Gnarlide happeur	{1}{G}	Héritier des terres sauvages {1}{G	
Créature : bête	С	Créature : humain et guerrier	
Toucheterre? À chaque fois qu'un terrain a le champ de bataille sous votre contrôle, le Gnarlic happeur gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.	de	Contact mortel Férocité ? À chaque fois que l'Héritier des terres sauvages attaque, si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, l'Héritier des terres sauvages gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Gnarlide happeur	{1}{G}
	Créature : bête	С
	Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arri le champ de bataille sous votre contrôle, le Gnarlide	ve sur
	happeur gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	-(2)(2)-
Intendants de la Route du sel	{2}{G}
Créature : humain et soldat	U
Les Intendants de la Route du sel arrivent sur le cha	mp 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 cr	
ciblée.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intendants de la Route du sel {2}{G}		Proscrits grisons {4}{G}
Créature : humain et soldat U		Créature : humain et loup-garou C
Les Intendants de la Route du sel arrivent sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur eux.		Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Proscrits grisons.
{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		4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Léopard à ergots faucheurs	{G}
	Créature : chat	U
	Toucheterre? À chaque fois qu'un terrain arrive le champ de bataille sous votre contrôle, le Léopard à ergots faucheurs gagne +1/+1 jusqu'à la fin du to	
		/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Recluse de Kessig	{2}{G}{G}
Créature : araignée	C
Portée (Cette créature peut bloquer les vol.)	créatures avec le
vor.) Contact mortel (Le nombre de blessures	•
inflige à une créature, quel qu'il se	
inflige à une créature, quel qu'il se	
inflige à une créature, quel qu'il si pour la détruire.)	

Servant de I'Écaille	{G}	Servant de I'Écaille	{G}
Créature : humain et soldat		Créature : humain et soldat	
Le Servant de I'Écaille arrive sur le champ de bat avec un marqueur +1/+1 sur lui. Quand le Servant de I'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Servant de I'Écaille.		Le Servant de l'Écaille arrive sur le champ de batavec un marqueur +1/+1 sur lui. Quand le Servant de l'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Servant de l'Écaille.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	0	0/Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0

Servant de I'Écaille	{G}
0// 1 1 1 1 1 1 1	<u> </u>
Créature : humain et soldat	С
Le Servant de l'Écaille arrive sur le champ de ba	-
Le Servant de I'Écaille arrive sur le champ de ba avec un marqueur +1/+1 sur lui.	-
Le Servant de l'Écaille arrive sur le champ de ba	-
Le Servant de I'Écaille arrive sur le champ de ba avec un marqueur +1/+1 sur lui. Quand le Servant de I'Écaille meurt, mettez X	taille
Le Servant de I'Écaille arrive sur le champ de ba avec un marqueur +1/+1 sur lui. Quand le Servant de I'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous	taille
Le Servant de I'Écaille arrive sur le champ de ba avec un marqueur +1/+1 sur lui. Quand le Servant de I'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le	taille
Le Servant de I'Écaille arrive sur le champ de ba avec un marqueur +1/+1 sur lui. Quand le Servant de I'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le	taille
Le Servant de I'Écaille arrive sur le champ de ba avec un marqueur +1/+1 sur lui. Quand le Servant de I'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le	taille
Le Servant de I'Écaille arrive sur le champ de ba avec un marqueur +1/+1 sur lui. Quand le Servant de I'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Servant de I'Écaille.	taille

Servant de I'Écaille	{G}
Créature : humain et soldat	
Le Servant de l'Écaille arrive sur le champ de	-
avec un marqueur +1/+1 sur lui. Quand le Servant de l'Écaille meurt, mettez X	
marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous	
contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur Servant de l'Écaille.	· le
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Troll à la trique {2}{G}	G}	Habitante de la rue du Tribunal	{2}{W}
Créature : troll	U I	Créature : humain et soldat	
{G}: Régénérez le Troll à la trique. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)		À chaque fois qu'une autre créature blanche ar sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez créature ciblée qu'un adversaire contrôle.	
4/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Villageois d'Estwald	{2}{G}
Créature : humain et loup-garou	С
Au début de chaque entretien, si aucun sort n& lancé au tour précédent, transformez les Villag d'Estwald.	
u',EStWalu.	
	2/3
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Créature : mur Défenseur Quand le Mur de résurgence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.	Mur de résurgence	{2}{VV}
Défenseur Quand le Mur de résurgence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.		
Défenseur Quand le Mur de résurgence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.		
Défenseur Quand le Mur de résurgence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.		
Défenseur Quand le Mur de résurgence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.		
Défenseur Quand le Mur de résurgence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.		
Défenseur Quand le Mur de résurgence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	
Quand le Mur de résurgence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.		U
0/6	Quand le Mur de résurgence arrive sur le cham bataille, vous pouvez mettre trois marqueurs + ' terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites a terrain devient une créature 0/0 Élémental avec	1/+1 sur un ainsi, ce
0/6		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		0/6

Bondisseur goguelin	{1}{GU}	Seigneur squameux perpétuel	{4}{G}{W}
Créature : peuple fée	U	Créature : dragon	U
{GU}: Le Bondisseur goguelin gagne +1/+3 et acqu vol jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour et uniquement si ur adversaire contrôle une créature avec le vol.	n	Vol À chaque fois qu'un moins un marqi mis sur une autre créature que vous contré pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le S squameux perpétuel.	ôlez, vous ieigneur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

Seigneur squameux perpétuel	{4}{G}{W}
Créature : dragon	U
Vol	
À chaque fois qu'un moins un i mis sur une autre créature que vous	•
pouvez mettre un marqueur +1/+1 su squameux perpétuel.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance progressive	{3}{G}{G}
Rituel	U
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature c marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblé marqueurs +1/+1 sur une troisième créature	e, et trois
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renouveau de Nissa {5	5}{G}		Forêt	
Rituel	R		Terrain de base : forêt	C
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 point vie.	s de		{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Végétation explosive	{3}{G}
Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à de	
cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ bataille engagées, puis mélangez.	ae
Satamo origagoso, paro motarigoz.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

,	
Forêt	`
Terrain de base : forêt	С
{G}	C
(-)	

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	







Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65"samp;amp;quot;samp;	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65"samp;amp;quot;samp;	it;

Pont de grès	Sables verdoyants
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}.	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

Sables verdoyants	
Terrain	С
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	С
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	

Lotus doré	{5}		Ajani Crinièredor {2	2}{W}{W}
Artefact	R		Planeswalker légendaire : Ajani	М
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.			{+1}: Vous gagnez 2 points de vie. {-1}: Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créatur vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilant jusqu' à la fin du tour. {-6}: Mettez sur le champ de bataille un jeton de cr blanche Avatar avec « La force et l' endurant cette créature sont chacune égale à votre total de pvie. »	ce réature ce de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Monument de Dromoka	131	Connexion naturelle
Artefact {T}: Ajoutez {G} ou {W}. {4}{G}{W}: le monument de Monument de Dron devient une créature-artefact 4/4 verte et blanch avec le vol jusqu'à la fin du tour.		Éphémère Cherchez dans votre biblioth base, mettez-la sur le champ mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of

 $\{2\}\{G\}$

Faim de la hurlemeute	{G}		Puissance des masses	{G}
for (a)			Ést (se) se	U
Éphémère	С		Éphémère	_
Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.			Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin de	1
Morbidité ? Mettez trois marqueurs +1/+1 sur cette cré	ature		tour pour chaque créature que vous contrôlez.	
à la place si une créature est morte ce tour-ci.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montrer I'exemple	{1}{G}
Éphémère	С
Soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mun marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)	Mettez
un marqueur + 1/+1 sur chacune ux#055,elles.)	
Magic the Catherine @ Wizards of the Coast	

Bénédiction de I'Écaille	{3}{W}
Éntrés à la	П
Éphémère	Ü
Renforcement 1, puis mettez un marqueur +1/+ chaque créature que vous contrôlez avec un ma	
+1/+1 sur elle. (Pour appliquer renforcement 1, o	
une créature avec l'endurance la plus fail	ole parmi
les créatures que vous contrôlez et mettez un m	arqueur
+1/+1 sur elle.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bénédiction de I'Écaille	{3}{W}		Destin oublié	{2}{W}
Éphémère	U		Éphémère	С
Renforcement 1, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez avec un marque +1/+1 sur elle. (Pour appliquer renforcement 1, chois une créature avec l'endurance la plus faible pe les créatures que vous contrôlez et mettez un marque +1/+1 sur elle.)	ur issez armi		Exilez une cible, artefact ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Conquête des landes	{X}{W
4. , ,	
Éphémère	R
Créez X jetons de créature 1/1 blanche Guerrier.	

Haut fait de résistance	{1}{W}
Éphémère	С
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée qu vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la co de votre choix jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Regard immolateur	{1}{W}		Pacifisme {	1}{W}
Éphémère	U		Enchantement : aura	С
Détruisez une créature attaquante ciblée.			Enchanter : créature	
			La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flèches de la justice	{2}{RW}
Éphémère	U
Les Flèches de la justice infligent 4 blessures à un créature attaquante ou bloqueuse ciblée.	ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacifisme	{1}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloque	er.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

