

Construction impatiente

{2}



Créature-artefact : construction

C

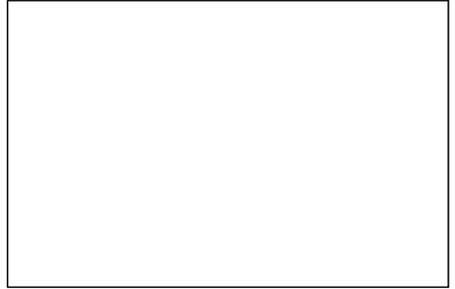
Quand la Construction impatiente arrive sur le champ de bataille, chaque joueur peut appliquer regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem rugissant

{3}



Créature-artefact : golem

C

À chaque fois que le Golem rugissant attaque ou bloque, chaque joueur pioche une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction impatiente

{2}



Créature-artefact : construction

C

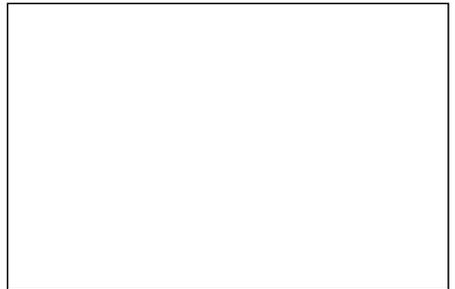
Quand la Construction impatiente arrive sur le champ de bataille, chaque joueur peut appliquer regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem rugissant

{3}



Créature-artefact : golem

C

À chaque fois que le Golem rugissant attaque ou bloque, chaque joueur pioche une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante {3}{G}



Créature : araignée C
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth vigilant {3}{G}{G}



Créature : bête U
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante {3}{G}



Créature : araignée C
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

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

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

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

Fouilleur de jungle {G}



Créature : ondin et guerrier **C**

{3}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Fouilleur de jungle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : dinosaure **R**

10/10

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

Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma {3}{G}



Créature légendaire : ours **R**

Les sorts de créature de force supérieure ou égale à 4 que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

À chaque fois que Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma attaque, chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gueuleffroi colossal {4}{G}{G}

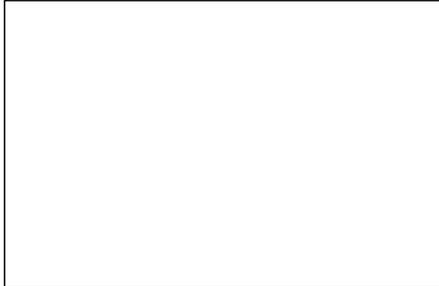


Créature : dinosaure C
Piétinement

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Givre de Pelakka {4}{G}{G}{G}



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

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gueuleffroi colossal {4}{G}{G}

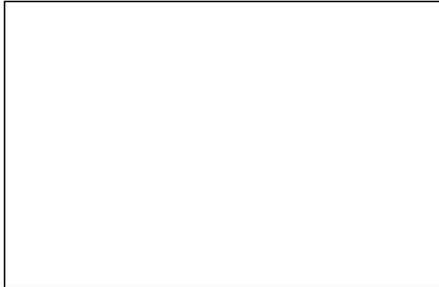


Créature : dinosaure C
Piétinement

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeaux palécoces {5}{G}{G}



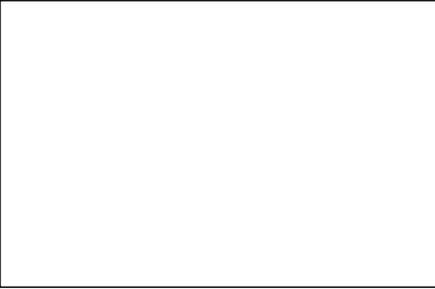
Créature : sylvin U
Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)
Les Jumeaux palécoces peuvent bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeaux palécorses

{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.)

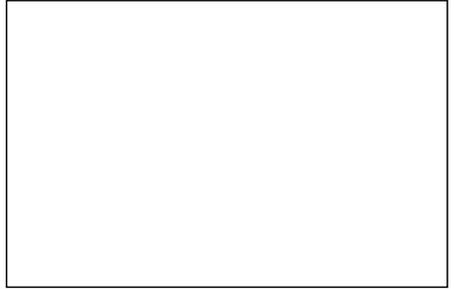
Les Jumeaux palécorce peuvent bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rajeunisseur elfe

{2}{G}



Créature : elfe et druide

C

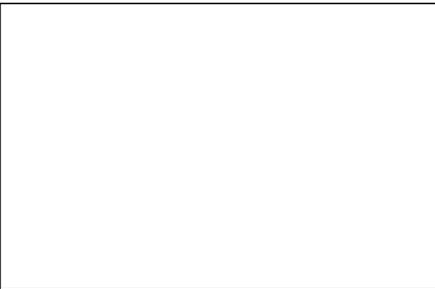
Quand le Rajeunisseur elfe arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rajeunisseur elfe

{2}{G}



Créature : elfe et druide

C

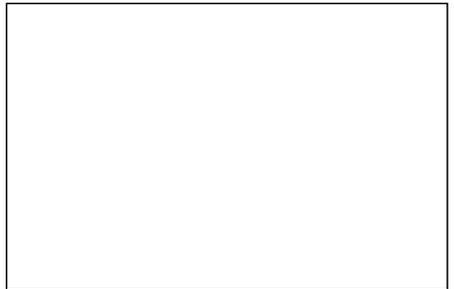
Quand le Rajeunisseur elfe arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

-Avatar de la croissance

{4}{G}{G}

Créature : élémental et avatar

M

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire que vous avez.

Piétinement

Quand l'Avatar de la croissance arrive sur le champ de bataille, chaque joueur cherche dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrains de base, les met sur le champ de bataille, puis mélange.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche des étendues sauvages

{1}{G}

Rituel

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche des étendues sauvages

{1}{G}

Rituel

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure enragée

{1}{G}

Rituel

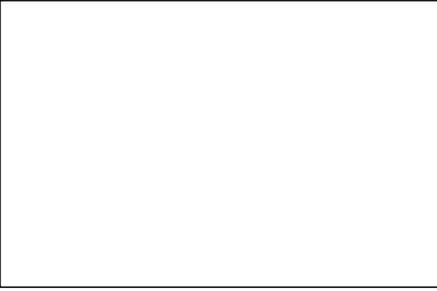
C

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

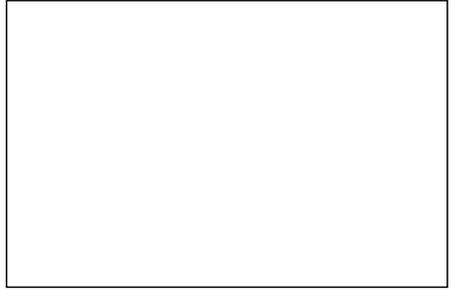
C

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

Révélation de Nissa

{5}{G}{G}



Rituel

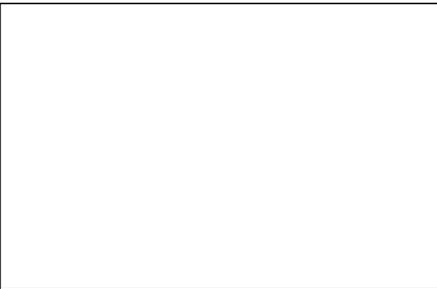
R

Regard 5, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, vous piochez un nombre de cartes égal à sa force et vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

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

Triompher

{3}{G}{G}



Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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
{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
{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

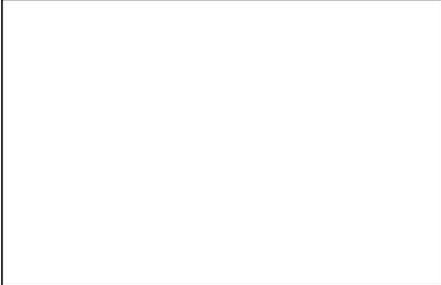
Monument de Rhonas {3}



Artefact légendaire U
 Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
 À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

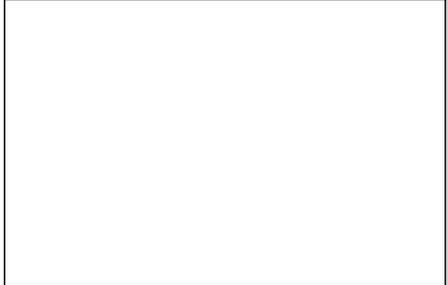
Manalithe {3}



Artefact C
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serres du bois sauvage {1}{G}



Enchantement : aura C
 Enchanter : créature
 La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement (Elle peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)
 {2}{G} : Renvoyez les Serres du bois sauvage depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

