


Béhémoth briselance {5}{G}{G}



Créature : bête R


Indestructible

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Anima {1}{G}



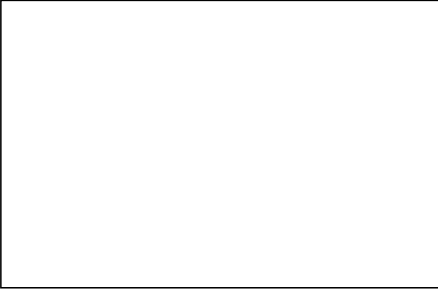
Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Anima {1}{G}



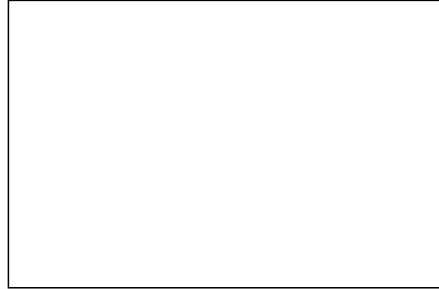
Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe cyliane {1}{G}

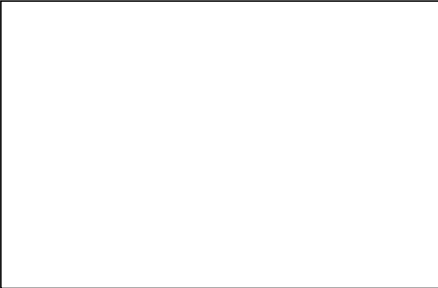


Créature : elfe et éclairé C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe cylviane {1}{G}

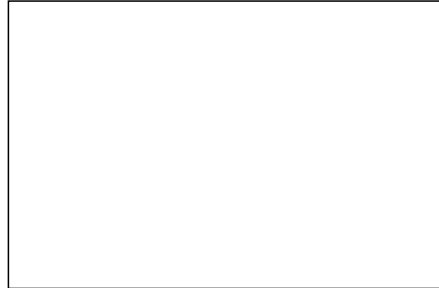


Créature : elfe et éclairéur C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moustodon {4}{G}




Créature : plante et éléphant C

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille de Naya {2}{G}



Créature : humain et shaman U


{R}, {T} : Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



Créature : chat et guerrier C


Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Nacatl sauvage** {G}



Créature : chat et guerrier **C**


Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Cérodon mâle** {4}{R}{W}




Créature : bête **U**

Vigilance, célérité

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Thoctar des cavernes** {5}{G}




Créature : bête **C**

{1}{R} : Le Thoctar des cavernes gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Gargantuesque raclegriffe** {2}{R}{G}{W}



Créature : bête **C**

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargantuesque raclegriiffe

{2}{R}{G}{W}



Créature : bête

C

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thoctar laineux

{R}{G}{W}



Créature : bête

U

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thoctar laineux

{R}{G}{W}



Créature : bête

U

5/4

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

Don du gargantuesque

{2}{G}



Rituel

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature et/ou une carte de terrain parmi elles et mettre les cartes révélées dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du gargantuesque

{2}{G}



Rituel

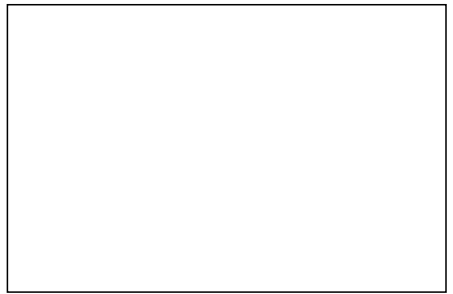
C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature et/ou une carte de terrain parmi elles et mettre les cartes révélées dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier

{X}{R}



Rituel

U

Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum titanesque

{R}{R}{G}{G}{G}{W}{W}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5 et acquièrent l'initiative, le lien de vie et le piétinement.

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

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

Panorama de Naya



Terrain

**C**

{T} : Ajoutez {C}.  
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Naya : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Panorama de Naya



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Naya : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



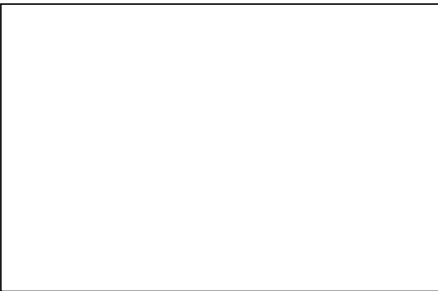
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

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

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

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

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast