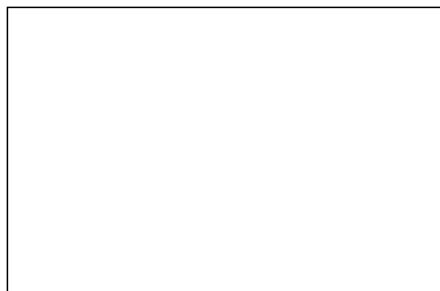
À chaque fois que l'Adversaire de Gitechêne inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aracnir à la toile de chaînes

{G}



Créature : araignée

U

Portée

Quand l'Aracnir à la toile de chaînes arrive sur le champ de bataille, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature avec le vol ciblée qu'un adversaire contrôle.

Échappée ? {3}{G}{G}, exiliez quatre autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

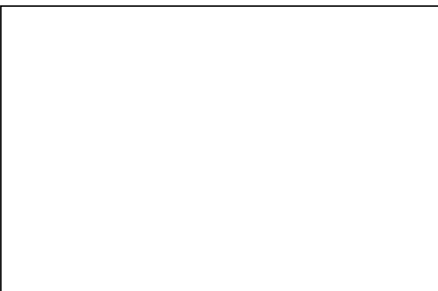
L'Aracnir à la toile de chaînes s'échappe avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aracniré à la toile de chaînes

{G}



Créature : araignée

U

Portée

Quand l'Aracniré à la toile de chaînes arrive sur le champ de bataille, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature avec le vol ciblée qu'un adversaire contrôle.

Échappée ? {3}{G}, exilez quatre autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

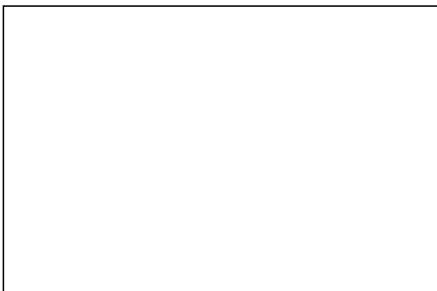
L'Aracniré à la toile de chaînes s'échappe avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Khalni

{2}{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Khalni

{2}{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regain de la nature

{1}{G}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Détruisez un enchantement ciblé.

? Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regain de la nature

{1}{G}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Détruisez un enchantement ciblé.

? Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Se battre bec et ongles

{G}



Éphémère

C

L'adversaire ciblé sacrifie une créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Se battre bec et ongles

{G}



Éphémère

C

L'adversaire ciblé sacrifie une créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast