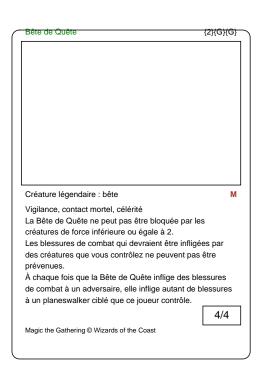


Bête de Quête	{2}{G}{G
Créature légendaire : bête	
•	I.
Vigilance, contact mortel, célérité	
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par créatures de force inférieure ou égale à 2.	ies
Les blessures de combat qui devraient être inflig	nées par
des créatures que vous contrôlez ne peuvent pa	
prévenues.	
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des b	lessures
	blessures
de combat à un adversaire, elle inflige autant de	
de combat à un adversaire, elle inflige autant de à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.	
,	4/4
,	4/4

Bête de Quête



Bête de Quête	{2}{G}{G}
Créature légendaire : bé	ête M
Vigilance, contact morte	el, célérité
La Bête de Quête ne pe	eut pas être bloquée par les
créatures de force inféri	•
	at qui devraient être infligées par
prévenues.	contrôlez ne peuvent pas être
	ète de Quête inflige des blessures
	aire, elle inflige autant de blessures
à un planeswalker ciblé	que ce joueur contrôle.
	4/4
Magic the Gathering © Wiza	ards of the Coast

Collecteur de peaux	{G}		Collecteur de peaux	{G}
Créature : elfe et querrier	R		Créature : elfe et querrier	
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôle: arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux,	z cette		À chaque fois qu'une autre créature que arrive sur le champ de bataille ou meurt créature est supérieure à celle du Collec	t, si la force de cette cteur 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.			mettez un marqueur +1/+1 sur le Collect Tant que le Collecteur de peaux a au m marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement	oins trois
1	//1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		l	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 arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la f créature est supérieure à celle du Collecteur d mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de Tant que le Collecteur de peaux a au moins tre marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.	orce de cette e peaux, e peaux.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

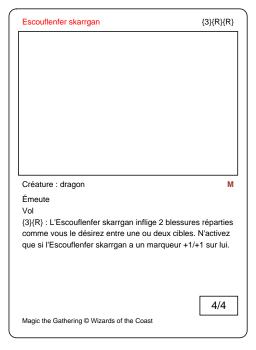
Collecteur de peaux {G} Créature : elfe et guerrier À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux. Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement. 1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

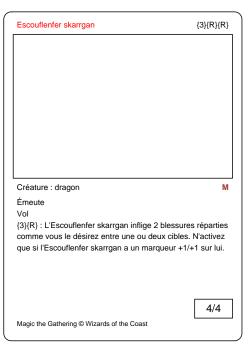
 $\{G\}$ 

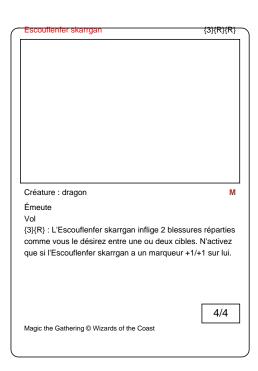
Druidesse de paradis	{1}{G}	Dru	ruidesse de paradis	(1){G}
Créature : elfe et druide	U	Cré	éature : elfe et druide	U
La Druidesse de paradis a la défense talismar qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la c ou de capacités que vos adversaires contrôler	tible de sorts	qu'	Druidesse de paradis a la défense talismanique tar l'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de s de capacités que vos adversaires contrôlent.)	
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre cl	IIOIX.	{1}	} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
	2/1			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Mag	agic the Gathering © Wizards of the Coast	

Druidesse de paradis	{1}{G}
·	
Créature : elfe et druide	U
La Druidesse de paradis a la défense talis qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être ou de capacités que vos adversaires contr {T}: Ajoutez un mana de la couleur de vot	e la cible de sorts rôlent.)
	2/1

Druidesse de paradis	{1}{G}
Créature : elfe et druide	U
La Druidesse de paradis a la défense ta	
qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas ê	
ou de capacités que vos adversaires co {T}: Ajoutez un mana de la couleur de v	,
	0/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1







Géant craque-os	{2}{R}
Créature : géant	R
À chaque fois que le Géant craque-os devier sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures a de ce sort.	
<b>Piétineur</b> {1}{R} <i>Éphémère : aventure</i>	
Les blessures ne peuvent être prévenues ce Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quell	
	4/3

Ceant craque-os	\2)(1\)
Créature : géant	R
À chaque fois que le Géant craque-os devient la sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au c de ce sort.	
<b>Piétineur</b> {1}{R}	
<i>Éphémère : aventure</i>	
Les blessures ne peuvent être prévenues ce tou Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle c	
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

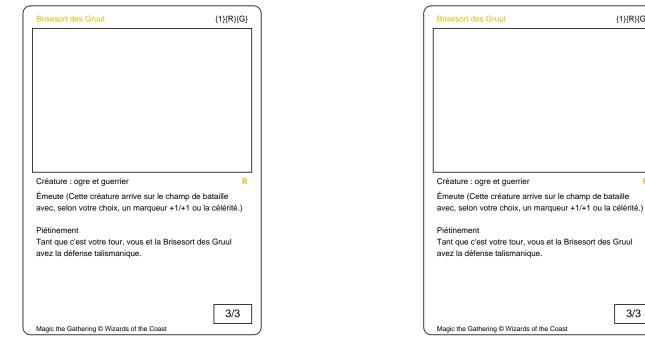
Créatu	e : géant					R
À chag	ue fois que l		•			n
	Géant craqu	ue-os inflig	e z diessu	res au cor	itroieur	
sort, le de ce s <b&g< td=""><td>Géant craqu</td><td>lt;/b&gt; {1</td><td>}{R}</td><td>res au cor</td><td>itroleur</td><td></td></b&g<>	Géant craqu	lt;/b> {1	}{R}	res au cor	itroleur	

{2}{R}

Géant craque-os

Géant craque-os	{2}{R}
Créature : géant	R
À chaque fois que le Géant craque-os devient la c sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au cor de ce sort.	
<b>Piétineur</b> {1}{R} <i>Éphémère : aventure</i>	
Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour- Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cibl	
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brisesort des Gruul	{1}{R}{G}
Créature : ogre et guerrier	R
Émeute (Cette créature arrive sur le champ de avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou	
Piétinement	
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort c avez la défense talismanique.	les Gruul
	3/3
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	3/3



Brisesort des Gruul  $\{1\}\{R\}\{G\}$ Créature : ogre et guerrier Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.) Piétinement Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique. 3/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin de Zhur-Taa  $\{R\}\{G\}$ Créature : gobelin et berserker Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.) 2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{1}{R}{G}

3/3

Gobelin de Zhur-Taa	{R}{G}
Créature : gobelin et berserker	U
Émeute (Cette créature arrive sur le champ de	
avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou	u la célérité.)
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

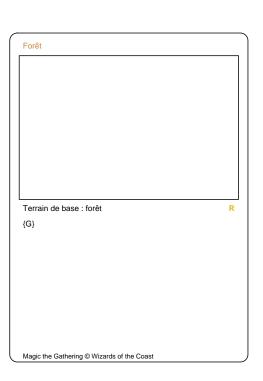
Gobelin de Zhur-Taa	{R}{G}
Créature : gobelin et berserker	U
Émeute (Cette créature arrive sur le champ de	
avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 o	u la célérité.)
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

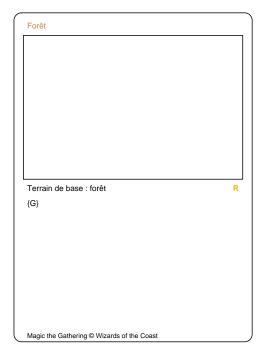
Gobelin de Zhur-Taa	{R}{G}
Créature : gobelin et berserker	U
Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bat avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la c	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

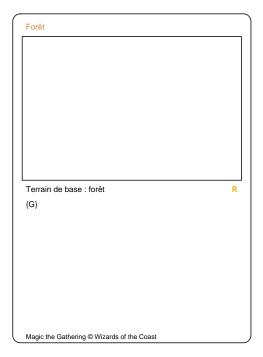
Embuscade de Domri	{R}{G}
Embascade de Bonni	(IV)(O)
Rituel	U
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature cib vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige ur blessures égal à sa force à une créature ciblée planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.	nombre de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

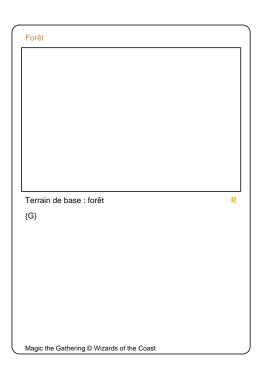
Embuscade de Domri	{R}{G}	Forêt	
Rituel	U	Terrain de base : forêt	R
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature of vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige blessures égal à sa force à une créature ciblé planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas	un nombre de ée ou à un	{ <b>G</b> }	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

