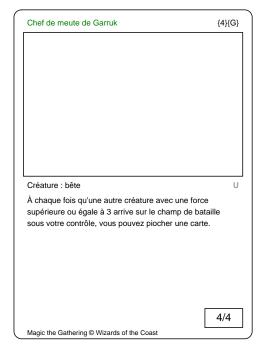


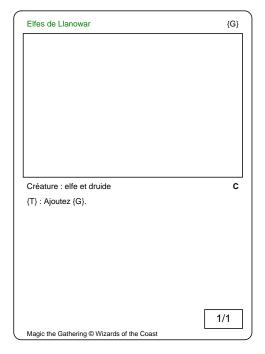
Créature : bête

Ü

À chaque fois qu'une autre créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

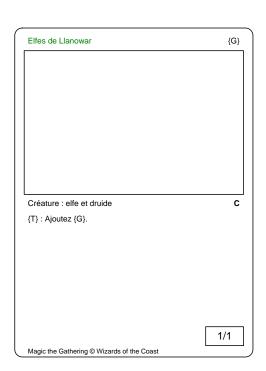


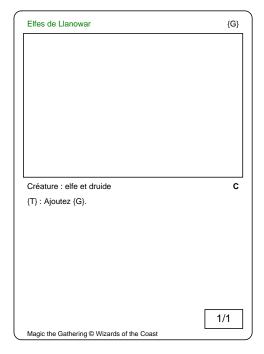


Druidesse tisseverdure

(2){G}

Créature : elfe
{T} : Ajoutez {G}{G}.





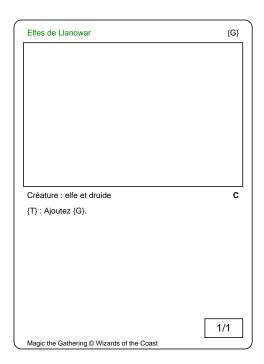
Expérience Un

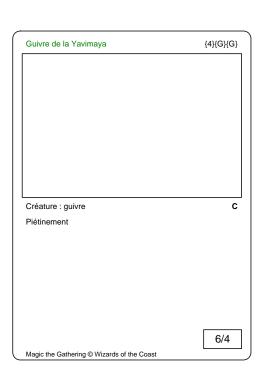
Créature : humain et limon

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1+/1 sur cette créature.)

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un :

Régénérez l'Expérience Un.





Guivre de Pelakka	{4}{G}{G}{G}	Invocatrice au c?ur sauvage {2}{0	G}{G}
Créature : guivre	R	Créature : elfe et shamane	С
Piétinement		{8} : Une créature ciblée gagne +5/+5 et acquiert le	
Quand la Guivre de Pelakka arrive sur le cha	amp de bataille,	piétinement jusqu'à la fin du tour.	
vous gagnez 7 points de vie. Quand la Guivre de Pelakka meurt, piochez	une carte		
Quanti la Guivre de Felakka medit, piochez	une carte.		
	7/7	4	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	_		

Guivre de Valsoir	{5}{G}{G}
Créature : guivre	U
Piétinement (Si cette créature attribue suffisam blessures de combat à ses bloqueurs pour les o vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de se au joueur ou au planeswalker défenseur.)	détruire,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	7/7

Créature : elfe et shamane	С
{8}: Une créature ciblée gagne +5/+5 et ac piétinement jusqu'à la fin du tour.	equiert le

Pisteur de sorcière {1}{G}{0	<del>3</del> }	Troll à la trique	{2}{G}{G}
Créature : loup	R	Créature : troll	U
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.) À chaque fois qu'un adversaire lance un sort bleu ou noir pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Pisteur de sorcière.		{G}: Régénérez le Troll à la trique. (La cette créature devrait être détruite ce to pas. À la place, engagez-la, retirez-lui et retirez-la du combat.)	our-ci, elle ne l'est
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/3

Sanglier peautride	{3}{G}
Créature : sanglier	С
Piétinement	.t
<i>Morbidité</i> ? Le Sanglier peautride ar le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 su	
une créature est morte ce tour-ci.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Visionnaire elfe	{1}{G}
Créature : elfe et shamane	С
Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ piochez une carte.	o de bataille,
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Visionnaire elfe	{1}{G}	Chasseur chassé	{G}
Créature : elfe et shamane	С	Rituel	С
Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de ba	aille,	Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une	
piochez une carte.		créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune infli un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)	ge
		un nombre de biessures egal à sa loice à l'adire.)	
	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

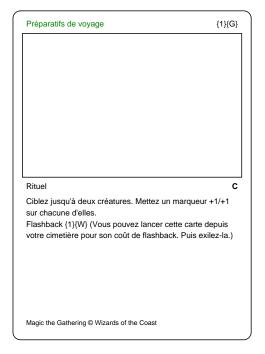
Bienfaits de la nature	{4}{G}
Rituel	U
Répartissez quatre marqueurs +1/+1 sur n'importe nombre de créatures ciblées.	quel
Miracle {G} (Vous pouvez lancer cette carte pour so	
de miracle quand vous la piochez si c'est la premiè que vous avez piochée ce tour-ci.)	re carte

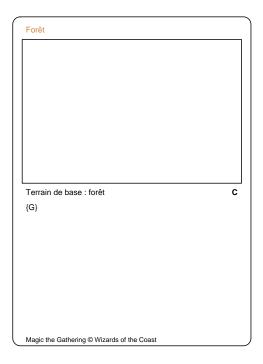
$\neg$	Chasseur chassé (G	_
ı	Rituel	)
	Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une	
	créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)	)
,	arrionible de biosodico egal a sa force a radire.	
1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		_

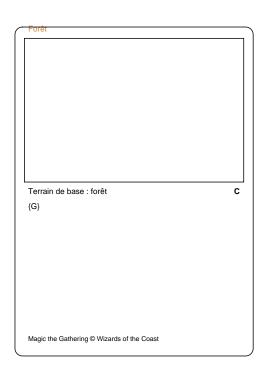
Culture	{2}{G}		Disposition du terrain	{G}
Rituel	U		Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux c			Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain d	
terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en un champ de bataille engagée et l'autre dans votre r			base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélan	gez.
mélangez.	,			
			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	magic and datasing a mediate of the body.	

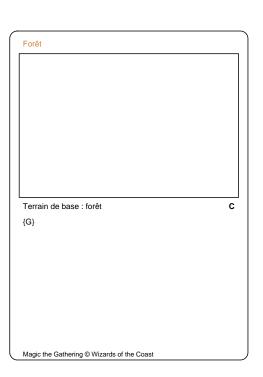
Culture	{2}{G
Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque	
terrain de base, révélez ces carte	
champ de bataille engagée et l'au mélangez.	ilite dans votre main, puis
•	

En tête de la ruée	<del>{2}{G}</del>
	12/10)
Rituel	U
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bilbiothè Vous pouvez révéler n'importe quel nombre de cartes créature parmi elles et mettre les cartes révélées dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Forêt		1
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		







Forêt		1
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		







Forêt		1
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		







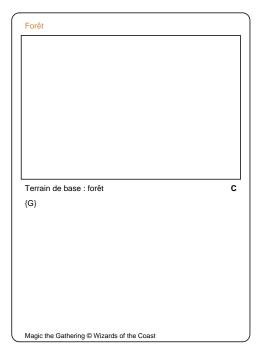
Forêt		1
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

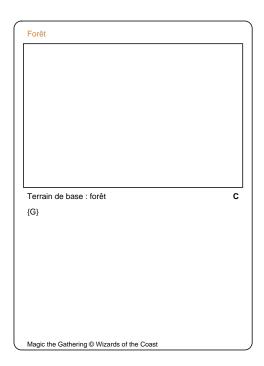


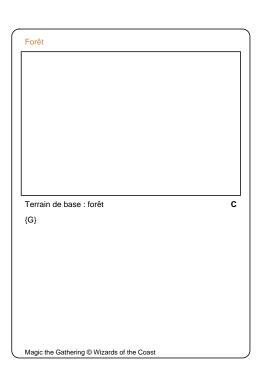




Forêt		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast		







Forêt	Croissance gigantesque {6	G}
Terrain de base : forêt C	Éphémère	С
{G}	Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
<u> </u>		_

Lentille d'infiltration	{1}
Artefact : équipement	U
À chaque fois que la créature équipée devient blo	quée par
une créature, vous pouvez piocher deux cartes. Équipement {1}	
Equiperient (1)	

Croissance gigantesque	{G}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance gigantesque	{G}		Fin naturelle	{2}{G}
Éphémère	С		Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.			Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 3 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fin naturelle	{2}{G}
Éphémère	
Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous	
gagnez 3 points de vie.	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dans les terres sauvages	{3}{G}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, regardez la c votre bibliothèque. Si c'est une carte de te pouvez la mettre sur le champ de bataille	errain, vous
pouvoz la mottre sur le champ de batallie	•

