Bête de Quête {2}{G}{G}

Créature légendaire : bête M

Vigilance, contact mortel, célérité
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête {2}{G}{G}

Créature légendaire : bête M

Vigilance, contact mortel, célérité
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête {2}{G}{G}

Créature légendaire : bête M

Vigilance, contact mortel, célérité
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête {2}{G}{G}

Créature légendaire : bête M

Vigilance, contact mortel, célérité
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche {1}{G}{G}

Créature : dinosaure U

{1}, sacrifiez le Brontodonte farouche : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops changeant {2}{G}{G}

Créature : dinosaure R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Protection contre le bleu
{G} : Le Cératops changeant acquiert, selon votre choix, la portée, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche {1}{G}{G}

Créature : dinosaure U

{1}, sacrifiez le Brontodonte farouche : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops changeant {2}{G}{G}

Créature : dinosaure R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Protection contre le bleu
{G} : Le Cératops changeant acquiert, selon votre choix, la portée, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops changeant {2}{G}{G}

Créature : dinosaure R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Protection contre le bleu
{G} : Le Cératops changeant acquiert, selon votre choix, la portée, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux {G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux.
Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux {G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux.
Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux {G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux.
Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux {G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux. Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}

Créature : élémental et druide C

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}

Créature : élémental et druide C

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}

Créature : élémental et druide C

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}

Créature : élémental et druide C

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation {1}{G}

Créature : elfe et druide R

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.
{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation {1}{G}

Créature : elfe et druide R

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.
{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis {1}{G}

Créature : elfe et druide U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis {1}{G}

Créature : elfe et druide U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis {1}{G}

Créature : elfe et druide U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis {1}{G}

Créature : elfe et druide U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Férox négapeau {2}{G}{G}

Créature : bête M

Défense talismanique
Vous ne pouvez pas lancer de sorts non-créature.
{2} : Le Férox négapeau perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Férox négapeau, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Férox négapeau {2}{G}{G}

Créature : bête M

Défense talismanique
Vous ne pouvez pas lancer de sorts non-créature.
{2} : Le Férox négapeau perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Férox négapeau, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Férox négapeau {2}{G}{G}

Créature : bête M

Défense talismanique
Vous ne pouvez pas lancer de sorts non-créature.
{2} : Le Férox négapeau perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Férox négapeau, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Férox négapeau {2}{G}{G}

Créature : bête M

Défense talismanique
Vous ne pouvez pas lancer de sorts non-créature.
{2} : Le Férox négapeau perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Férox négapeau, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie silhana {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur U

Quand le Guidevoie silhana arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et et la mettre au-dessus de votre bibliothèque. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie silhana {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur U

Quand le Guidevoie silhana arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et et la mettre au-dessus de votre bibliothèque. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie silhana {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur U

Quand le Guidevoie silhana arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et et la mettre au-dessus de votre bibliothèque. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie silhana {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur U

Quand le Guidevoie silhana arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et et la mettre au-dessus de votre bibliothèque. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harponneur kraul {1}{G}

Créature : insecte et guerrier U

Portée

<i>Maquis</i> ? Quand le Harponneur kraul arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une créature avec le vol ciblée que vous ne contrôlez pas. Le Harponneur kraul gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière, puis vous pouvez faire que le Harponneur kraul se batte contre cette créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harponneur kraul {1}{G}

Créature : insecte et guerrier U

Portée
<i>Maquis</i> ? Quand le Harponneur kraul arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une créature avec le vol ciblée que vous ne contrôlez pas. Le Harponneur kraul gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière, puis vous pouvez faire que le Harponneur kraul se batte contre cette créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harponneur kraul {1}{G}

Créature : insecte et guerrier U

Portée
<i>Maquis</i> ? Quand le Harponneur kraul arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une créature avec le vol ciblée que vous ne contrôlez pas. Le Harponneur kraul gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière, puis vous pouvez faire que le Harponneur kraul se batte contre cette créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harponneur kraul {1}{G}

Créature : insecte et guerrier U

Portée
<i>Maquis</i> ? Quand le Harponneur kraul arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une créature avec le vol ciblée que vous ne contrôlez pas. Le Harponneur kraul gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière, puis vous pouvez faire que le Harponneur kraul se batte contre cette créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll peaudécorce {G}{G}

Créature : troll U

Le Troll peaudécorce arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Troll peaudécorce : Le Troll peaudécorce acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll peaudécorce {G}{G}

Créature : troll U

Le Troll peaudécorce arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Troll peaudécorce : Le Troll peaudécorce acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance {1}{G}

Créature : elfe et crabe et guerrier R

{2}{G} : Adaptez 2 <i> (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marqueurs +1/+1 sur elle.)</i>
À chaque fois qu'un ou plusieurs marqueurs +1/+1 sont mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Vigile de la chambre croissante, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance {1}{G}

Créature : elfe et crabe et guerrier R

{2}{G} : Adaptez 2 <i> (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marqueurs +1/+1 sur elle.)</i>
À chaque fois qu'un ou plusieurs marqueurs +1/+1 sont mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Vigile de la chambre croissante, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance {1}{G}

Créature : elfe et crabe et guerrier R

{2}{G} : Adaptez 2 <i> (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marqueurs +1/+1 sur elle.)</i>
À chaque fois qu'un ou plusieurs marqueurs +1/+1 sont mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Vigile de la chambre croissante, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance {1}{G}

Créature : elfe et crabe et guerrier R

{2}{G} : Adaptez 2 <i> (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marqueurs +1/+1 sur elle.)</i>
À chaque fois qu'un ou plusieurs marqueurs +1/+1 sont mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Vigile de la chambre croissante, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez les portes ! {G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez les portes ! {G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez les portes ! {G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez les portes ! {G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices

Terrain : forêt **C**

({T} : Ajoutez {G}.)
La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.
Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

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

Le Grand Cromlech {7}{G}{G}

Artefact légendaire **M**

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.
{T} : Ajoutez {G}{G}. Vous gagnez 2 points de vie.
À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Grand Cromlech {7}{G}{G}

Artefact légendaire **M**

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.
{T} : Ajoutez {G}{G}. Vous gagnez 2 points de vie.
À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intruse aux boucles d'or {G}

Créature : humain et berserker U

À chaque fois que l'Intruse aux boucles d'or inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Bienvenue chez nous {5}{G}{G}
<i>Rituel : aventure</i>

Créez trois jetons de créature 2/2 verte Ours. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intruse aux boucles d'or {G}

Créature : humain et berserker U

À chaque fois que l'Intruse aux boucles d'or inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Bienvenue chez nous {5}{G}{G}
<i>Rituel : aventure</i>

Créez trois jetons de créature 2/2 verte Ours. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intruse aux boucles d'or {G}

Créature : humain et berserker U

À chaque fois que l'Intruse aux boucles d'or inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Bienvenue chez nous {5}{G}{G}
<i>Rituel : aventure</i>

Créez trois jetons de créature 2/2 verte Ours. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intruse aux boucles d'or {G}

Créature : humain et berserker U

À chaque fois que l'Intruse aux boucles d'or inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Bienvenue chez nous {5}{G}{G}
<i>Rituel : aventure</i>

Créez trois jetons de créature 2/2 verte Ours. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse au faisan {1}{G}

Éphémère **C**

La Chasse au faisan inflige 5 blessures à une créature avec le vol ciblée. Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse au faisan {1}{G}

Éphémère **C**

La Chasse au faisan inflige 5 blessures à une créature avec le vol ciblée. Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse au faisan {1}{G}

Éphémère **C**

La Chasse au faisan inflige 5 blessures à une créature avec le vol ciblée. Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse au faisan {1}{G}

Éphémère **C**

La Chasse au faisan inflige 5 blessures à une créature avec le vol ciblée. Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation de Kenrith {1}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Quand la Transformation de Kenrith arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation de Kenrith {1}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Quand la Transformation de Kenrith arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation de Kenrith {1}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Quand la Transformation de Kenrith arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast