

Araignée du couvoir

{5}{G}{G}



Créature : araignée

R

Portée

Quand vous lancez ce sort, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/7

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

Araignée du couvoir

{5}{G}{G}



Créature : araignée

R

Portée

Quand vous lancez ce sort, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/7

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

Kogla, le singe titan

{3}{G}{G}{G}

Créature légendaire : grand singe

R

Quand Kogla, le singe titan arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

À chaque fois que Kogla attaque, détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que le joueur défenseur contrôle.

{1}{G} : Renvoyez un humain ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Kogla acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paisseur arboricole

{G}

Créature : bête

C

Portée

Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kogla, le singe titan

{3}{G}{G}{G}

Créature légendaire : grand singe

R

Quand Kogla, le singe titan arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

À chaque fois que Kogla attaque, détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que le joueur défenseur contrôle.

{1}{G} : Renvoyez un humain ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Kogla acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paisseur arboricole

{G}

Créature : bête

C

Portée

Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paisseur arboricole {G}



Créature : bête C

Portée

Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier territorial {1}{G}



Créature : sanglier C

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Sanglier territorial gagne +1/+1 et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paisseur arboricole {G}



Créature : bête C

Portée

Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier territorial {1}{G}



Créature : sanglier C

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Sanglier territorial gagne +1/+1 et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier territorial

{1}{G}



Créature : sanglier

C

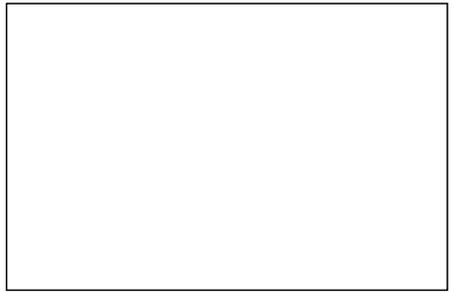
À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Sanglier territorial gagne +1/+1 et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakuseth, gueule de flammes

{4}{R}{R}{R}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Drakuseth, gueule de flammes attaque, il inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et 3 blessures chacune à jusqu'à deux autres cibles chacune.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier territorial

{1}{G}



Créature : sanglier

C

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Sanglier territorial gagne +1/+1 et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakuseth, gueule de flammes

{4}{R}{R}{R}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Drakuseth, gueule de flammes attaque, il inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et 3 blessures chacune à jusqu'à deux autres cibles chacune.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harde de raptors {3}{R}



Créature : dinosaure **C**

Tant que vous contrôlez un autre dinosaure, la Harde de raptors gagne +2/+0 et a le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstrosaure chargeur {4}{R}



Créature : dinosaure **U**

Piétinement, célérité

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harde de raptors {3}{R}



Créature : dinosaure **C**

Tant que vous contrôlez un autre dinosaure, la Harde de raptors gagne +2/+0 et a le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstrosaure chargeur {4}{R}



Créature : dinosaure **U**

Piétinement, célérité

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor hystérique {2}{R}



Créature : dinosaure **C**

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent de lave {5}{R}



Créature : élémental et serpent **C**
Célérité
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor hystérique {2}{R}

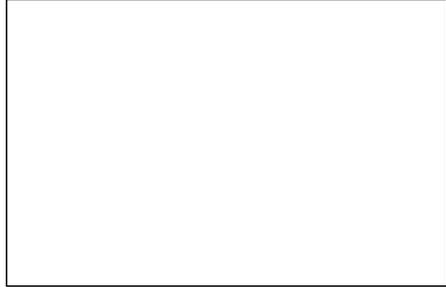


Créature : dinosaure **C**

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de nid {1}{R}

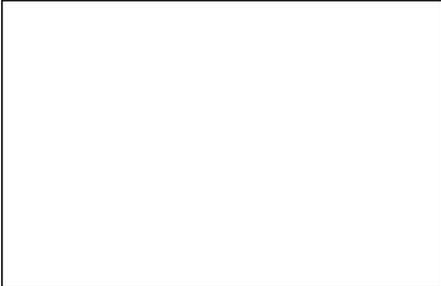


Créature : dinosaure **C**
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de nid {1}{R}

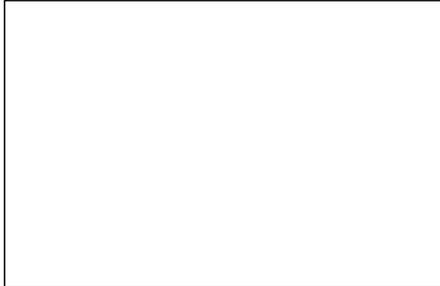


Créature : dinosaure **C**
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie migratoire {3}{G}

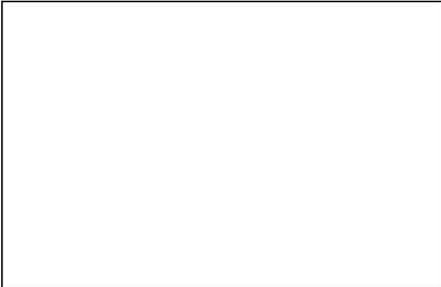


Rituel **U**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de nid {1}{R}

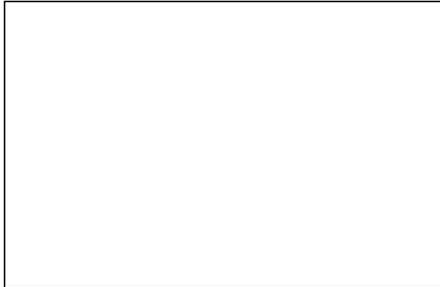


Créature : dinosaure **C**
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie migratoire {3}{G}



Rituel **U**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie migratoire

{3}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Recyclage (2) ((2), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie migratoire

{3}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Recyclage (2) ((2), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



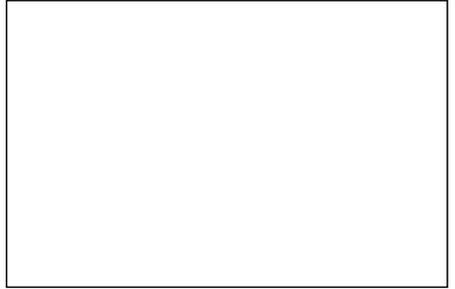
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



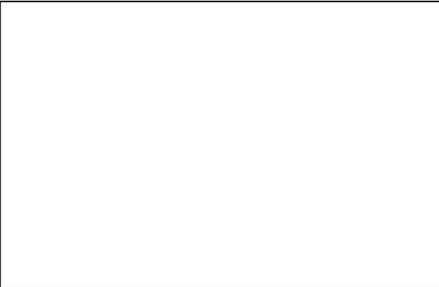
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



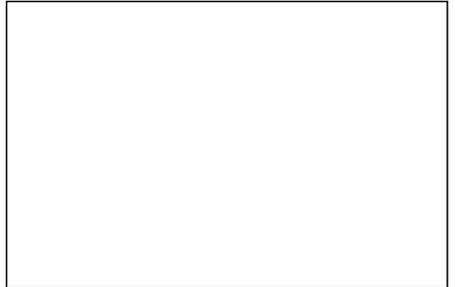
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



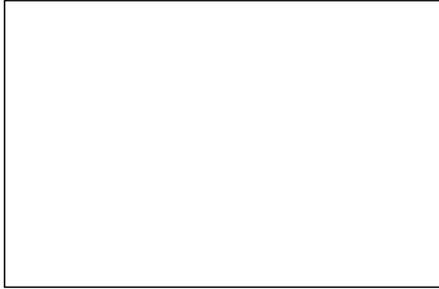
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



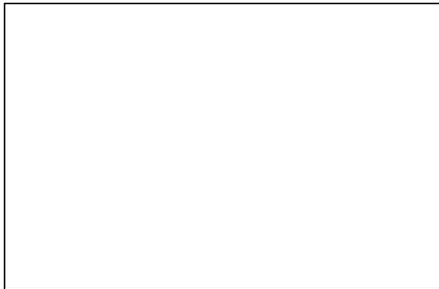
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

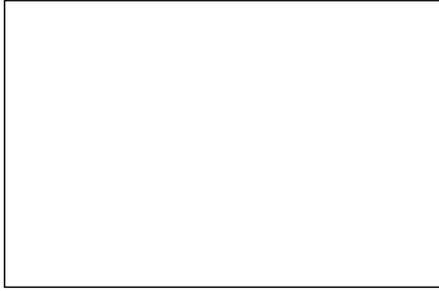
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

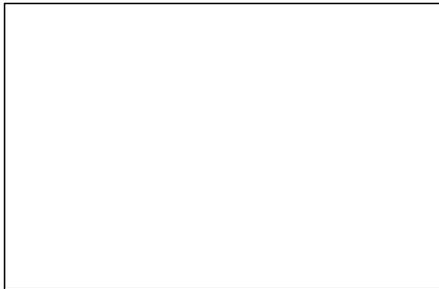
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

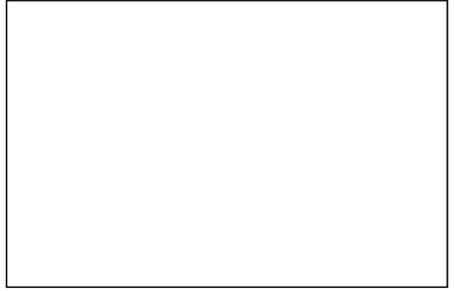
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bondissement

{1}{G}



Éphémère

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

Montagne



Terrain de base : montagne

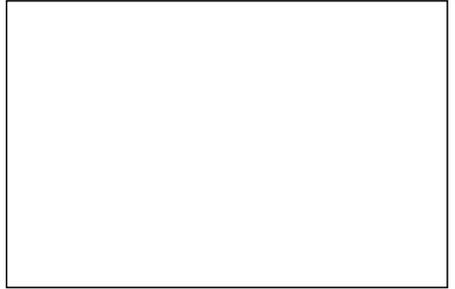
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bondissement

{1}{G}



Éphémère

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

Taille maximale

{2}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
Mettez un marqueur « piétinement » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage téméraire

{R}

Éphémère

U

La Rage téméraire inflige 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et 2 blessures à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taille maximale

{2}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
Mettez un marqueur « piétinement » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage téméraire

{R}

Éphémère

U

La Rage téméraire inflige 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et 2 blessures à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

