

Araignée sentinelle

{3}{G}{G}

Créature : araignée

C

Vigilance, portée

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth luth

{G}{G}{G}

Créature : bête

U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth de la canopée

{3}{G}

Créature : bête

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Baloth de la canopée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère tremblebois

{5}{G}{G}

Créature : chimère

R

Toutes les créatures capables de bloquer la Chimère tremblebois le font.

Quand la Chimère tremblebois meurt, piochez trois cartes.

8/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Auvent

{1}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gnarlide happeur

{1}{G}

Créature : bête

C

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Auvent

{1}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gnarlide happeur

{1}{G}

Créature : bête

C

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma

{3}{G}

Créature légendaire : ours

R

Les sorts de créature de force supérieure ou égale à 4 que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

À chaque fois que Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma attaque, chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse d'épée iridescente

{1}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

{3}{G} : La Maîtresse d'épée iridescente gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gueulefrois colossal

{4}{G}{G}

Créature : dinosaure

C

Piétinement

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille du bois sauvage

{2}{G}

Créature : centaure et éclaireur

C

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rajeunisseuse de Cerf-orient

{3}{G}

Créature : humain et psychagogue

C

Quand la Rajeunisseuse de Cerf-orient arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de l'équipe de recherche

{3}{W}

Créature : humain et soldat

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature avec laquelle vous avez attaqué ce tour-ci.

Quand le Capitaine de l'équipe de recherche arrive, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra

{3}{W}{W}

Créature : ange

U

Vol

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de l'équipe de recherche

{3}{W}

Créature : humain et soldat

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature avec laquelle vous avez attaqué ce tour-ci.

Quand le Capitaine de l'équipe de recherche arrive, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien de garde alpin

{1}{W}

Créature : chien

C

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gerboise des canyons

{2}{W}

Créature : souris

U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien de garde alpin

{1}{W}

Créature : chien

C

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon à bec argenté

{W}{W}

Créature : griffon

C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne de mesa

{1}{W}

Créature : licorne

C

Lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes

{W}

Créature : chat

U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linden, reine implacable

{W}{W}{W}

Créature légendaire : humain et noble

R

Vigilance

À chaque fois qu’une créature blanche que vous contrôlez attaque, vous gagnez 1 point de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martèlecrâne territorial

{2}{W}

Créature : dinosaure

C

À chaque fois que le Martèlecrâne territorial attaque, engagez une créature ciblée qu’un adversaire contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odric, maréchal lunarque

{3}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Au début de chaque combat, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a l'initiative. C'est vrai aussi pour le vol, le contact mortel, la double initiative, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, la furtivité, le piétinement et la vigilance.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triompher

{3}{G}{G}

Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secoureur aérien

{1}{W}{W}

Créature : nain et soldat

U

Vol, vigilance, lien de vie

2/3

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

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

Plaine



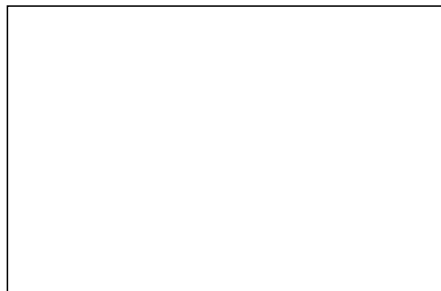
Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée écrasante

{2}{G}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature avec le vol ciblée.

? Destroy un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tir dégagé

{2}{G}



Éphémère

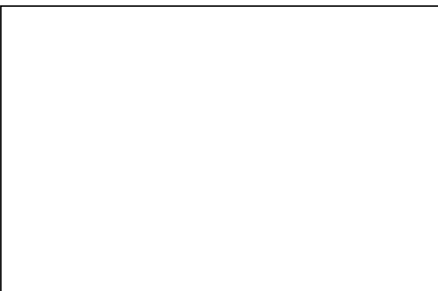
U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Posture valeureuse

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacré saut

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

