

Intendants de la Route du sel

{2}{G}



Créature : humain et soldat

U

Les Intendants de la Route du sel arrivent sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur eux.

{2}{G}, retirez un marqueur +1/+1 des Intendants de la Route du sel : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrits grisons

{4}{G}



Créature : humain et loup-garou

C

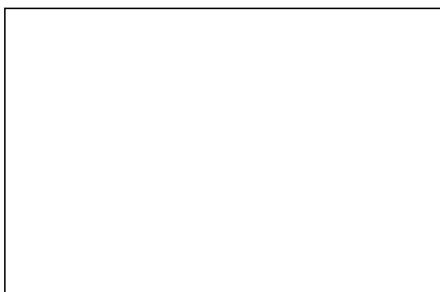
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Proscrits grisons.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léopard à ergots faucheurs

{G}



Créature : chat

U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Léopard à ergots faucheurs gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse de Kessig

{2}{G}{G}



Créature : araignée

C

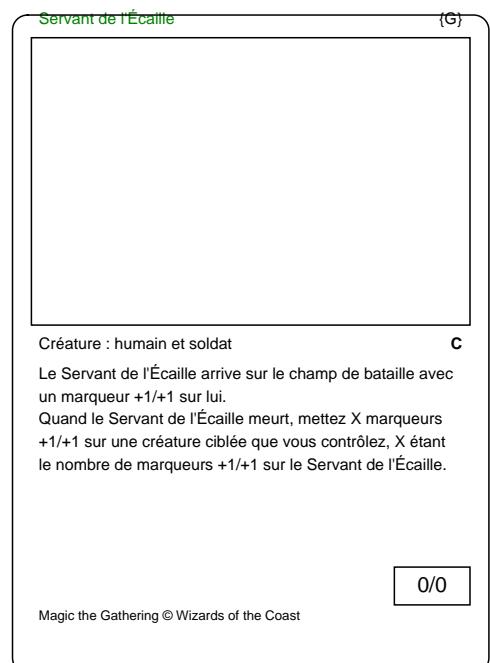
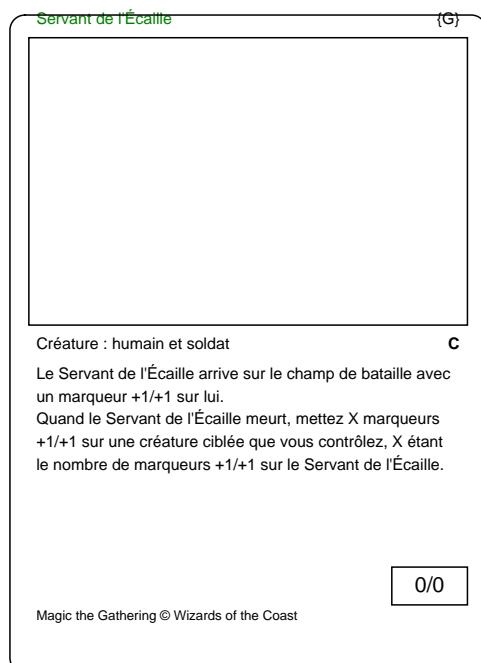
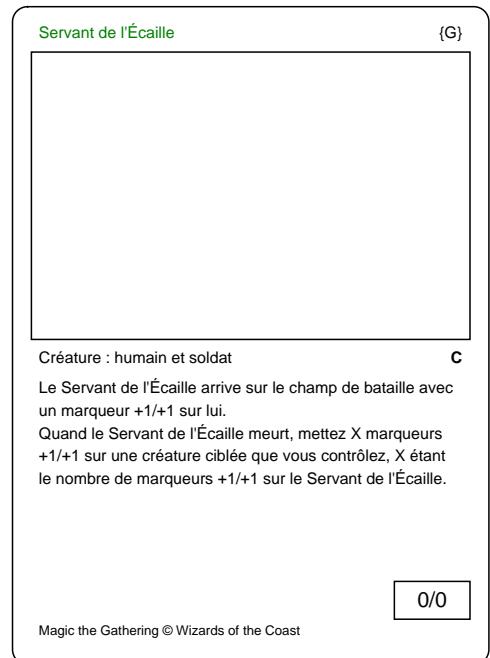
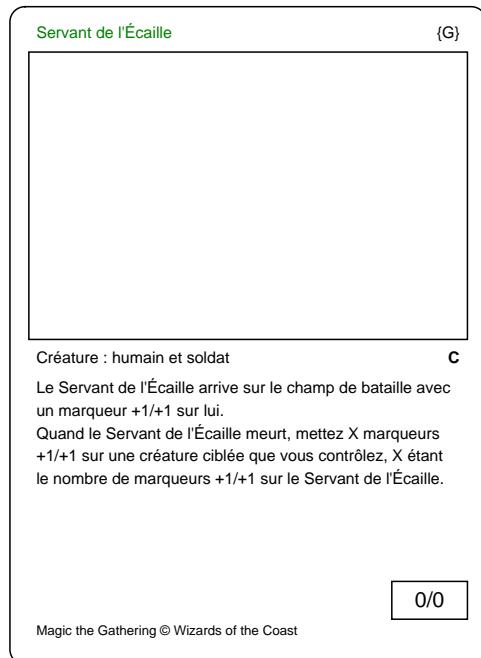
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

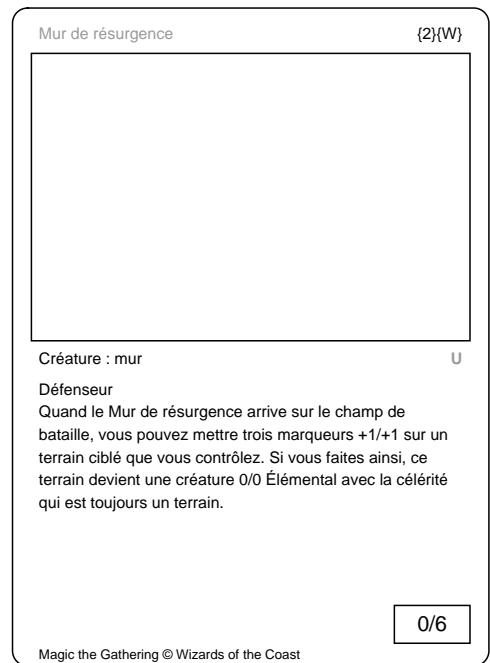
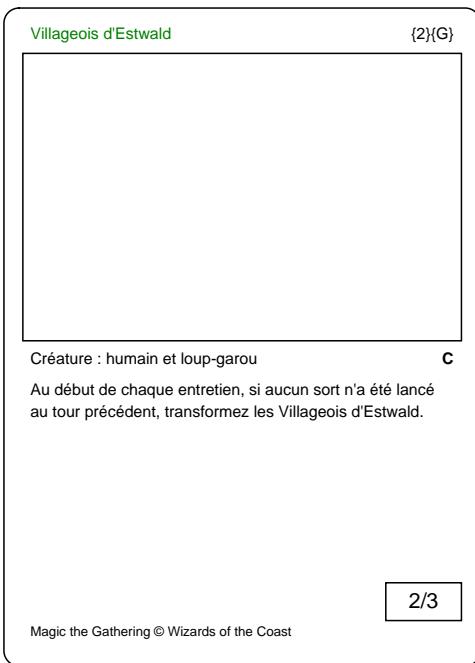
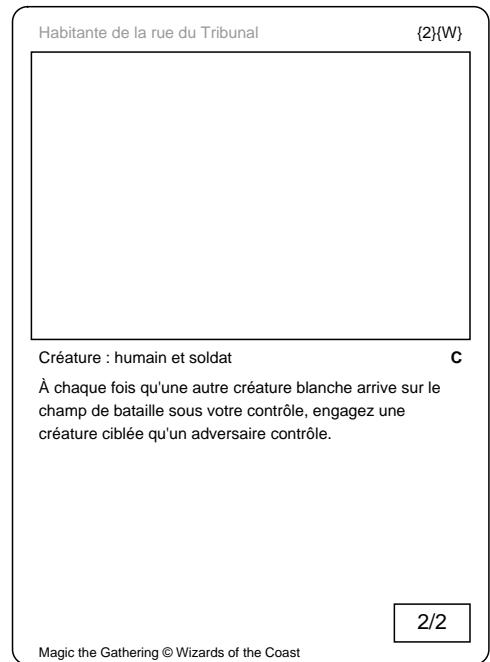
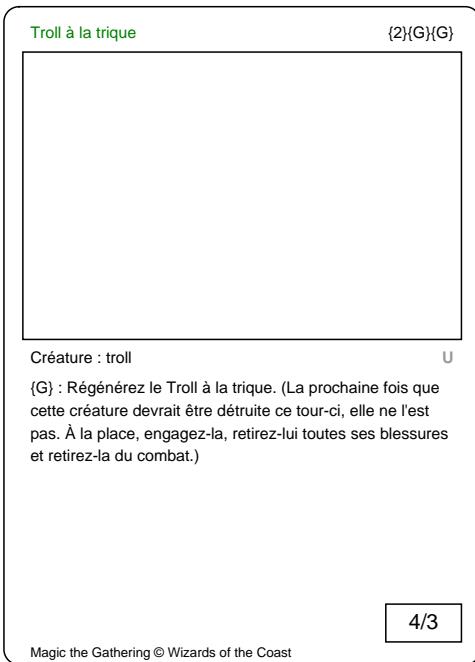
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

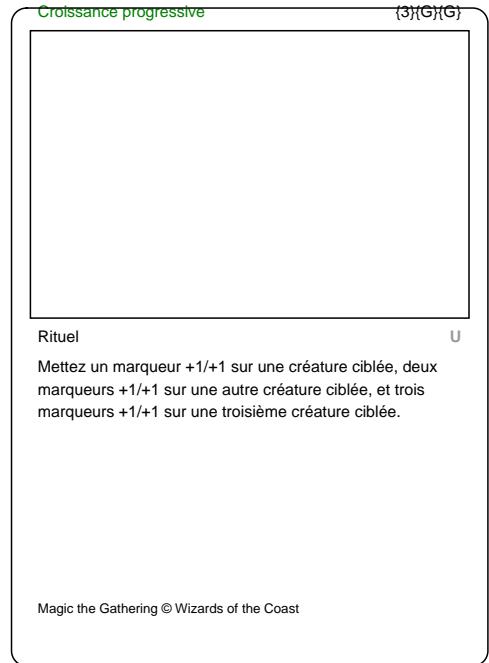
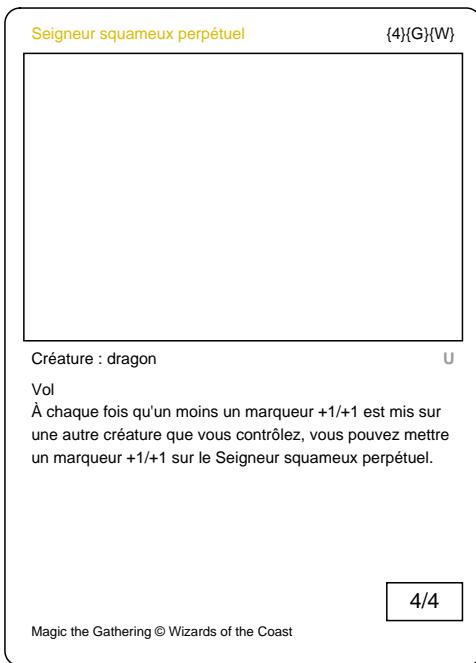
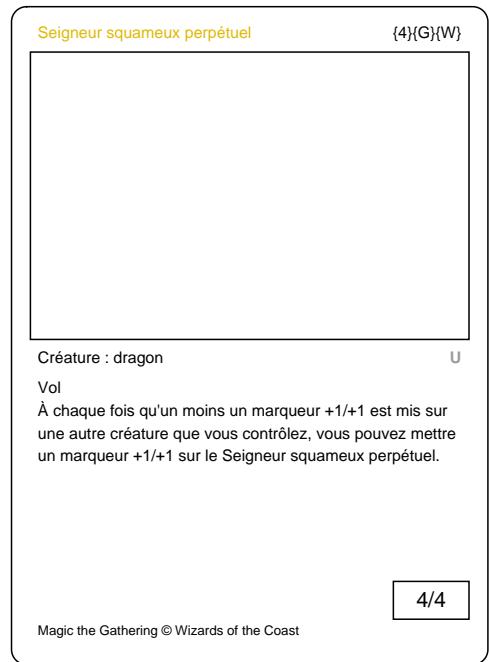
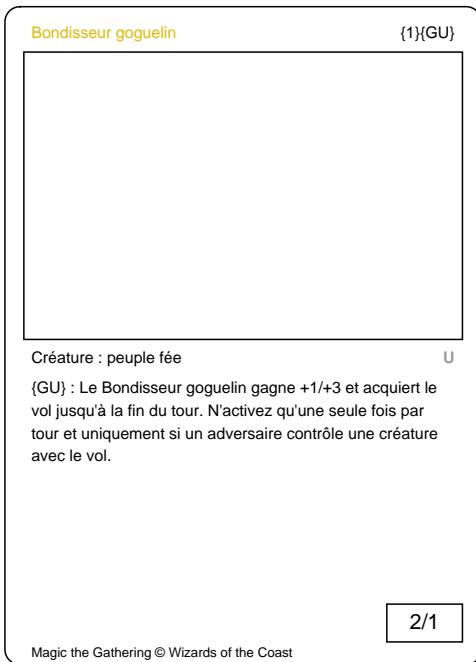
2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Renouveau de Nissa

{5}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation explosive

{3}{G}

Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

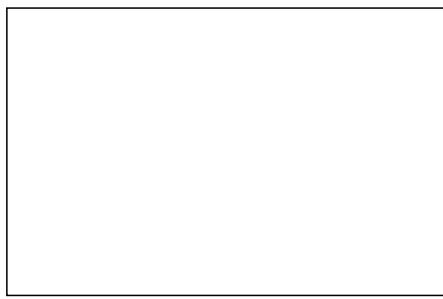
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



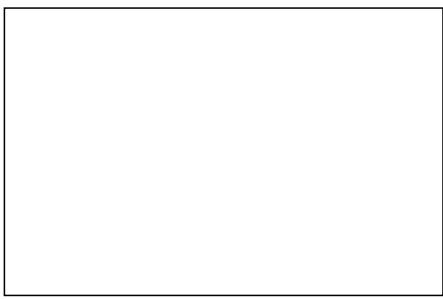
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



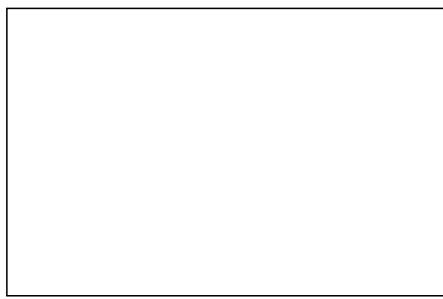
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



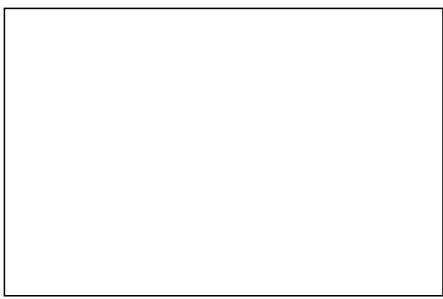
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

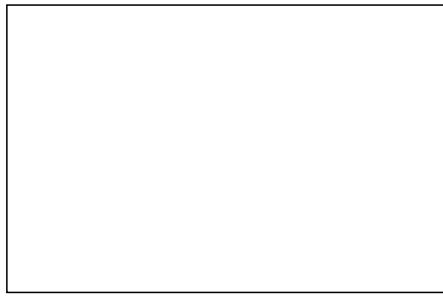
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



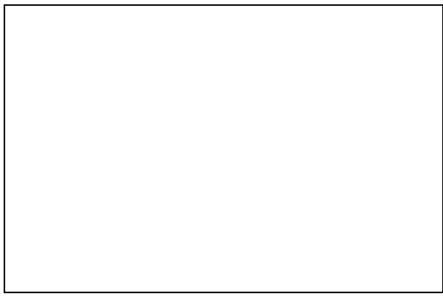
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



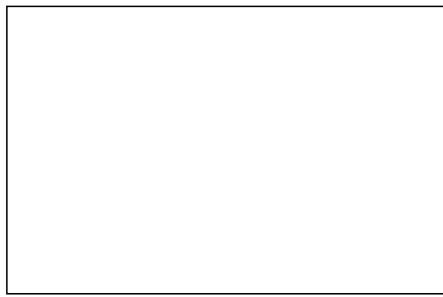
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



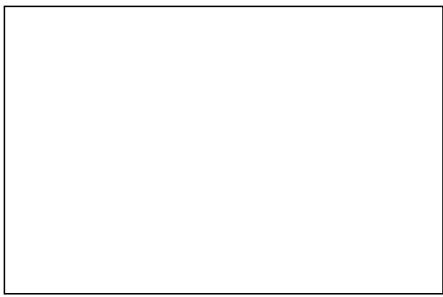
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

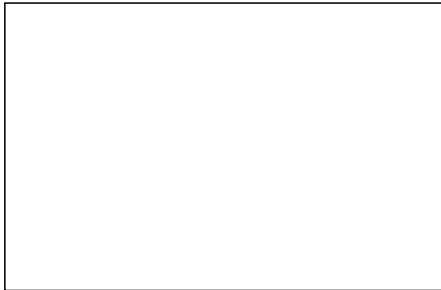
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

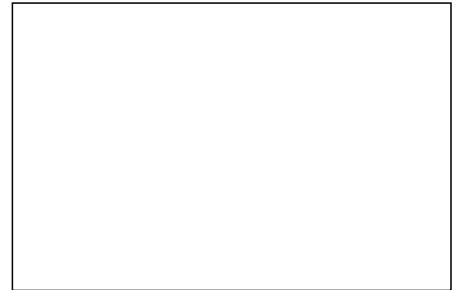


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

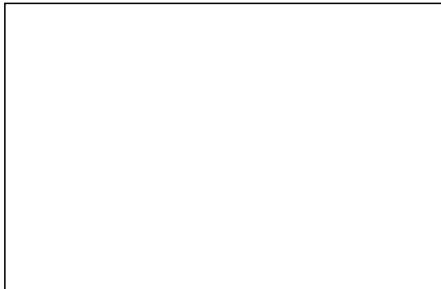


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



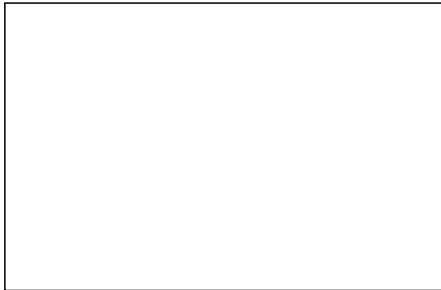
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

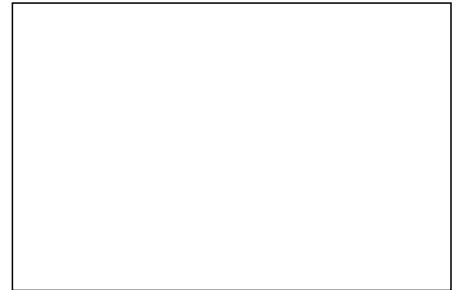


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

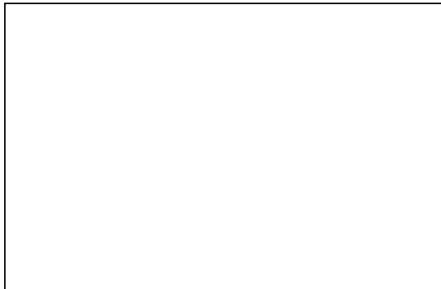


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de grès



Terrain

C

Le Pont de grès arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Pont de grès arrive sur le champ de bataille, une
créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la vigilance jusqu'à
la fin du tour.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants



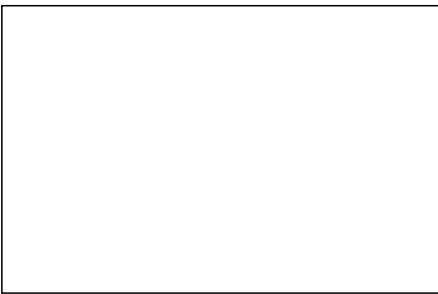
Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