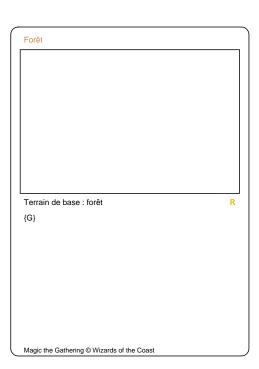
_		
( _	Embuscade de Domri {F	R}{G}
L	Rituel	U
	Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que	
	vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un	
	planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

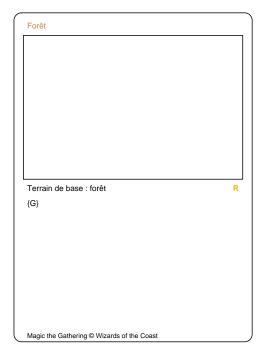


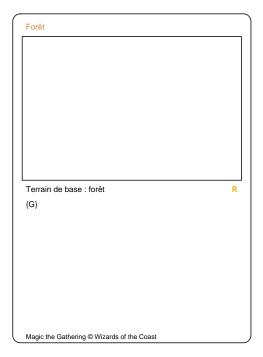


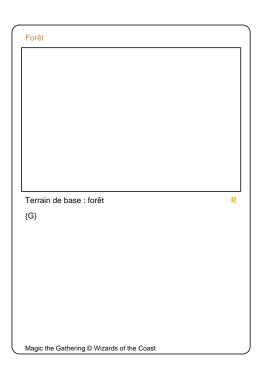


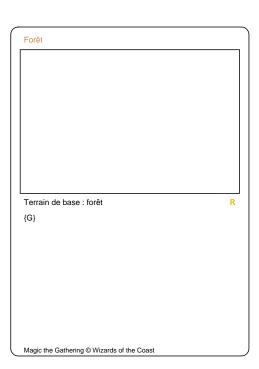












Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering <sup>©</sup> Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering <sup>©</sup> Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	Terrain de prédilection	
Terrain de base : montagne C {R}	champ de bataille, vous p	et R de prédilection arrive sur le ouvez payer 2 points de vie. Si rive sur le champ de bataille
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizard	s of the Coast
Terrain de prédilection	Terrain de prédilection	
Terrain : montagne et forêt  Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille	champ de bataille, vous p	et R  de prédilection arrive sur le  ouvez payer 2 points de vie. Si  rive sur le champ de bataille

engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

engagé.

Terrain de prédilection	
Terrain : montagne et forêt	R
Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le	
champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si	
vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille	
engagé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Taillebraise {4	}{R}{R}
Artefact légendaire : équipement	М
Flash	
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créa	ature
attaquante que vous contrôlez.  Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bataille,	
attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.	
La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initia	tive et
le piétinement. Équipement {3}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Taillebraise	{4}{R}{R}
	Artefact légendaire : équipement	M
	Flash	
	Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque c attaquante que vous contrôlez.	réature
	Quand le Taillebraise arrive sur le champ de batail	
	attachez-le à une créature ciblée que vous contrôl La créature équipée gagne +1/+1 et a la double in	
	le piétinement.	
	Équipement {3}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Taillebraise {4	<del>}{R}{R}</del>
Artefact légendaire : équipement	M
Flash	
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créa attaquante que vous contrôlez.	ature
Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bataille,	
attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez	
La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initia le piétinement.	itive et
Équipement {3}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Il était une fois	{1}{G}	II é	était une fois	{1}{G}
Éphémère	R	Ép	phémère	R
Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé cette partie, vous pouvez le lancer sans payer so mana.  Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibli Vous pouvez révéler une carte de créature ou de parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre a	iothèque. terrain e reste	cet ma Re Vo par	ce sort est le premier sort que vous avez lancé pen tte partie, vous pouvez le lancer sans payer son coi ana. agardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothè pus pouvez révéler une carte de créature ou de terra urmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le res t-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléate	ût de que. ain ste
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Ma	agic the Gathering © Wizards of the Coast	

Il était une fois	{1}{0
Éphémère	
Si ce sort est le premier sort que vous cette partie, vous pouvez le lancer sar mana.	
Regardez les cinq cartes du dessus de	e votre bibliothèque.
Vous pouvez révéler une carte de créa parmi elles et la mettre dans votre ma	
au-dessous de votre bibliothèque dans	

-	Il était une fois {	<del>1}{G}</del>
	Éphémère	R
	Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pend cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coûr mana. Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèq Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrai parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le restrau-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléato	t de ue. n
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

