

Bête de Quête

{2}{G}{G}



Créature légendaire : bête

M

Vigilance, contact mortel, célérité

La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.

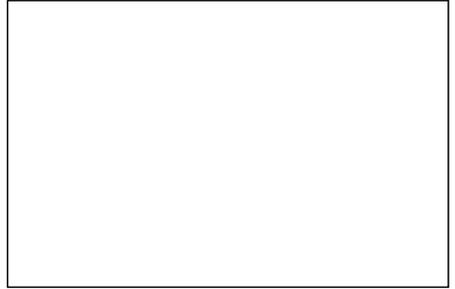
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion Feuille-Acier

{G}{G}{G}



Créature : elfe et chevalier

R

Le Champion Feuille-Acier ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête

{2}{G}{G}



Créature légendaire : bête

M

Vigilance, contact mortel, célérité

La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.

À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion Feuille-Acier

{G}{G}{G}



Créature : elfe et chevalier

R

Le Champion Feuille-Acier ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion Feuille-Acier {G}{G}{G}



Créature : elfe et chevalier **R**

Le Champion Feuille-Acier ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion Feuille-Acier {G}{G}{G}



Créature : elfe et chevalier **R**

Le Champion Feuille-Acier ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

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

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

Ghalta, Faim primordiale {10}{G}{G}



Créature légendaire : ancêtre et dinosaure **R**

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures que vous contrôlez.

Piétinement

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghalta, Faim primordiale {10}{G}{G}



Créature légendaire : ancêtre et dinosaure **R**

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures que vous contrôlez.

Piétinement

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



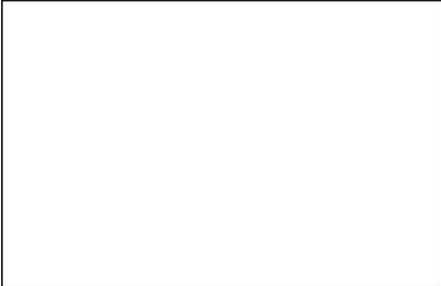
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

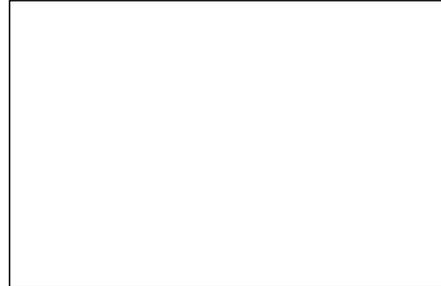


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyléa, déesse de la Chasse {3}{G}



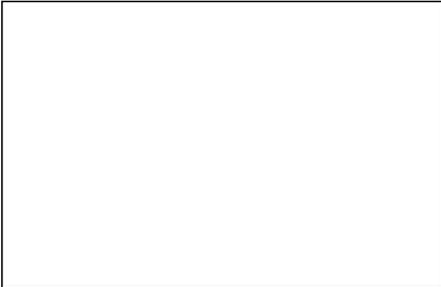
Créature-enchantement légendaire : dieu M
 Indestructible
 Tant que votre dévotion au vert est inférieure à cinq, Nyléa n'est pas une créature.
 Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

{3}{G} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

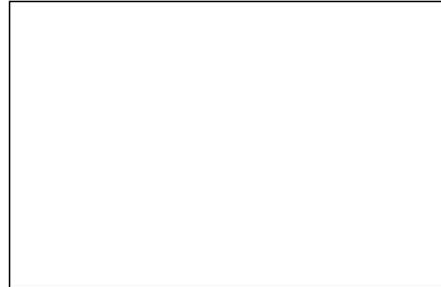


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyléa, déesse de la Chasse {3}{G}



Créature-enchantement légendaire : dieu M
 Indestructible
 Tant que votre dévotion au vert est inférieure à cinq, Nyléa n'est pas une créature.
 Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

{3}{G} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhonas l'Indomptable {2}{G}



Créature légendaire : dieu **M**

Contact mortel, indestructible

Rhonas l'Indomptable ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez une autre créature de force supérieure ou égale à 4.

{2}{G} : Une autre créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrun, le dernier troll {2}{G}{G}



Créature légendaire : troll et shaman **M**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Défense talismanique

{1}{G} : Régénérez Thrun.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhonas l'Indomptable {2}{G}



Créature légendaire : dieu **M**

Contact mortel, indestructible

Rhonas l'Indomptable ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez une autre créature de force supérieure ou égale à 4.

{2}{G} : Une autre créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrun, le dernier troll {2}{G}{G}



Créature légendaire : troll et shaman **M**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

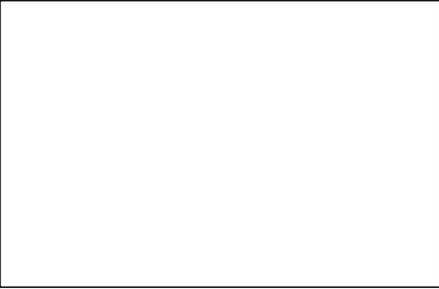
Défense talismanique

{1}{G} : Régénérez Thrun.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeliane {2}{G}{G}



Créature : élémental **M**

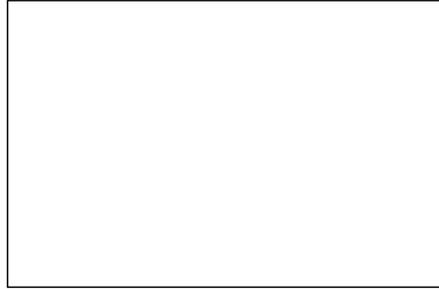
Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort, si c'est le deuxième sort de créature que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la Vengeliane depuis votre cimetière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeliane {2}{G}{G}



Créature : élémental **M**

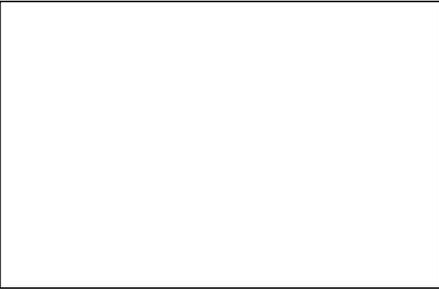
Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort, si c'est le deuxième sort de créature que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la Vengeliane depuis votre cimetière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeliane {2}{G}{G}



Créature : élémental **M**

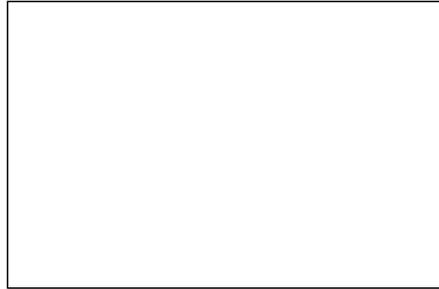
Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort, si c'est le deuxième sort de créature que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la Vengeliane depuis votre cimetière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeliane {2}{G}{G}



Créature : élémental **M**

Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort, si c'est le deuxième sort de créature que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la Vengeliane depuis votre cimetière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig



Terrain

R

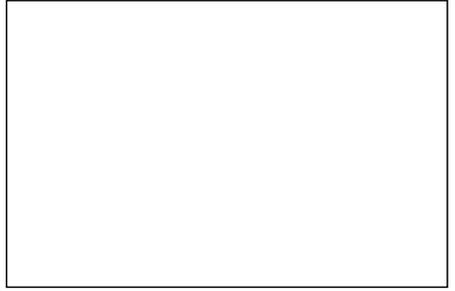
Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.

{T} : Ajoutez {G}.

{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig



Terrain

R

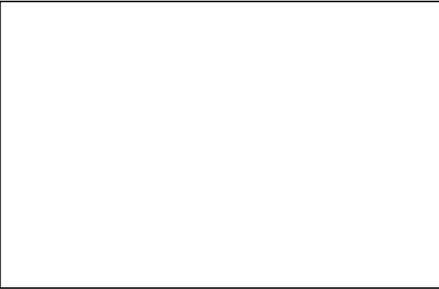
Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.

{T} : Ajoutez {G}.

{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig



Terrain

R

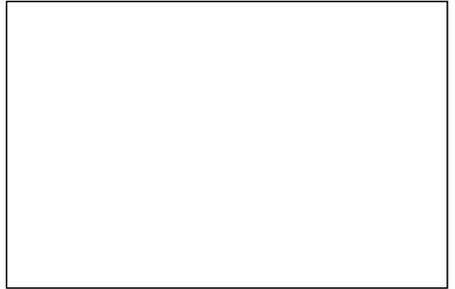
Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.

{T} : Ajoutez {G}.

{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig



Terrain

R

Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.

{T} : Ajoutez {G}.

{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

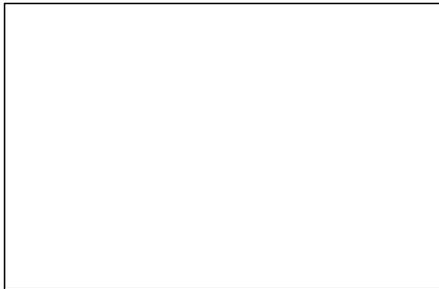


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

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

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Grand Cromlech

{7}{G}{G}



Artefact 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 {G}{G}. Vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

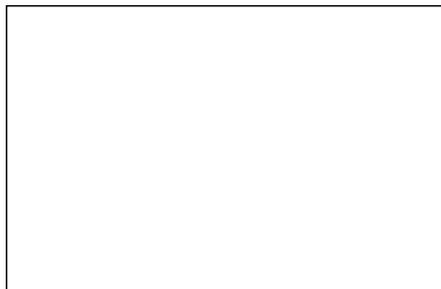
{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Grand Cromlech

{7}{G}{G}



Artefact 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 {G}{G}. Vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de bélier

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de bélier

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de bélier

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de bélier

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briser // Braver {RG}{RG}



Éphémère / Rituel R

Briser {RG}{RG}
Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas.

Braver {2}{R}{G}
Rituel

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briser // Braver {RG}{RG}



Éphémère / Rituel R

Briser {RG}{RG}
Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas.

Braver {2}{R}{G}
Rituel

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briser // Braver {RG}{RG}



Éphémère / Rituel R

Briser {RG}{RG}
Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas.

Braver {2}{R}{G}
Rituel

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briser // Braver {RG}{RG}



Éphémère / Rituel R

Briser {RG}{RG}
Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas.

Braver {2}{R}{G}
Rituel

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête frappée d'amour

{2}{G}



Créature : bête et noble

R

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

Désir du c?ur {G}

Rituel : aventure

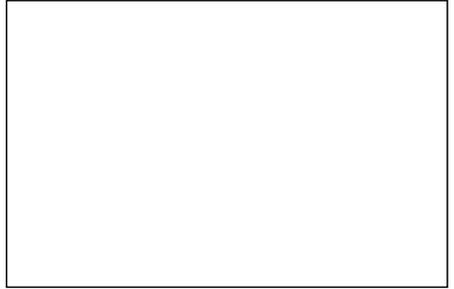
Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête frappée d'amour

{2}{G}



Créature : bête et noble

R

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

Désir du c?ur {G}

Rituel : aventure

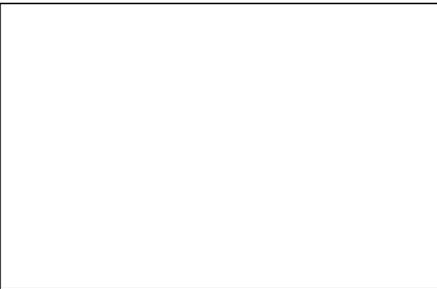
Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête frappée d'amour

{2}{G}



Créature : bête et noble

R

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

Désir du c?ur {G}

Rituel : aventure

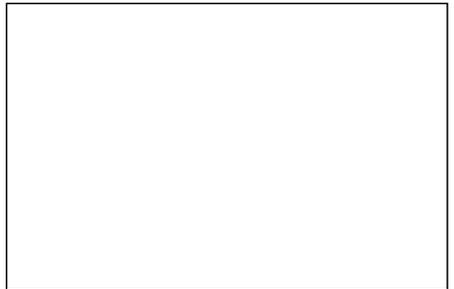
Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête frappée d'amour

{2}{G}



Créature : bête et noble

R

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

Désir du c?ur {G}

Rituel : aventure

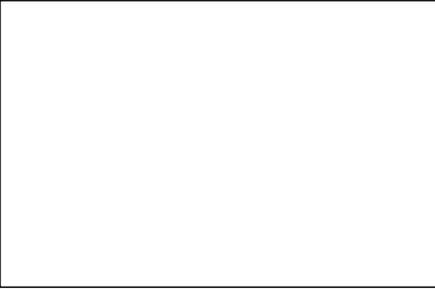
Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocs-de-sabre rétif

{2}{G}



Créature : dinosaure

R

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

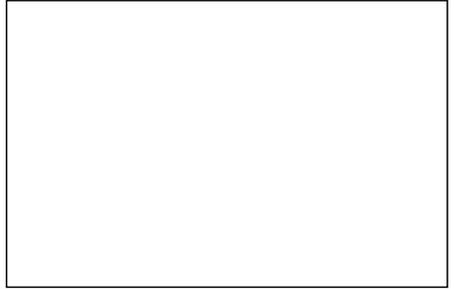
Le Crocs-de-sabre rétif ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez l'agrément de la cité.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Férox négapeau

{2}{G}{G}



Créature : bête

M

Défense talismanique

Vous ne pouvez pas lancer de sorts non-créature.

{2} : Le Férox négapeau perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

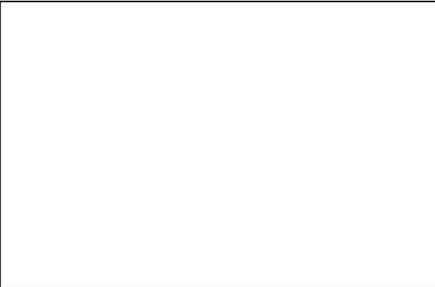
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Férox négapeau, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Férox négapeau

{2}{G}{G}



Créature : bête

M

Défense talismanique

Vous ne pouvez pas lancer de sorts non-créature.

{2} : Le Férox négapeau perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

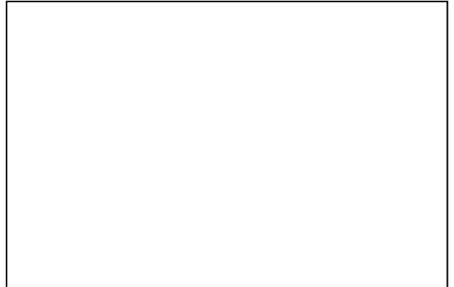
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Férox négapeau, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Férox négapeau

{2}{G}{G}



Créature : bête

M

Défense talismanique

Vous ne pouvez pas lancer de sorts non-créature.

{2} : Le Férox négapeau perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Férox négapeau, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Férox négapeau {2}{G}{G}



Créature : bête M

Défense talismanique
 Vous ne pouvez pas lancer de sorts non-créature.
 {2} : Le Férox négapeau perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.
 Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Férox négapeau, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gigantosaurus {G}{G}{G}{G}{G}



Créature : dinosaure R

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gigantosaurus {G}{G}{G}{G}{G}



Créature : dinosaure R

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gigantosaurus {G}{G}{G}{G}{G}

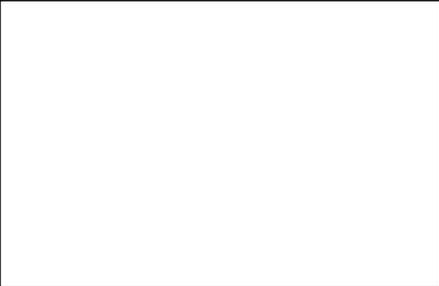


Créature : dinosaure R

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gigantosaurus {G}{G}{G}{G}{G}

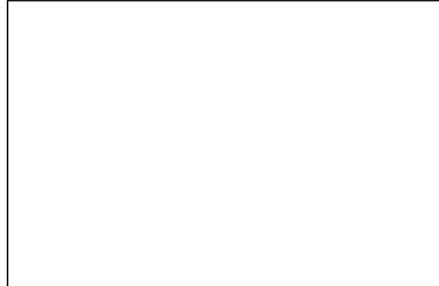


Créature : dinosaure R

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yorvo, seigneur de Garenbrig {G}{G}{G}



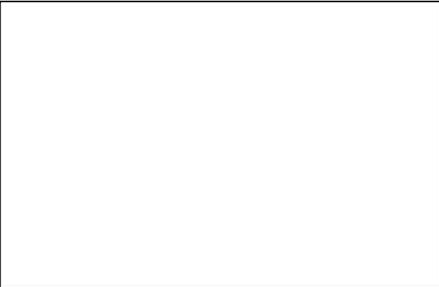
Créature légendaire : géant et noble R

Yorvo, seigneur de Garenbrig arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.
 À chaque fois qu'une autre créature verte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Yorvo. Puis, si la force de cette créature est supérieure à la force de Yorvo, mettez un autre marqueur +1/+1 sur Yorvo.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yorvo, seigneur de Garenbrig {G}{G}{G}



Créature légendaire : géant et noble R

Yorvo, seigneur de Garenbrig arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.
 À chaque fois qu'une autre créature verte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Yorvo. Puis, si la force de cette créature est supérieure à la force de Yorvo, mettez un autre marqueur +1/+1 sur Yorvo.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast