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

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

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

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyléa, déesse de la Chasse {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 autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

{3}{G} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyléa, déesse de la Chasse {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 autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

{3}{G} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig

Terrain R

Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.
{T} : Ajoutez {G}.
{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig

Terrain R

Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.
{T} : Ajoutez {G}.
{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig

Terrain R

Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.
{T} : Ajoutez {G}.
{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig

Terrain R

Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.
{T} : Ajoutez {G}.
{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gigantosaurus {G}{G}{G}{G}{G}

Créature : dinosaure R

10/10

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

Gigantosaurus {G}{G}{G}{G}{G}

Créature : dinosaure R

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gigantosaurus {G}{G}{G}{G}{G}

Créature : dinosaure R

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gigantosaurus {G}{G}{G}{G}{G}

Créature : dinosaure R

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast