

Batteur-chasseur

{3}{G}

Créature : humain et druide et guerrier

U

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5, vous pouvez piocher une carte.

{T} : Ajoutez {C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moustodon

{4}{G}

Créature : plante et éléphant

C

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth fanal

{3}{G}{G}

Créature : bête

C

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Touchedieu

{3}{G}

Créature : elfe et clerc

C

{1}{W}, {T} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourricier de grain solaire

{2}{W}

Créature : humain et druide et sorcier

U

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5, vous pouvez gagner 2 points de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth sigillé

{4}{G}{W}

Créature : bête

C

Exaltation (À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali

{G}{W}

Créature : chat et sorcier

C

Exaltation (À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour.)

{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la Nouvelle Alara

{2}{G}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte intrépide

{1}{G}{W}

Créature : rhinocéros et soldat

R

Sacrifiez l'Escorte intrépide : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labourins vadrouilleurs

{5}{G}{W}

Créature : bête

U

{1} : Régénérez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre conscrîte

{4}{G}{W}

Créature : guivre

U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léotau grison

{G}{W}

Créature : chat

C

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léotau grison

{G}{W}

Créature : chat

C

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse

{4}{G}{W}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse

{4}{G}{W}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excommunication

{2}{W}

Rituel

C

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excommunication

{2}{W}

Rituel

C

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayons solaires captifs

{2}{G}{W}

Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espoir renaissant

{G}{W}

Rituel

U

Renvoyez une carte multicolore ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



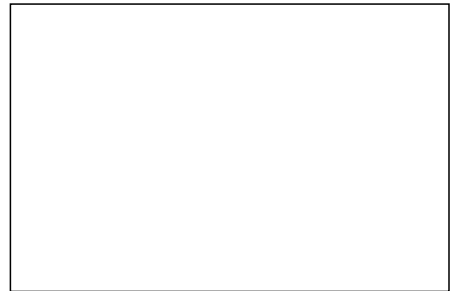
Terrain de base : forêt

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



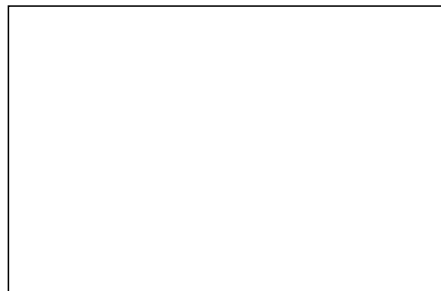
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



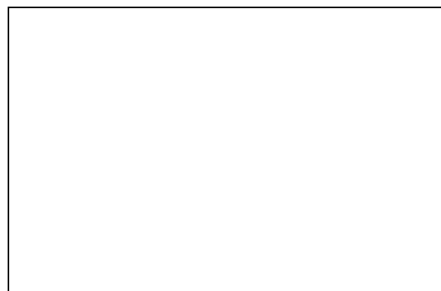
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

`&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br&amp;lt;img width=&amp;quot;65&amp;quot;&amp;lt;br&amp;lt;align=&amp;quot;center&amp;quot;&amp;lt;br&amp;lt;src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;lt;br&amp;lt;align=&amp;quot;center&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;gt;`

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de sigille

{G}{W}



Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +3/+3 et les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

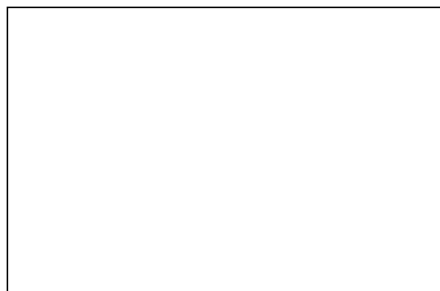
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émergence puissante

{2}{G}



Enchantement

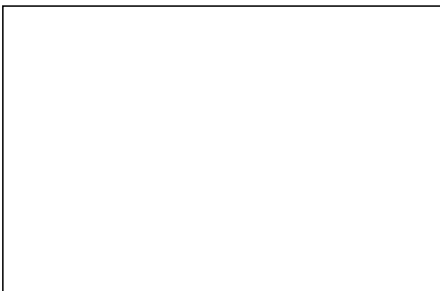
U

À chaque fois qu'une créature de force supérieure ou égale à 5 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille des dieux nayens

{1}{G}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez.

Recyclage {GW} ({GW}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast