


Golem météoritique {7}




Créature-artefact : golem U

Quand cette créature arrive, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne ursidée {1}{G}




Créature : humain et berserker C

{5}{G} : La Championne ursidée gagne +3/+3 et devient un ours et berserker jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem météoritique {7}




Créature-artefact : golem U

Quand cette créature arrive, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne ursidée {1}{G}



Créature : humain et berserker C

{5}{G} : La Championne ursidée gagne +3/+3 et devient un ours et berserker jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne ursidée

{1}{G}



Créature : humain et berserker

C

{5}{G} : La Championne ursidée gagne +3/+3 et devient un ours et berserker jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Auvent

{1}{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne ursidée

{1}{G}



Créature : humain et berserker

C

{5}{G} : La Championne ursidée gagne +3/+3 et devient un ours et berserker jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Auvent

{1}{G}



Créature : elfe et druide

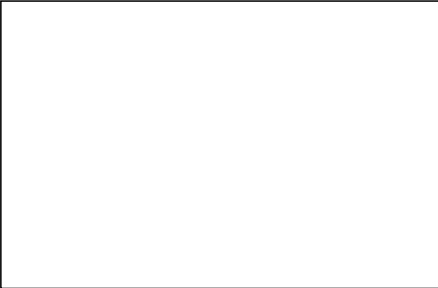
C

{T} : Ajoutez {G}.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gueuleffroi colossal {4}{G}{G}

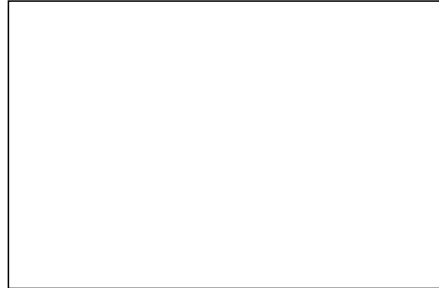


Créature : dinosaure C
Piétinement

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guire de Pelakka {4}{G}{G}{G}




Créature : guivre U
Piétinement
Quand la Guivre de Pelakka arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 7 points de vie.
Quand la Guivre de Pelakka meurt, piochez une carte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gueuleffroi colossal {4}{G}{G}




Créature : dinosaure C
Piétinement

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaguar de Vivien {2}{G}



Créature : chat et esprit U
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
{2}{G} : Renvoyez le Jaguar de Vivien depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que si vous contrôlez un planeswalker Vivien.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaguar de Vivien

{2}{G}



Créature : chat et esprit

U

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

{2}{G} : Renvoyez le Jaguar de Vivien depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que si vous contrôlez un planeswalker Vivien.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeaux pâlecorses

{5}{G}{G}



Créature : sylvin

U

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Les Jumeaux pâlecorse peuvent bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaguar de Vivien

{2}{G}



Créature : chat et esprit

U

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

{2}{G} : Renvoyez le Jaguar de Vivien depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que si vous contrôlez un planeswalker Vivien.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de Skalla

{3}{G}{G}



Créature : loup et esprit

R

When Skalla Wolf enters the battlefield, look at the top five cards of your library. You may reveal a green card from among them and put it into your hand. Put the rest on the bottom of your library in a random order.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de Skalla

{3}{G}{G}

Créature : loup et esprit

R

When Skalla Wolf enters the battlefield, look at the top five cards of your library. You may reveal a green card from among them and put it into your hand. Put the rest on the bottom of your library in a random order.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mammouth agressif

{3}{G}{G}{G}

Créature : éléphant

R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loups au pelage épineux

{4}{G}

Créature : loup

C

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rajeunisseur elfe

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand le Rajeunisseur elfe arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rajeunisseur elfe

{2}{G}



Créature : elfe et druide

C

Quand le Rajeunisseur elfe arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier hérissé

{3}{G}



Créature : sanglier

C

Le Sanglier hérissé ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement

{2}{G}



Créature : elfe et shaman

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier hérissé

{3}{G}



Créature : sanglier

C

Le Sanglier hérissé ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déclarer sa domination

{3}{G}{G}



Rituel

U

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
Toutes les créatures capables de la bloquer ce tour-ci le font.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure enragée

{1}{G}



Rituel

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure enragée

{1}{G}



Rituel

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.

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

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

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

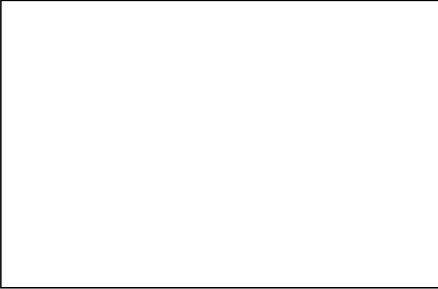
Croissance titanesque {1}{G}



Éphémère C
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien au bestiarç {4}{G}{G}

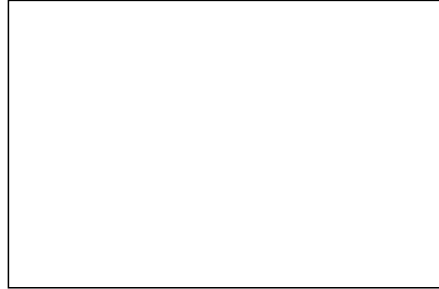


Planeswalker légendaire : Vivien M
{+2} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.
{-3} : Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
{-9} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +4/+4 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque {1}{G}



Éphémère C
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du chêne

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Majesté colossale

{2}{G}



Enchantement

U

Au début de votre entretien, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

