

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

Collecteur de peaux

{G}



Créature : elfe et guerrier

R

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.

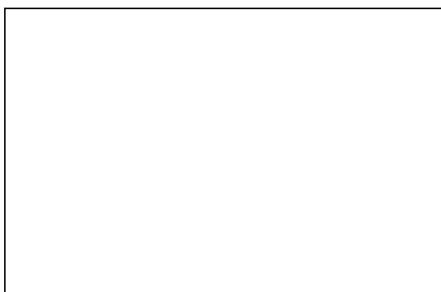
Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux

{G}



Créature : elfe et guerrier

R

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.

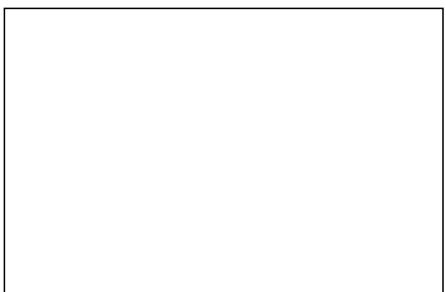
Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux

{G}



Créature : elfe et guerrier

R

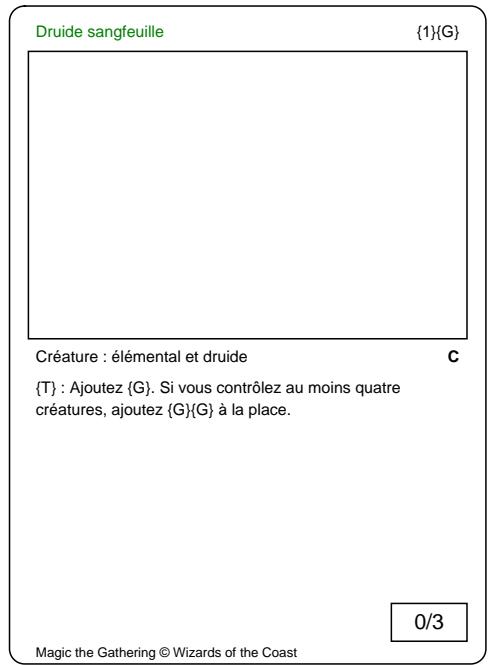
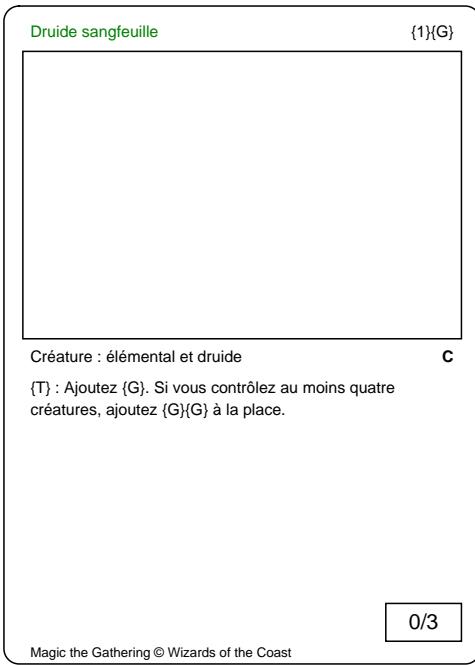
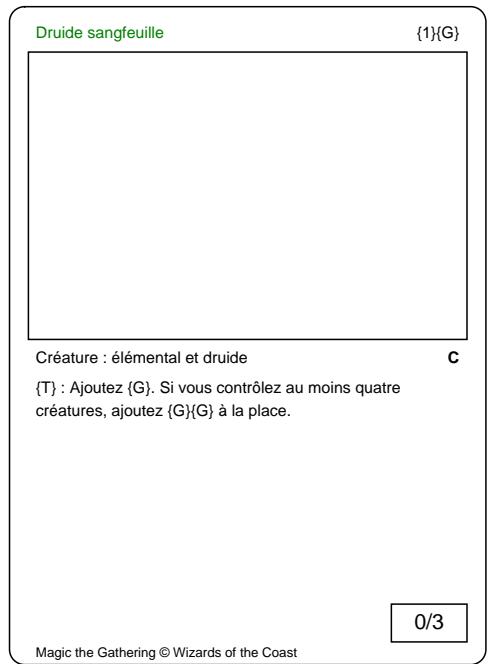
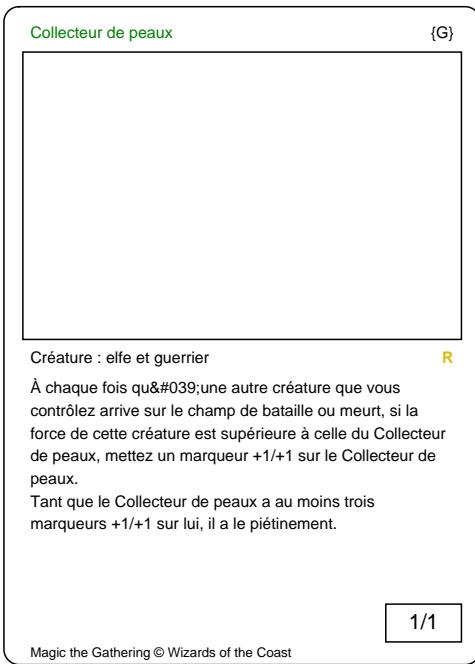
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux.

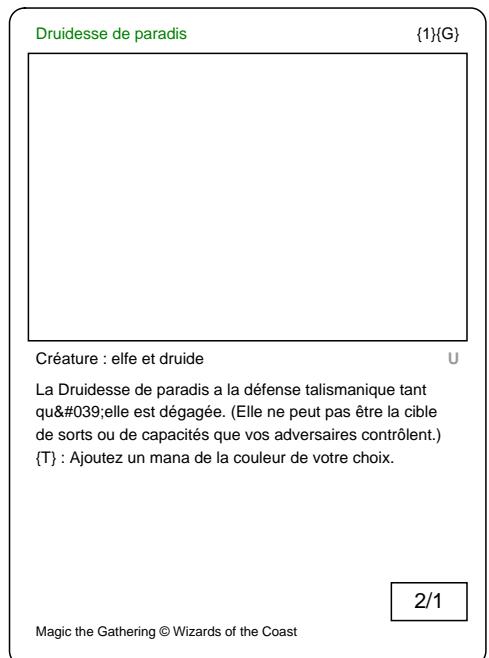
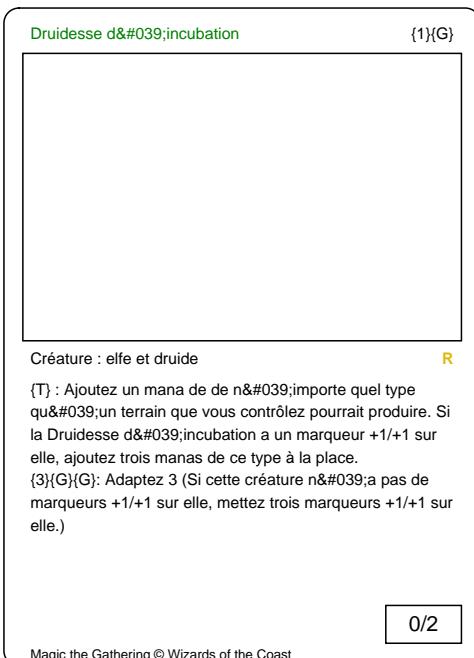
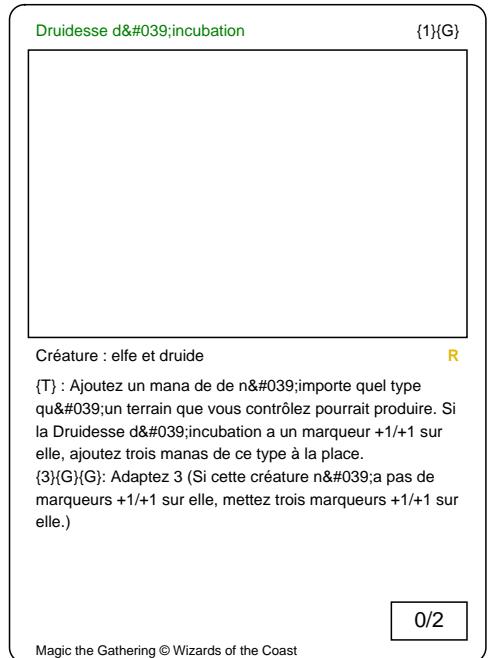
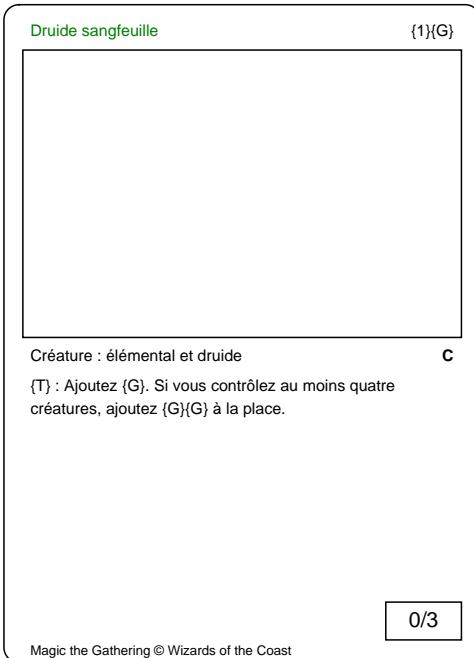
Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

