Bande de lions	{3}{G}{G}	Corne de bruyère	{3}{G}
Créature : chat	U	Créature : élémental	U
Vous pouvez faire que la Bande de lions attribue		Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout mo	ment où vous
blessures de combat comme si elle n'était pas b	oloquée.	pourriez lancer un éphémère.) Quand la Corne de bruyère arrive sur le cha	ımn de hataille
		la créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin	
		Évocation {1}{G} (Vous pouvez lancer ce so	
		d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifi arrive sur le champ de bataille.)	e quana ii
	4/4		3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

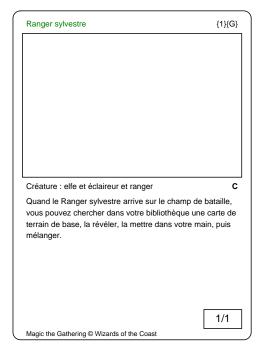
Cerfeclair paissant	{2}{G}
Créature : antilope	С
Toucheterre? À chaque fois qu'un terrain a champ de bataille sous votre contrôle, vous 2 points de vie.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

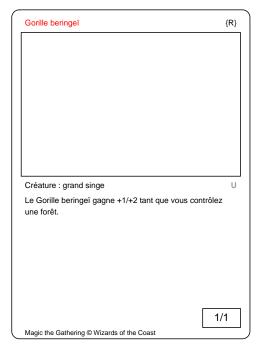
Entité sa	ns âge		{3}{G}{G}
Créature	: élémental		R
	e fois que vous gagnez e marqueurs +1/+1 sur		mettez
			4/4
Magic the	Gathering © Wizards of the	Coast	

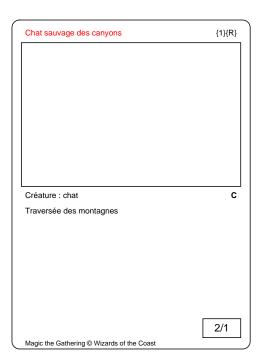
Garde d'essence	{G}		Nacatl sauvage {0	{ز
Onfotograph alter at abancana			Out at the state of the state o	
Créature : elfe et shamane	С		Créature : chat et guerrier	С
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ bataille, vous gagnez 1 point de vie.	de		Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.	
			Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.	
			and plants.	
1.	/1		1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mage du jade	{1}{G}
Créature : humain et shamane	С
{2}{G}: Créez un jeton de créature 1/1 verte	Saprobionte.
	2/1

Ranger sylvestre	{1}{G}
Créature : elfe et éclaireur et ranger	С
Quand le Ranger sylvestre arrive sur le cham vous pouvez chercher dans votre bibliothèqu terrain de base, la révéler, la mettre dans vot mélanger.	e une carte de
	1/1







Bande chasseresse nacatl

Créature : chat et guerrier

Vigilance
{R}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
{G}, {T} : Une créature ciblée bloque ce tour-ci si possible.

Frère de bande d'Ajani	{1}{W}	Lion du terreau {W	j
Créature : chat et soldat	U	Créature : chat	J
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, me un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.	ettez	Le Lion du terreau gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast]

Frère de bande d'Ajani	{1}{W}
Créature : chat et soldat	U
À chaque fois que vous gagnez des po un marqueur +1/+1 sur le Frère de bar	
	2/2

Ange crinefeu	{3}{R}{W}{W}
Créature : ange	R
Vol, initiative Au début de votre entretien, si l'Ai votre cimetière ou sur le champ di gagner 1 point de vie. {6}{R}{R}{W}{W} : Renvoyez sur le crinefeu depuis votre cimetière. N	e bataille, vous pouvez e champ de bataille l'Ange
votre entretien.	
	4/3

Bandemage qasali	{G}{W}	Hiérarche loxodon	{2}{G}{W}
Créature : chat et sorcier	С	Créature : éléphant et clerc	R
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusq tour.) {1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez d'artefact ou enchantement.	u'à la fin du	Quand le Hiérarche loxodon arrive vous gagnez 4 points de vie. {G}{W}, sacrifiez le Hiérarche loxo créature que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Co	4/4

Cheval de malveillance	{2}{RW}{RW}
Créature : élémental	U
À chaque fois que le Cheval de malveill blessures, il inflige autant de blessures cible.	
	3/3

Jumegriffes de Marisi	{2}{RW}{G}
Créature : chat et guerrier	U
Double initiative	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Panthère pattes-de-velours	{1}{G}{W}		En tête de la ruée	{2}{G}
Créature : chat	U		Rituel	U
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout mome pourriez lancer un éphémère.) Quand la Panthère pattes-de-velours arrive su de bataille, renvoyez une créature verte ou bla vous contrôlez dans la main de son propriétaire	r le champ nche que		Regardez les cinq cartes du dessus c Vous pouvez révéler n'importe quel n créature parmi elles et mettre les cart votre main. Mettez le reste au-dessou bibliothèque, dans l'ordre de votre che	ombre de cartes de res révélées dans us de votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Thoctar laineux	{R}{G}{W}
Créature : bête	U
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4

Ultimatum titanesque	{R}{R}{G}{G}{W}{W}
Rituel	R
Jusqu'à la fin du tour, les créa gagnent +5/+5 et acquièrent l'	
piétinement.	
Magic the Gathering © Wizards of the	ne Coast

Étendues sauvages en évolution	Forêt
Terrain C {T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	Terrain de base : forêt C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Étendues sauvages en évolution	Forêt

Terrain

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







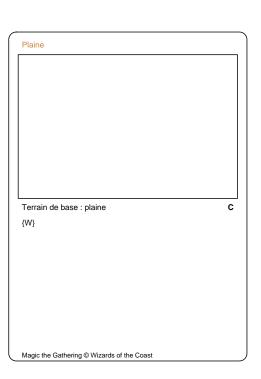
Forêt	Forêt de Suintesève
Terrain de base : forêt C	Terrain : forêt U
{G}	({T} : Ajoutez {G}.) La Forêt de Suintesève arrive sur le champ de bataille engagée. {G}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents verts.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt	
Tamain da haca da sit	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Montagne		Plaine
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : plaine C
(R)		{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	



Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







		_
Refuge de Grisepeau	Reliquaire de la jungle	
Terrain U	Terrain	-
Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille	Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille	
engagée. Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de	engagé. {T}: Ajoutez {R}, {G} ou {W}.	
bataille, 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	
Refuge du Kazandou	Reliquaire de la jungle	
]
Terrain U	Terrain	_
Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.	Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.	
Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de	{T}: Ajoutez {R}, {G} ou {W}.	
bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.		

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence		Ajani le Vengeur	{2}{R}{W}
Terrain U		Planeswalker légendaire : Ajani	М
{T}: Ajoutez {C}. {2}{G}{W}, {T}: Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.		{+1}: Un permanent ciblé ne se dégage pas pend prochaine étape de dégagement de son contrôleu	
		{-2}: Ajani le Vengeur inflige 3 blessures à n'impo cible et vous gagnez 3 points de vie.	rte quelle
		{-7}: Détruisez tous les terrains qu'un joueur ciblé	contrôle.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/
	-		

Frappe-devant béhémoth	{1}{G}{W}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +2/+2 et a le piéti	nement et le
lien de vie. Équipement {3}	
Equipement (3)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

- Para management	(5)(0)
Don sylvestre	{5}{G}
Éphémère	С
Un joueur ciblé gagne 8 points de vie. Recyclage de terrain de base {1}{G} ({1}{G},	
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la.	
mettez-la dans votre main, puis mélangez.)	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Don sylvestre	{5}{G}
Éphémère	
Un joueur ciblé gagne 8 points de vie. Recyclage de terrain de base {1}{G} {{1}{G}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère U	
L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering & Wizards of the Coast	

{R}{W}

Hélice d'éclairs

Charme de Naya {R}{G}{N	N}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature ciblée.	
? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.	
? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle	€.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Béatitude étendue	{2}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloque	
Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 vie.	point de
vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Béatitude étendue {2	}{W}	Mantra d'Ajani {1){W}
Enchantement : aura		Enchantement C
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer. Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 poin vie.		Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Guide griffon	{2}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.	
Quand la créature enchantée meurt, créez un jeton or créature 2/2 blanche Griffon avec le vol.	de
ordatare 2/2 stations dimen area to rea	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méditation corrosive	{1}{R}	{W}
Enchantement		R
À chaque fois que vous gagnez des points de v pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, la Médita corrosive inflige 2 blessures à n'importe quelle	ation	
J		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

