Baloth écrasebois	{4}{G}{G}	Baloths déchaînés	{4}{G}{G}
Créature : bête	U	Créature : bête	R
Toucheterre ? À chaque fois qu'un le champ de bataille sous votre contrôle, l écrasebois gagne +4/+4 et acquiert le pié jusqu'à la fin du tour.	e Baloth	Piétinement Toucheterre — À chaque fois quê vous contrôlez arrive, créez un je Bête.	
	4/4		6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Baloth écrasebois	{4}{G}{G}
Créature : bête	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain le champ de bataille sous votre contrôle, le Balotl	
écrasebois gagne +4/+4 et acquiert le piétinemer	
jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4
mayo ne callelling wilding of the coast	

Baloths déchaînés	{4}{G}{G}
Créature : bête	R
Piétinement Toucheterre — À chaque fois qu&a vous contrôlez arrive, créez un jeto Bête.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	6/6

Baloths déchaînés	{4}{G}{G}	Barou, la Poigne de la Krosia {3}{G}{G}
Créature : bête	R	Créature légendaire : humain et druide R
Piétinement Toucheterre — À chaque fois qu� vous contrôlez arrive, créez un jeton de ci Bête.		À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille, les créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. Majesté ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée Barou, la Poigne de la Krosia : Créez un jeton de créature X/X verte Guivre, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/6	4/4 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés	{4}{G}{G}
Créature : bête	R
Piétinement Toucheterre — À chaque fois qu'ur vous contrôlez arrive, créez un jeton de créatur Bête.	
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	6/6

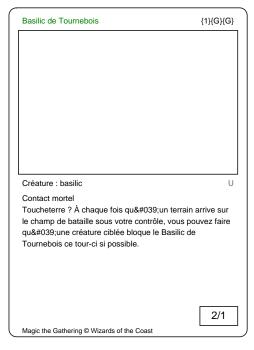
Barou, la Poigne de la Krosia	{3}{G}{G}
Darou, ia i eigile de la i recia	(0)(0)(0)
Créature légendaire : humain et druide	R
À chaque fois qu'une forêt arrive s	sur le champ de
bataille, les créatures vertes que vous co	0 0
+1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu	'à la fin du
tour. Majesté ? Défaussez-vous d'une :	autre carte annelée
Barou, la Poigne de la Krosia : Créez un	
X/X verte Guivre, X étant le nombre de t	•
contrôlez.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

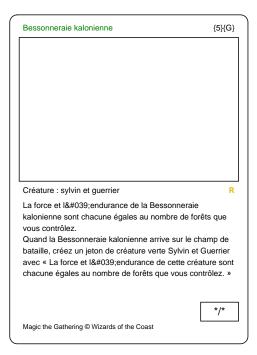
Barou, la Poigne de la Krosia {3}{G}{G}		Basilic de Tournebois {1}{G}{G}
Créature légendaire : humain et druide R		Créature : basilic U
À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille, les créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. Majesté ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée Barou, la Poigne de la Krosia: Créez un jeton de créature X/X verte Guivre, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.		Contact mortel Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'une créature ciblée bloque le Basilic de Tournebois ce tour-ci si possible.
4/4 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	·	33.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.

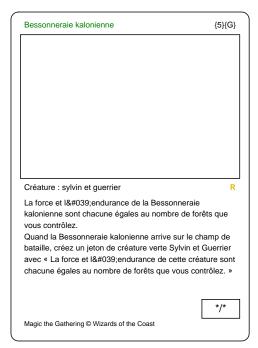
Barou, la Poigne de la Krosia	{3}{G}{G}
Créature légendaire : humain et druide	R
À chaque fois qu'une forêt arrive su	
bataille, les créatures vertes que vous cor +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu&	
tour. Majesté ? Défaussez-vous d'une au	utre carte appelée
Barou, la Poigne de la Krosia : Créez un je	eton de créature
X/X verte Guivre, X étant le nombre de ter contrôlez.	rains que vous
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Basilic de Tournebois	{1}{G}{G}
Créature : basilic	
Contact mortel	U
Toucheterre ? À chaque fois qu	
le champ de bataille sous votre contr qu'une créature ciblée bloque	
Tournebois ce tour-ci si possible.	
	2/1
Magic the Cathering @ Wizards of the Coas	

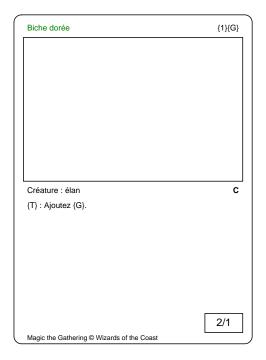
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

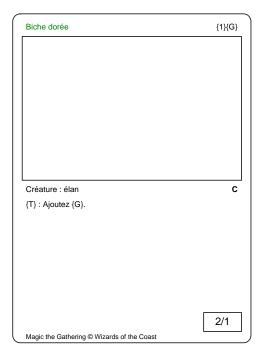


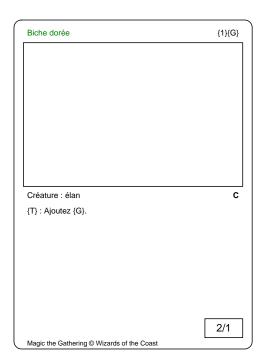


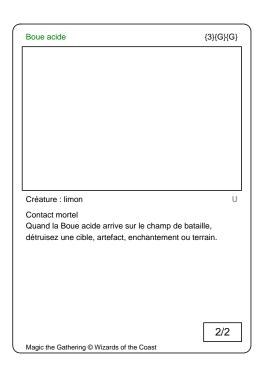


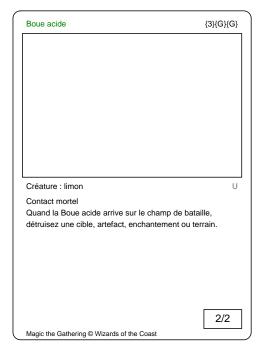
Biche dorée	{1}{G}
Créature : élan	С
{T} : Ajoutez {G}.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

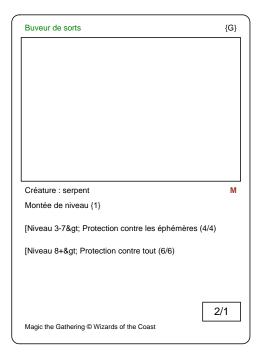


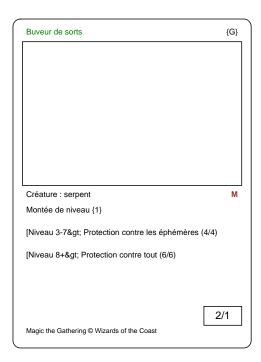












Bénédiction selon Gala	1}{G}
Rituel	U
Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes cible dans son cimetière dans sa bibliothèque.	ées
Piochez une carte. Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre	
cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre	
cimetière dans votre bibliothèque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bénédiction selon Gaia	{1}{G}		Bénédiction selon Gaia {1	}{G}
Rituel	U		Rituel	U
Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes cii dans son cimetière dans sa bibliothèque. Piochez une carte. Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.			Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblé dans son cimetière dans sa bibliothèque. Piochez une carte. Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.	÷S.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bénédiction selon Gaia	{1}{G}
Rituel	
Le joueur ciblé mélange jusqu'à	trois cartes ciblées
dans son cimetière dans sa bibliothèqu	
Piochez une carte. Quand la Bénédiction selon Gaia est n	nise dans votre
cimetière depuis votre bibliothèque, mo	élangez votre
cimetière dans votre bibliothèque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bifurcation de la route	{1}{G}
Rituel	C
Cherchez jusqu'à deux carte dans votre bibliothèque et révélez- d'elles dans votre main et l& cimetière. Mélangez ensuite.	les. Mettez I'une
3	

Bifurcation de la route {1}{G	3	Bifurcation de la route {1	}{G}
Rituel Cherchez jusqu'à deux cartes de terrain de base dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.		Rituel Cherchez jusqu'à deux cartes de terrain de base dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez l'und d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.	ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Bifurcation de la route {1){G	3	Bourrasque corrosive {X}{	GP}

Bifurcation de la route	{1}{G}
Rituel	С
Cherchez jusqu'à deux cartes de terrain de	
dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez I&# d'elles dans votre main et I'autre da</td><td></td></tr><tr><td>cimetière. Mélangez ensuite.</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr></tbody></table>	

Bourrasque corrosive	{X}{GP}
Rituel	U
({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points	
La Bourrasque corrosive inflige X blessures à chac créature avec le vol.	que
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bourrasque corrosive	X}{GP}	Bassin miroir		
Rituel	U	Terrain M		
({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points d La Bourrasque corrosive inflige X blessures à chaque créature avec le vol.	·	Le Bassin miroir arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {C}. {2}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. {4}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		

Bassin miroir	
Terrain	М
Le Bassin miroir arrive sur le champ de bataille engage {T}: Ajoutez {C}.	gé.
{2}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Copiez un sort	
d'éphémère ou de rituel ciblé que vous	
contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles po cette copie.	our
{4}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Créez un jeton	qui est
une copie d'une créature ciblée que vous	
contrôlez.	
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	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		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast		







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

ſ	Forêt	
	Terrain de base : forêt C	
	{G}	
	Marie the Catherine @ Winards of the Court	
_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Briser // Braver	{RG}{RG}
Éphémère / Rituel	R
Briser {RG}{RG} Éphémère	
Une créature ciblée que vous contrôle	ez inflige un nombre
de blessures égal à sa force à une cib	
planeswalker, que vous ne contrôlez p	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 de blessures égal à sa force à une cible, créature planeswalker, que vous ne contrôlez pas.	
	Braver $\{2\}\{R\}\{G\}$ Rituel	
	Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	e avec le
_		

_		
	Briser // Braver	{RG}{RG}
	Éphémère / Rituel	R
	Briser {RG}{RG}	
	Éphémère	
	Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un	
	de blessures égal à sa force à une cible, créature planeswalker, que vous ne contrôlez pas.	ou
	Braver {2}{R}{G} Rituel	
	Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bêt piétinement.	e avec le
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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 piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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 piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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 piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast Bourgeonnement Enchantement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain.	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 l piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast Bourgeonnement Énchantement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, voi pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain.	Éphémère / Rituel	
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 piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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 piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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 piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast Bourgeonnement Enchantement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra	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 l piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast Bourgeonnement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, voi pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain.	Briser<td>> {RG}{RG}</td>	> {RG}{RG}
Rituel Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Rituel Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Rituel Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast Bourgeonnement Enchantement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra	Rituel Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec l' piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast Bourgeonnement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vor pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra	de blessures égal à	sa force à une cible, créature ou
piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast Bourgeonnement Enchantement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra	piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast Bourgeonnement Enchantement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, voi pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra		o> {2}{R}{G}
		Bourgeonnement Enchantement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de tern	Bourgeonnement Enchantement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, voi pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra		-
Bourgeonnement	Bourgeonnement	Enchantement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de tern	Enchantement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, voi pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra		
Bourgeonnement	Bourgeonnement	Enchantement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de tern	Enchantement À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra		
		À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terr	À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, voi pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra		
		À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terr	À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra	Bourgeonnement	
		À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terr	À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, voi pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra	Bourgeonnement	
		À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terr	À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, voi pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra	Bourgeonnement	
		À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terr	À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, voi pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra	Bourgeonnement	
		pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terr	pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra	Bourgeonnement	
Enchantement	Enchantement	de votre main.			
À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra	À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vo pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terra			Enchantement À chaque fois qu&# pouvez mettre sur le</td><td></td></tr></tbody></table>	

Briser // Braver

{RG}{RG}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeonnement	{G}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire pouvez mettre sur le champ de bataill de votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