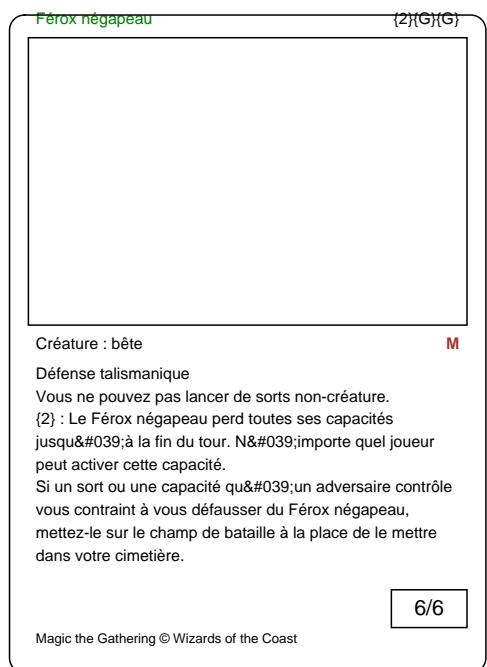
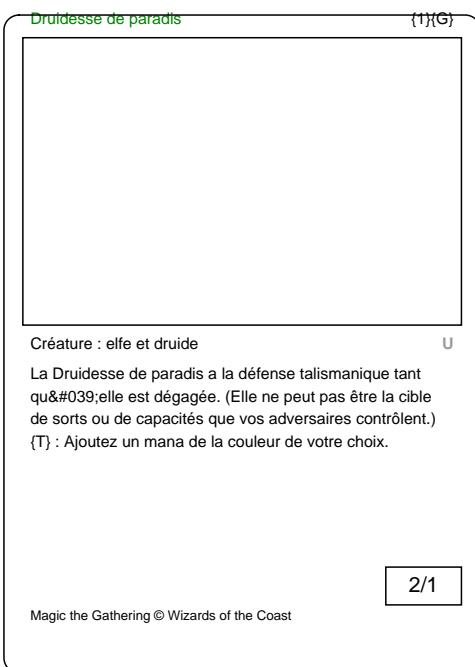
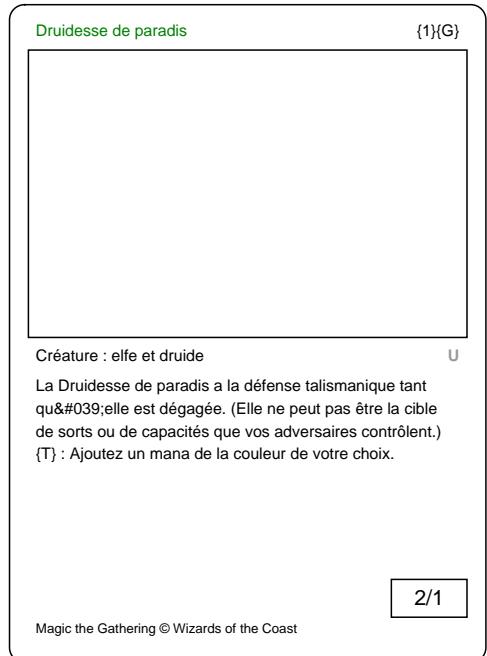
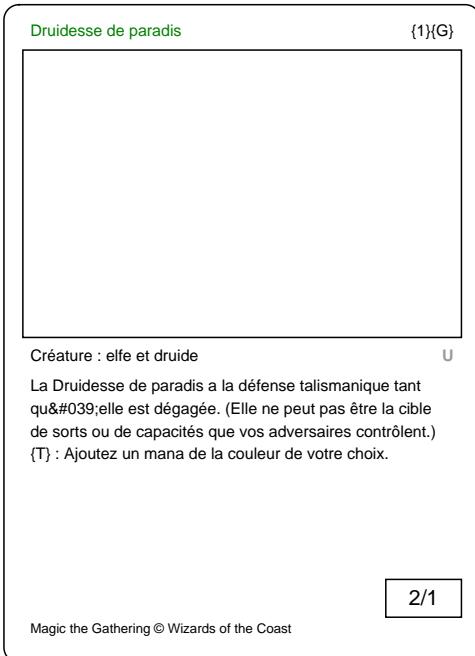
1/1

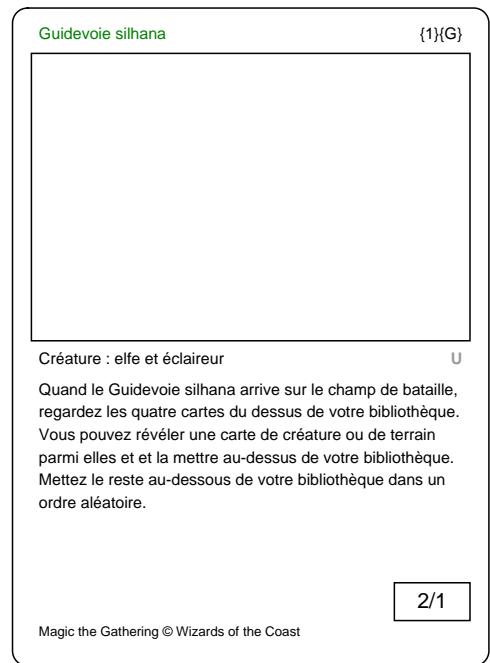
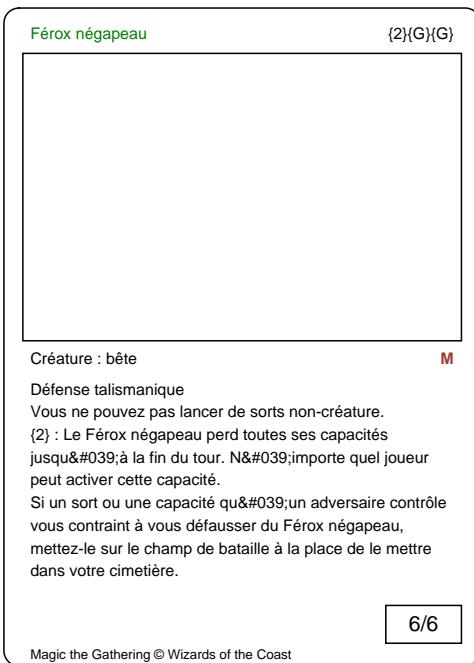
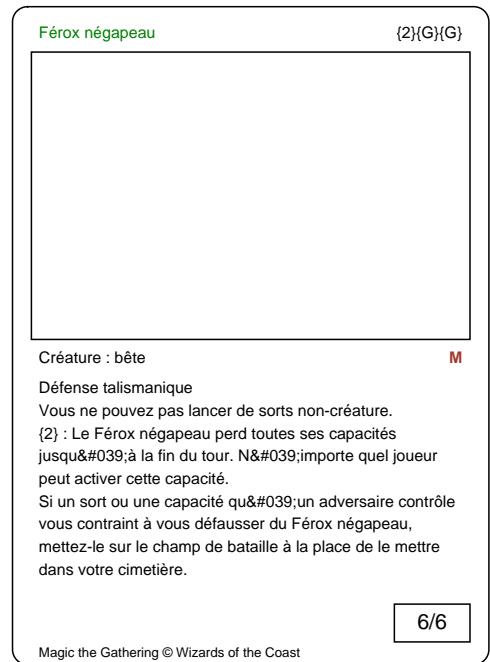
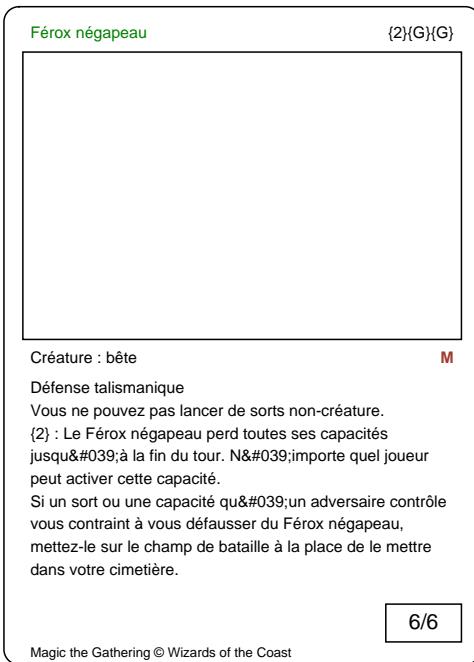
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

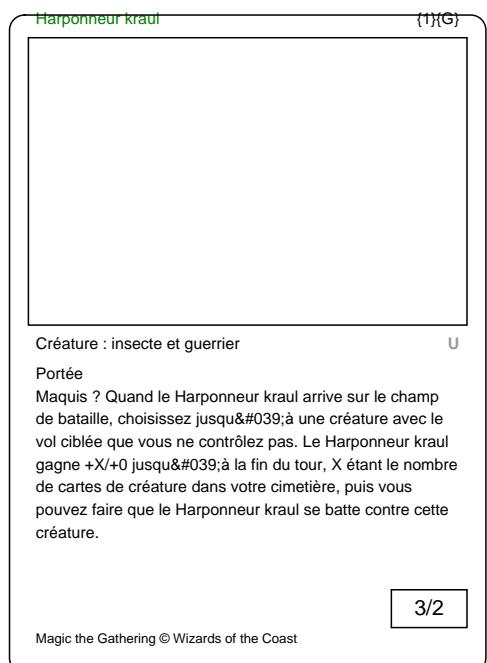
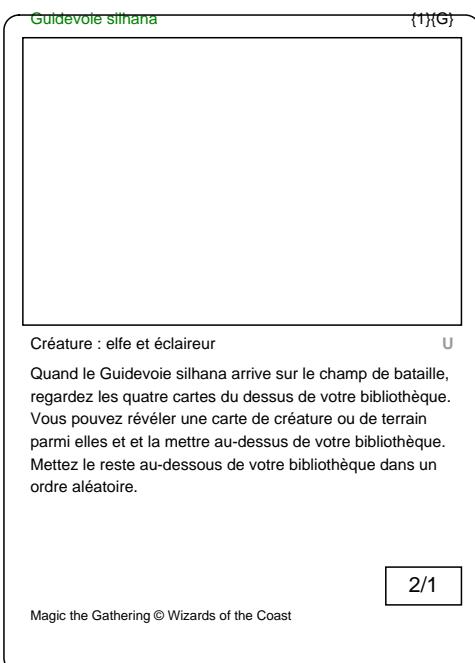
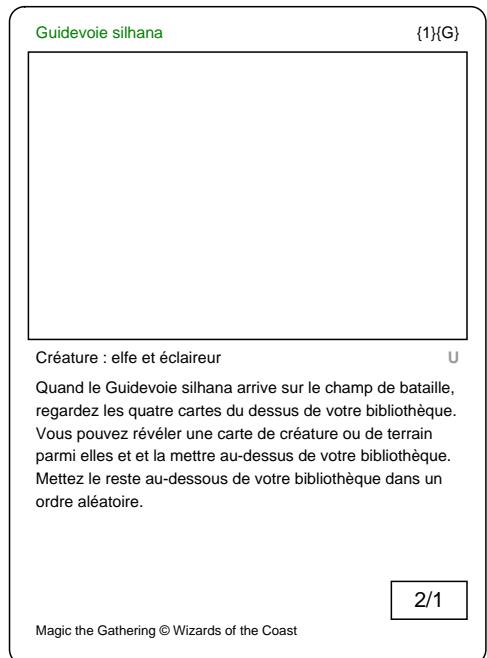
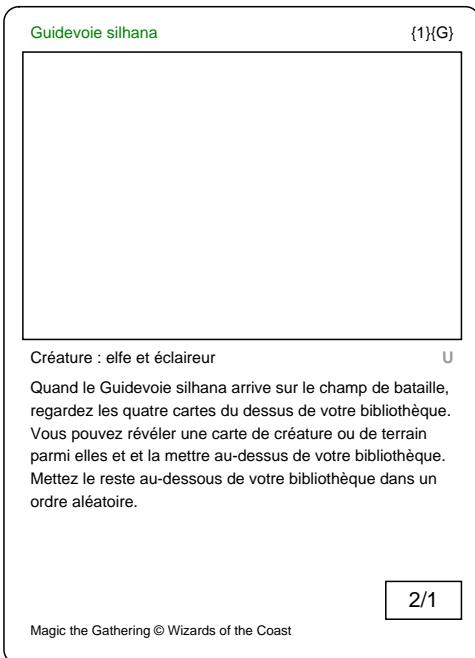
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

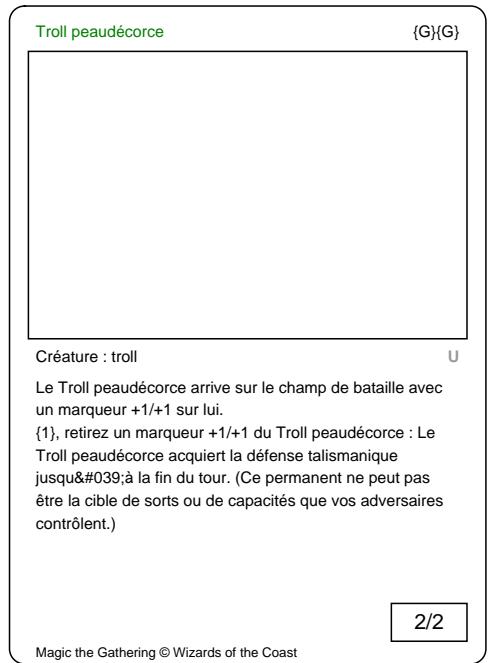
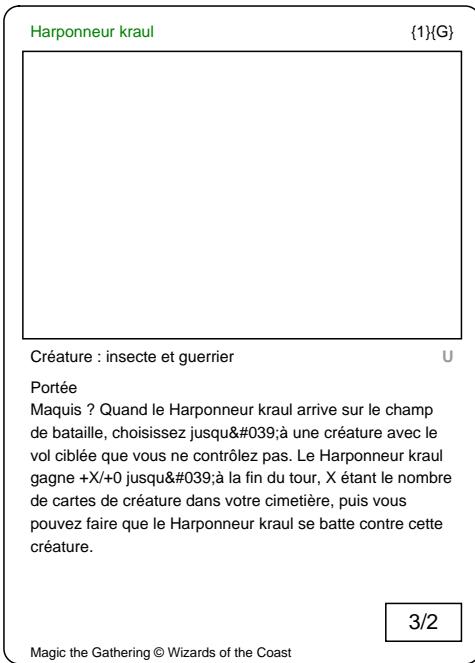
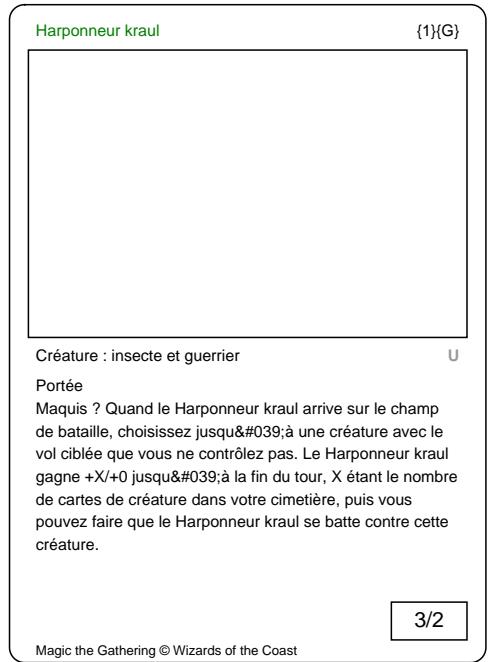
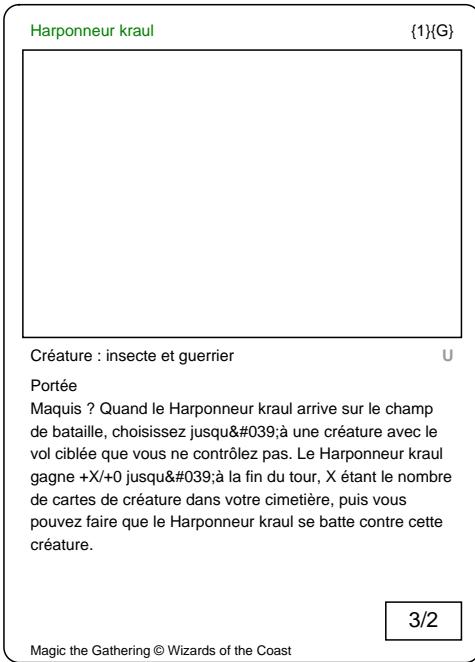












Troll peaudécorce

{G}{G}

Créature : troll

U

Le Troll peaudécorce arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
(1), retirez un marqueur +1/+1 du Troll peaudécorce : Le Troll peaudécorce acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance

{1}{G}

Créature : elfe et crabe et guerrier

R

{2}{G} : Adaptez 2 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'un ou plusieurs marqueurs +1/+1 sont mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Vigile de la chambre croissante, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance

{1}{G}

Créature : elfe et crabe et guerrier

R

{2}{G} : Adaptez 2 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'un ou plusieurs marqueurs +1/+1 sont mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Vigile de la chambre croissante, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance

{1}{G}

Créature : elfe et crabe et guerrier

R

{2}{G} : Adaptez 2 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'un ou plusieurs marqueurs +1/+1 sont mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Vigile de la chambre croissante, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance

{1}{G}

Créature : elfe et crabe et guerrier

R

{2}{G} : Adaptez 2 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'un ou plusieurs marqueurs +1/+1 sont mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Vigile de la chambre croissante, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez les portes !

{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez les portes !

{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez les portes !

{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez les portes !

{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

C

Terrain de base : forêt

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices

Terrain : forêt

C

((T) : Ajoutez {G}.)

La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.

Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture.
(C'est un artefact avec « {2}, (T), sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

C

Terrain de base : forêt

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



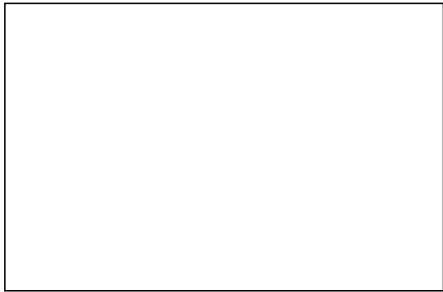
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



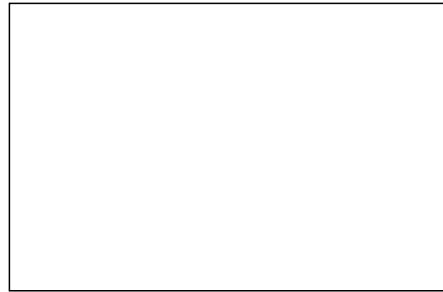
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



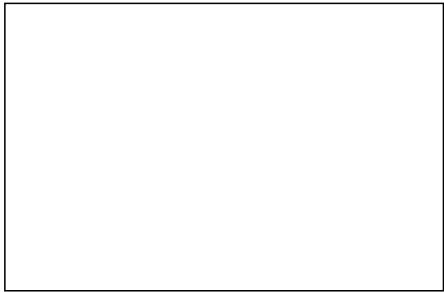
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



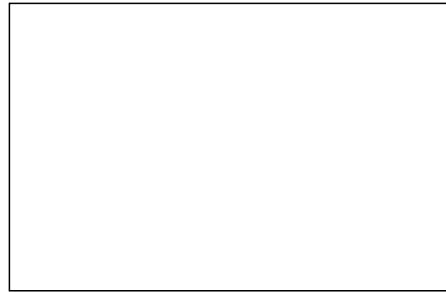
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Grand Cromlech

{7}{G}{G}

Artifact légendaire

M

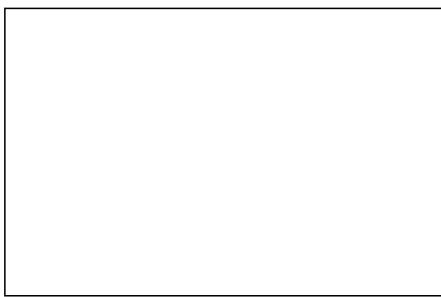
Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{T} : Ajoutez {GG}. Vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Grand Cromlech

{7}{G}{G}

Artifact légendaire

M

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{T} : Ajoutez {GG}. Vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intruse aux boucles d'or

{G}



Créature : humain et berserker

À chaque fois que l'intruse aux boucles d'or inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Quand vous faites ainsi, détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantedement ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intruse aux boucles d'or

{G}



Créature : humain et berserker

À chaque fois que l'intruse aux boucles d'or inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Quand vous faites ainsi, détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantedement ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intruse aux boucles d'or

{G}



Créature : humain et berserker

À chaque fois que l'intruse aux boucles d'or inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Quand vous faites ainsi, détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantedement ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intruse aux boucles d'or

{G}



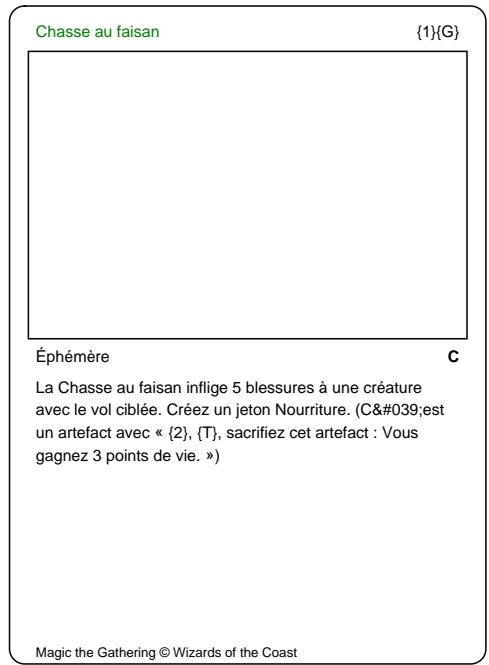
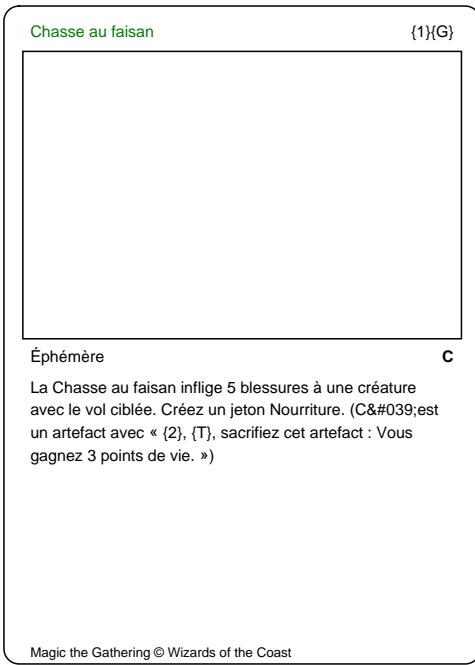
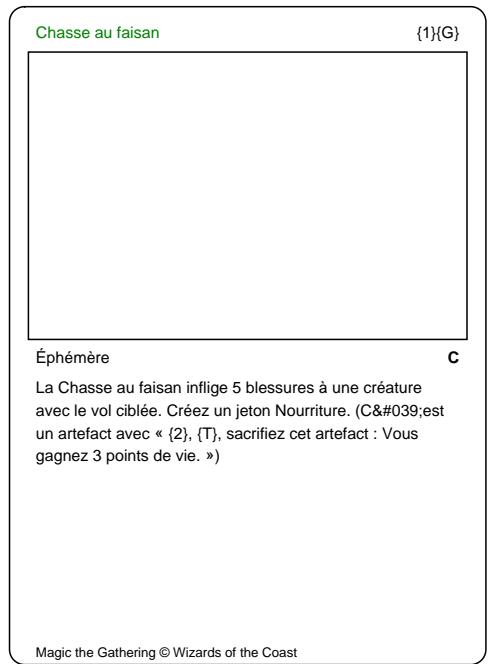
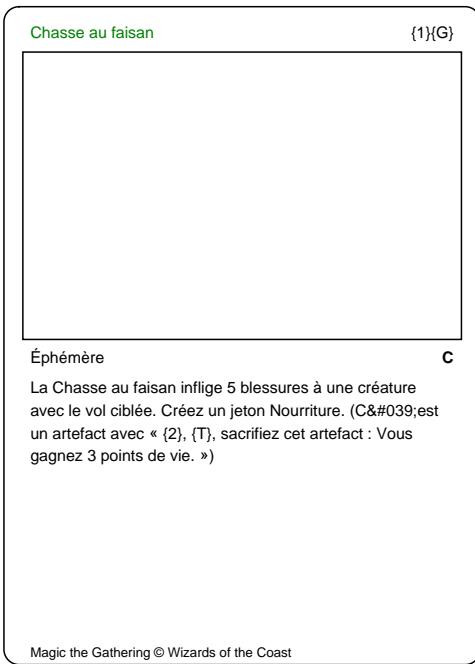
Créature : humain et berserker

À chaque fois que l'intruse aux boucles d'or inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Quand vous faites ainsi, détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantedement ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Regain de la nature

{1}{G}



Éphémère

C

- Choisissez 1{G} :
- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Détruisez un enchantement ciblé.
- ? Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regain de la nature

{1}{G}



Éphémère

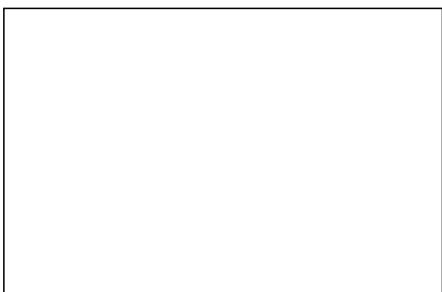
C

- Choisissez 1{G} :
- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Détruisez un enchantement ciblé.
- ? Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regain de la nature

{1}{G}



Éphémère

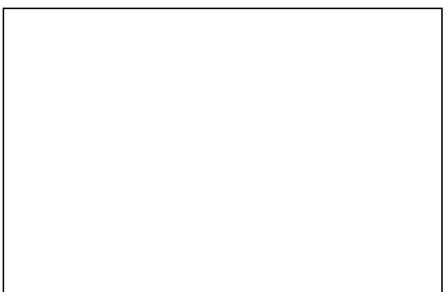
C

- Choisissez 1{G} :
- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Détruisez un enchantement ciblé.
- ? Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regain de la nature

{1}{G}



Éphémère

C

- Choisissez 1{G} :
- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Détruisez un enchantement ciblé.
- ? Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation de Kenrith

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Transformation de Kenrith arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation de Kenrith

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Transformation de Kenrith arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation de Kenrith

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Transformation de Kenrith arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast