Maître de la vénerie sauvage {2}{G}{G}

Créature : humain et shamane M

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.
{T} : Engagez toutes les créatures Loup dégagées que vous contrôlez. Chaque loup engagé de cette manière inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature ciblée. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force, réparties de la manière que son contrôleur le choisit parmi un nombre quelconque de ces loups.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de la vénerie sauvage {2}{G}{G}

Créature : humain et shamane M

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.
{T} : Engagez toutes les créatures Loup dégagées que vous contrôlez. Chaque loup engagé de cette manière inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature ciblée. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force, réparties de la manière que son contrôleur le choisit parmi un nombre quelconque de ces loups.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion du terreau {W}

Créature : chat U

Le Lion du terreau gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion du terreau {W}

Créature : chat U

Le Lion du terreau gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion du terreau {W}

Créature : chat U

Le Lion du terreau gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion du terreau {W}

Créature : chat U

Le Lion du terreau gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon {1}{G}{W}

Créature : éléphant et soldat R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'armada {2}{G}{G}{W}{W}

Créature : guivre M

Piétinement
Quand la Guivre d'armada arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon {1}{G}{W}

Créature : éléphant et soldat R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'armada {2}{G}{G}{W}{W}

Créature : guivre M

Piétinement
Quand la Guivre d'armada arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karametra, déesse des Moissons {3}{G}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au vert et au blanc est inférieure à sept, Karametra n'est pas une créature.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière bouclée {G}{W}

Créature : chat R

{3}{G}{W} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il a la défense talismanique et l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karametra, déesse des Moissons {3}{G}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au vert et au blanc est inférieure à sept, Karametra n'est pas une créature.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière bouclée {G}{W}

Créature : chat R

{3}{G}{W} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il a la défense talismanique et l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière bouclée {G}{W}

Créature : chat R

{3}{G}{W} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il a la défense talismanique et l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave {G}{W}

Rituel C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave {G}{W}

Rituel C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave {G}{W}

Rituel C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave {G}{W}

Rituel C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet du Gardien

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}{W}, {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez, sacrifiez le Bosquet du Gardien : Créez un jeton de créature 8/8 verte et blanche Élémental avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet du Gardien

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}{W}, {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez, sacrifiez le Bosquet du Gardien : Créez un jeton de créature 8/8 verte et blanche Élémental avec la vigilance.

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre {1}{G}{G}{W}

Éphémère **R**

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre {1}{G}{G}{W}

Éphémère **R**

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre {1}{G}{G}{W}

Éphémère R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles {3}{G}

Enchantement R

Si un effet devait mettre sur le champ de bataille au moins un jeton sous votre contrôle, il met sur le champ de bataille deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles {3}{G}

Enchantement R

Si un effet devait mettre sur le champ de bataille au moins un jeton sous votre contrôle, il met sur le champ de bataille deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du Mirari {3}{G}{W}

Enchantement M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation {2}{GW}{GW}

Enchantement R

Au début de votre entretien, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation {2}{GW}{GW}

Enchantement R

Au début de votre entretien, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation {2}{GW}{GW}

Enchantement R

Au début de votre entretien, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation {2}{GW}{GW}

Enchantement R

Au début de votre entretien, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast