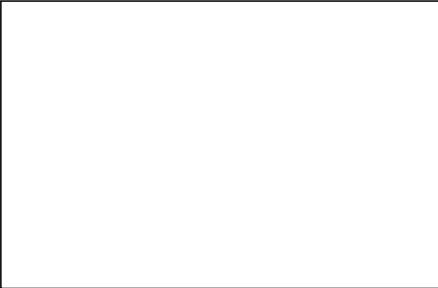


Cératops changeant {2}{G}{G}



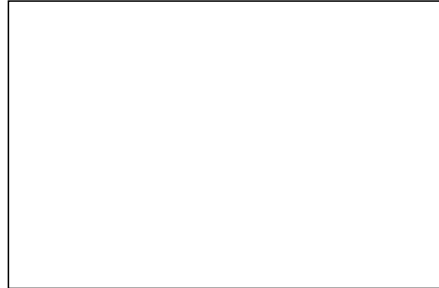
Créature : dinosaure **R**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Protection contre le bleu
{G} : Le Cératops changeant acquiert, selon votre choix, la portée, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

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

Cératops changeant {2}{G}{G}




Créature : dinosaure **R**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Protection contre le bleu
{G} : Le Cératops changeant acquiert, selon votre choix, la portée, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



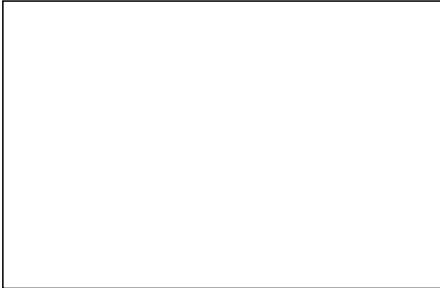
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

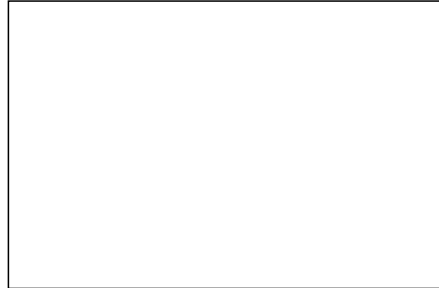


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Elfes de Llanowar {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

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

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

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

Guivre de la Filandre beuglarde

{3}{G}{G}

Créature : guivre

U

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Les autres créatures vertes que vous contrôlez ont l'intimidation.

4/4

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

Guivre de la Filandre beuglarde

{3}{G}{G}

Créature : guivre

U

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Les autres créatures vertes que vous contrôlez ont l'intimidation.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de la Filandre beuglarde

{3}{G}{G}



Créature : guivre

U

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Les autres créatures vertes que vous contrôlez ont l'intimidation.

4/4

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

Mystique elfe

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

Mystique elfe {G}




Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}

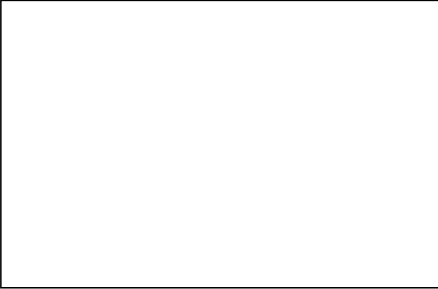


Créature : géant M
 Piétinement
 À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}

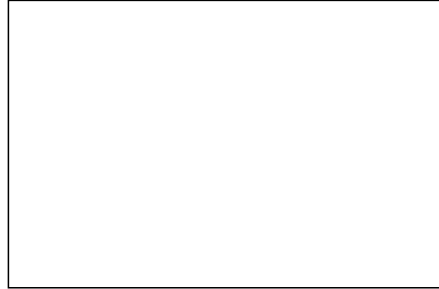


Créature : géant M
 Piétinement
 À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribu de Llanowar {G}{G}{G}




Créature : elfe et druide U
 {T} : Ajoutez {G}{G}{G}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribu de Llanowar {G}{G}{G}




Créature : elfe et druide U
 {T} : Ajoutez {G}{G}{G}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribu de Llanowar {G}{G}{G}

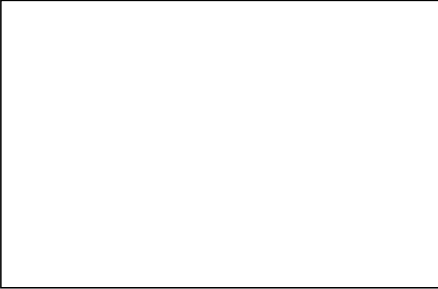


Créature : elfe et druide U
 {T} : Ajoutez {G}{G}{G}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribu de Llanowar {G}{G}{G}

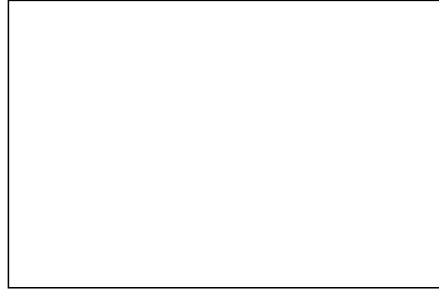


Créature : elfe et druide U
 {T} : Ajoutez {G}{G}{G}.

3/3

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.

3/3

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

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

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

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

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} {{G}}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} {{G}}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien, partisane des monstres

{3}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Vivien

M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.

{+1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête. Mettez, selon votre choix, un marqueur « vigilance », un marqueur « portée » ou un marqueur « piétinement » sur lui.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort de créature, tour-ci, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

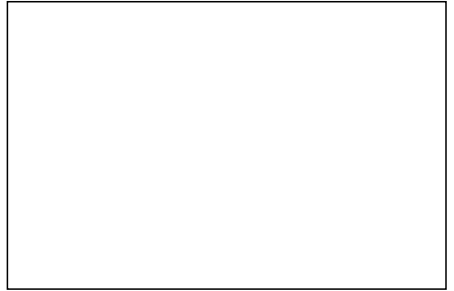
Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien, partisane des monstres

{3}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Vivien

M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.

{+1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête. Mettez, selon votre choix, un marqueur « vigilance », un marqueur « portée » ou un marqueur « piétinement » sur lui.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort de créature, tour-ci, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

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

Croissance gigantesque

{G}




Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth luth {G}{G}{G}




Créature : bête U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth luth {G}{G}{G}




Créature : bête U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth luth {G}{G}{G}




Créature : bête U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth luth {G}{G}{G}

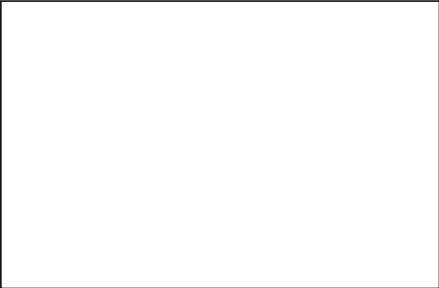


Créature : bête U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétineur terrestre {3}{G}{G}{G}

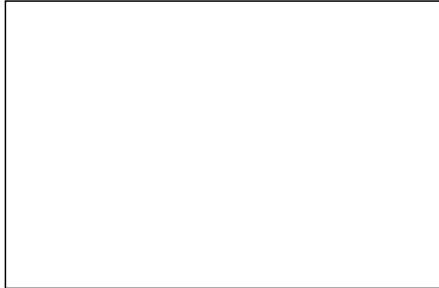


Créature : bête R
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Piétinement

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétineur terrestre {3}{G}{G}{G}




Créature : bête R
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Piétinement

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétineur terrestre {3}{G}{G}{G}




Créature : bête R
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Piétinement

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétineur terrestre {3}{G}{G}{G}




Créature : bête R
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Piétinement

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}




Rituel C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}



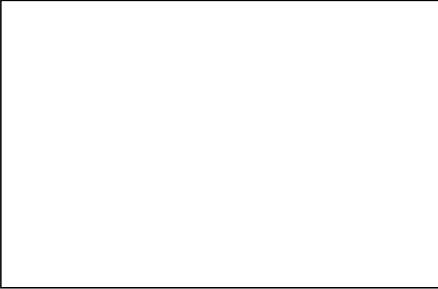
Rituel C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}



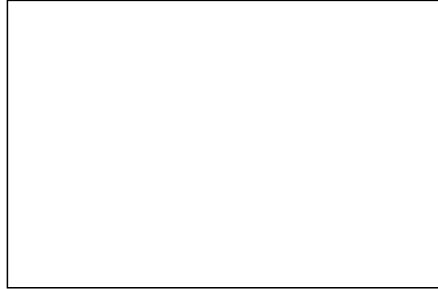
Rituel C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}



Rituel C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur

{1}{G}



Éphémère

C

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur

{1}{G}



Éphémère

C

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur

{1}{G}



Éphémère

C

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast