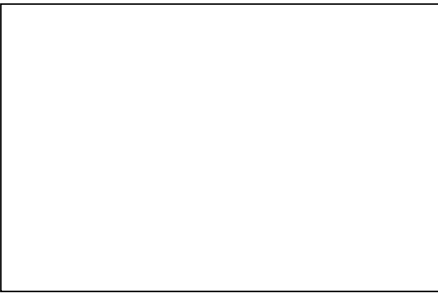


Baloth écrasebois

{4}{G}{G}



Créature : bête

U

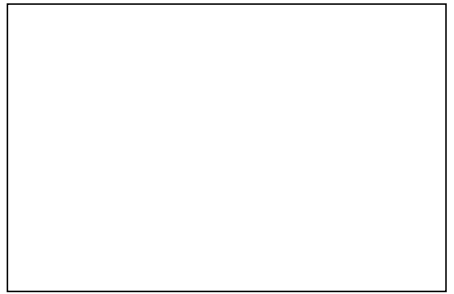
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Baloth écrasebois gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth né des bois

{3}{G}{G}



Créature : élémental

U

Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Béhémoth né des bois gagne +4/+4 et a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth né des bois

{3}{G}{G}



Créature : élémental

U

Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Béhémoth né des bois gagne +4/+4 et a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de meute de Garruk

{4}{G}



Créature : bête

U

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.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de meute de Garruk

{4}{G}

Créature : bête

U

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.

4/4

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

Druidesse tisseverdure

{2}{G}

Créature : elfe

U

{T} : Ajoutez {G}{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

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience Un

{G}

Créature : humain et limon

U

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.

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

Guivre de la Yavimaya

{4}{G}{G}

Créature : guivre

C

Piétinement

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Pelakka

{4}{G}{G}{G}

Créature : guivre

U

Piétinement

Quand la Guivre de Pelakka arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 7 points de vie.

Quand la Guivre de Pelakka meurt, piochez une carte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice au c?ur sauvage

{2}{G}{G}

Créature : elfe et shaman

C

{8} : Une créature ciblée gagne +5/+5 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Elle peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Valsor

{5}{G}{G}

Créature : guivre

U

Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice au c?ur sauvage

{2}{G}{G}

Créature : elfe et shaman

C

{8} : Une créature ciblée gagne +5/+5 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Elle peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur de sorcière

{1}{G}{G}

Créature : loup

R

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.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll à la trique

{2}{G}{G}

Créature : troll

U

{G} : Régénérez le Troll à la trique. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier peautride

{3}{G}

Créature : sanglier

C

Piétinement

Morbidité ? Le Sanglier peautride arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui si une créature est morte ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shamanes

C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}

Rituel

C

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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bienfaits de la nature

{4}{G}

Rituel

U

Répartissez quatre marqueurs +1/+1 sur n'importe quel nombre de créatures ciblées.

Miracle {G} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}

Rituel

C

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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Disposition du terrain

{G}

Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### En tête de la ruée

{2}{G}

Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler n'importe quel nombre de cartes de 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préparatifs de voyage

{1}{G}

Rituel

C

Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Flashback {1}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

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

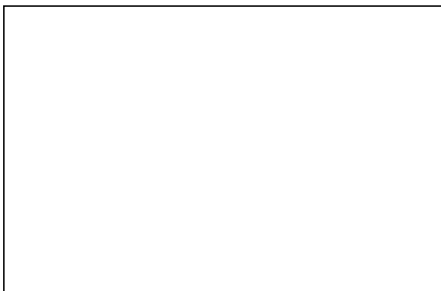
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



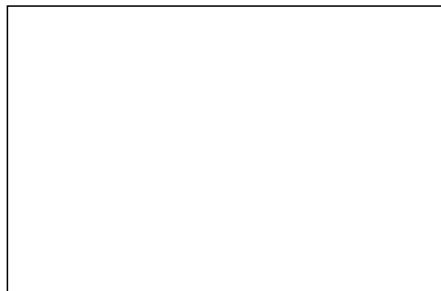
Terrain de base : forêt

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



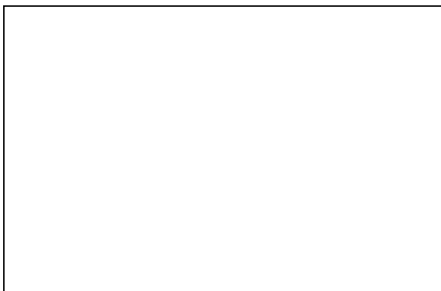
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



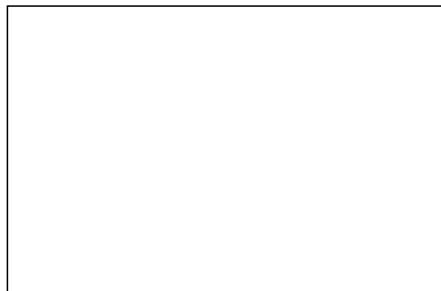
Terrain de base : forêt

**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



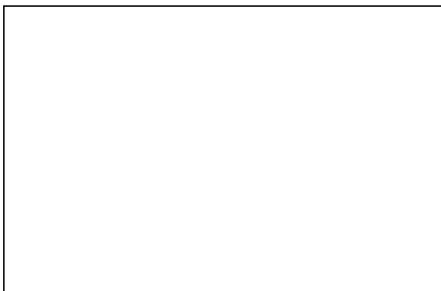
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



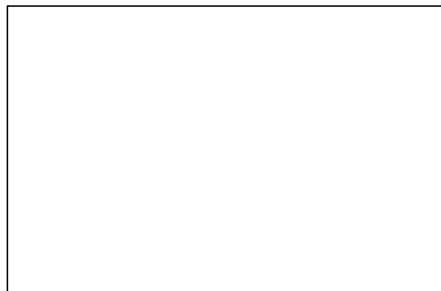
Terrain de base : forêt

**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

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



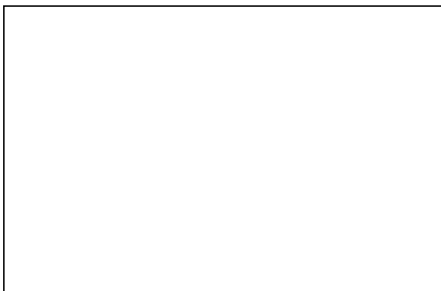
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



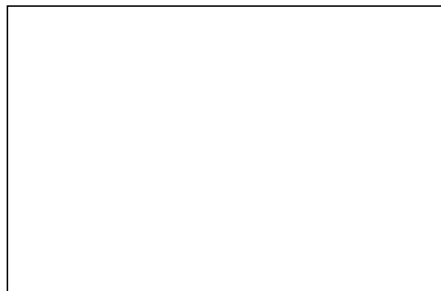
Terrain de base : forêt

**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



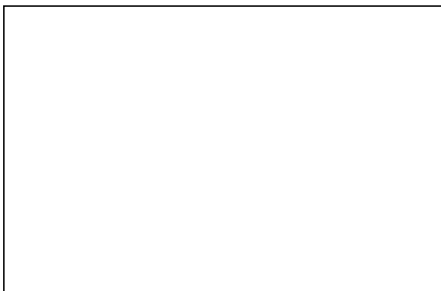
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



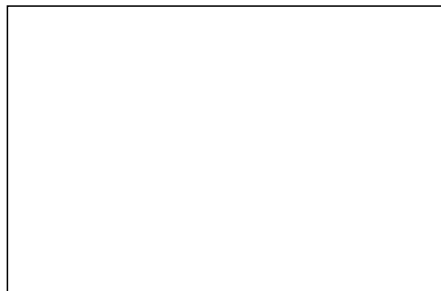
Terrain de base : forêt

**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

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille d'infiltration

{1}

Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée devient bloquée par une créature, vous pouvez piocher deux cartes.

Équipement {1}

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

Fin naturelle

{2}{G}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin naturelle

{2}{G}

Éphémère

C

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 carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

