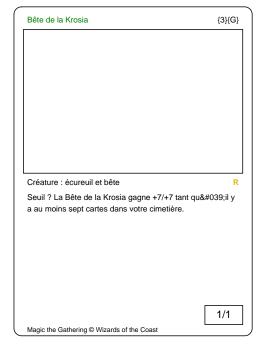
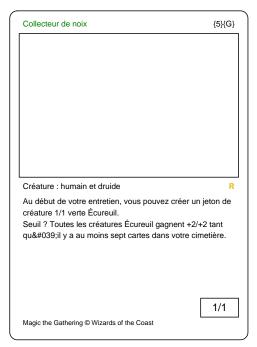
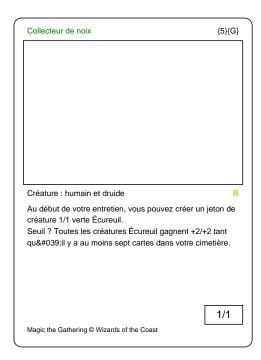
Mimique métallique	{2}	Mimique métallique	{2}
Créature-artefact : changeforme	R	Créature-artefact : changeforme	R
Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types. Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.		Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types. Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.	
2/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1	2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mimique métallique	{2}
Créature-artefact : changeforme	R
Au moment où le Mimique métallique arrive sur le cha	amp
de bataille, choisissez un type de créature. Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses	;
autres types.	
Chaque autre créature du type choisi que vous contré arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/-	
supplémentaire sur elle.	T 1
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_, ,

Mimique métallique	{2}
Créature-artefact : changeforme	R
Au moment où le Mimique métallique arrive sur	le champ
de bataille, choisissez un type de créature. Le Mimique métallique a le type choisi en plus d	de ses
autres types.	
Chaque autre créature du type choisi que vous arrive sur le champ de bataille avec un marque	
supplémentaire sur elle.	ui 11/11
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Créature : humain et druide

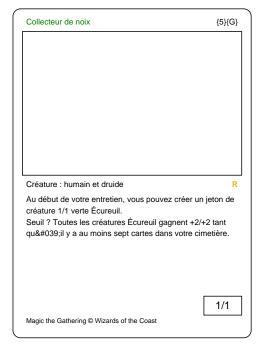
R

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.

Seuil ? Toutes les créatures Écureuil gagnent +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Foule d'écureuils	{1}{G}{G}
Créature : écureuil	R
La Foule d' écureuils gagne +1, écureuil sur le champ de bataille.	/+1 pour chaque autre
ecureum sur le champ de batalile.	
	2/2

Foule d'écureuils

Créature : écureuil

La Foule d'écureuils gagne +1/+1 pour chaque autre écureuil sur le champ de bataille.

Foule d'écureuils

Créature : écureuil

R

La Foule d'écureuils gagne +1/+1 pour chaque autre écureuil sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule d'écureuils	{1}{G}{G}
Créature : écureuil	R
La Foule d'écureuils gagne +1/+1	pour chaque autre
cureuil sur le champ de bataille.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pasteur d'écureuils	{2}{G}{G}
Créature : humain et druide	R
{1}{G}, sacrifiez un terrain : Créez deu 1/1 verte écureuil.	x jetons de créature
{1}{G}, sacrifiez un terrain : Toutes les gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Pasteur d'écureuils	{2}{G}{G}
L	Créature : humain et druide	R
	{1}{G}, sacrifiez un terrain : Créez deux jetons de	
	1/1 verte écureuil.	
	{1}{G}, sacrifiez un terrain : Toutes les créature É gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.	cureuil
		C (0
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Pasteur d'écureuils	{2}{G}{G}
Créature : humain et druide	R
{1}{G}, sacrifiez un terrain : Créez deux jetons 1/1 verte écureuil.	de créature
{1}{G}, sacrifiez un terrain : Toutes les créatur gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.	e Écureuil
3.3	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Titan changelin	{4}{G}	Morophon, I'Abondant	{7}
Créature : changeforme Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)		Créature légendaire : changeforme Changelin (Cette carte a tous les types de créatu	
Appui de créature (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez une autre créature que vous contrôle Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cet carte revient sur le champ de bataille.)	z.	Au moment où Morophon, I'Abondant arriv champ de bataille, choisissez un type de créature Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {W}{U}{B}{R}{G} de moins à lancer. Cet effet rédi uniquement la quantité de mana coloré que vous Les autres créatures du type choisi que vous cor gagnent +1/+1.	e. uit payez.
Г	7/7		6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	7/7	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

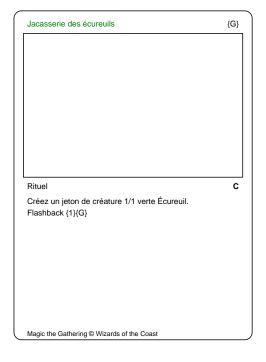
Titan changelin	{4}{G}
Créature : changeforme	U
Changelin (Cette carte a tous les ty	,,
Appui de créature (Quand ce perm champ de bataille, sacrifiez-le à mo	
n'exiliez une autre créature	•
Quand ce permanent quitte le char	•
carte revient sur le champ de batai	ille.)
	7/7
	7/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

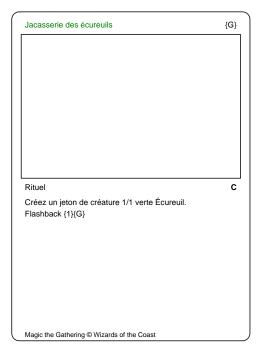
Glandée	{3}{G}
Rituel	С
Créez deux jetons de créature 1/1 verte Écureuil. Flashback ? {1}{G}, payez 3 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

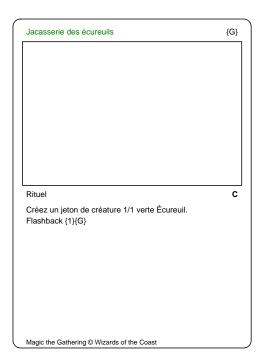
Glandée	{3}{G}		Glandée	{3}{G}
Rituel	С		Rituel	С
Créez deux jetons de créature 1/1 verte Écureuil. Flashback ? {1}{G}, payez 3 points de vie.			Créez deux jetons de créature 1/1 verte Écureuil. Flashback ? {1}{G}, payez 3 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

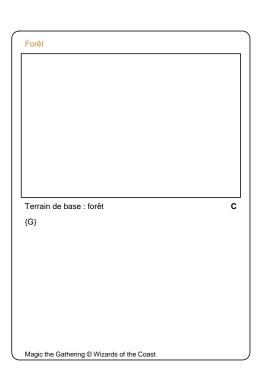
Glandée	{3}{G}
Rituel	
Créez deux jetons de créature 1/1 verte Écureuil. Flashback ? {1}{G}, payez 3 points de vie.	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jacasserie des écureuils	{G}
Rituel	С
Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. Flashback {1}{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









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







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







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

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	

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

		_
Grouilletière		`
Terrain {T}: Ajoutez {C}.	R	
(T): Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)

Grouilletière	Grouilletière
Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {T}: Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)	Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {T}: Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)
Grouilletière	Oran-Rief, le Vastebois

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.
{T}: Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain

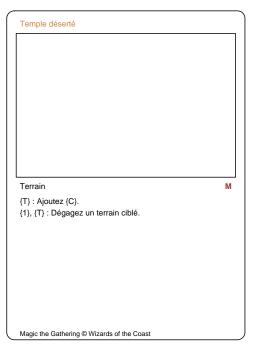
Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille

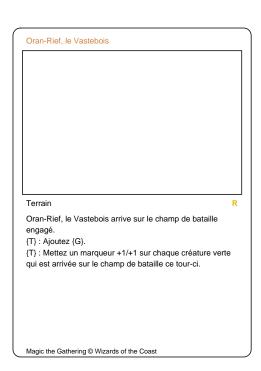
Orani-Rier, le vasiebois arrivé sur le criamp de bataille engagé.

{T}: Ajoutez {G}.

{T}: Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Oran-Rief, le Vastebois	
Terrain	R
Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille	
engagé.	
{T} : Ajoutez {G}.	
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte	•
qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J





Temple déserté	
Terrain	M
{T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}: Dégagez un terrain ciblé.	
(1), (1). Degagez un terrain cibie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Temple déserté		Appel de la druidesse	{1}{G}
Terrain M		Enchantement : aura	U
{T} : Ajoutez {C}. {1}, {T} : Dégagez un terrain ciblé.		Enchanter : créature À chaque fois que la créature enchantée subit des blessures, son contrôleur crée autant de jetons de cré 1/1 verte Écureuil.	ature
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Blason {5}		Appel de la druidesse	{1}{G}
	1		

Blason	{5}
Artefact	R
Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre c	
sur le champ de bataille qui partage au moins un ty créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et	
et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)	. 010100
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Appel de la druidesse	{1}{G}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
À chaque fois que la créature enchantée subit des blessures, son contrôleur crée autant de jetons de	orácturo
1/1 verte Écureuil.	creature
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Appel de la druidesse	{1}{G}		Habileté chtonienne	{1}{G}
		[		
Enchantement : aura	U		Enchantement	R
Enchanter : créature À chaque fois que la créature enchantée	subit des		Engagez une créature dégagée que vous contro Dégagez un terrain de base ciblé.	olez :
blessures, son contrôleur crée autant de				
1/1 verte Écureuil.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

 Habileté chtonienne	{1}{G}
Enchantement	R
Engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Dégagez un terrain de base ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nid d'écureuils	{1}{G}{G}
Enchantement : aura	U
Enchanter: terrain	la antatura 1/1
Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton o verte Écureuil. »	ie creature 1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Nid d'écureuils {1}{G}{G}	Nid d'écureuils {1}{G}{G}
Enchantement : aura U	Enchantement : aura U
Enchanter : terrain	Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »	Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid d'écureuils	{1}{G}{G}
Enchantement : aura	U
Enchanter : terrain Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de verte Écureuil. »	créature 1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles	{3}{G}
Enchantement	M
Si un effet devait mettre sur le champ de bataille au un jeton sous votre contrôle, il met sur le champ de t deux fois ce nombre de jetons à la place.	
deux lois de nombre de jetons à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vies parallèles	{3}{G}
Enchantement	М
Si un effet devait mettre sur le char un jeton sous votre contrôle, il met deux fois ce nombre de jetons à la	sur le champ de bataille
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast