

Éclaireuse des clairières

{G}



Créature : elfe et éclairéur

C

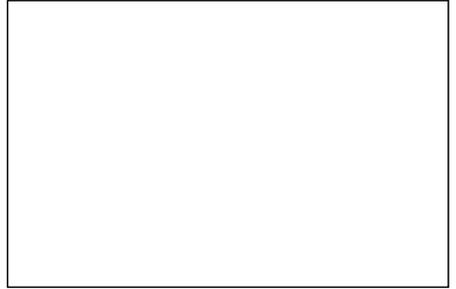
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll à la trique

{2}{G}{G}



Créature : troll

U

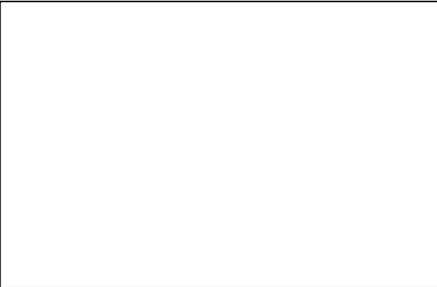
{G} : Régénérez le Troll à la trique. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du jade

{1}{G}



Créature : humain et shaman

C

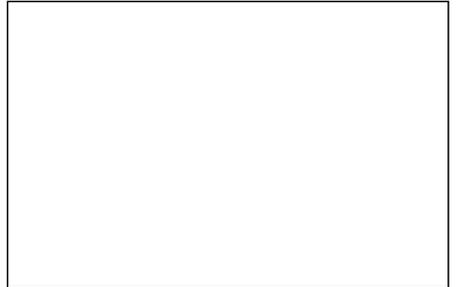
{2}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll à la trique

{2}{G}{G}



Créature : troll

U

{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.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'égide {4}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

Quand l'Ange de l'égide arrive sur le champ de bataille, un autre permanent ciblé acquiert l'indestructible tant que vous contrôlez l'Ange de l'égide.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Auramancienne {2}{W}



Créature : humain et sorcier C

Quand l'Auramancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Auramancienne {2}{W}



Créature : humain et sorcier C

Quand l'Auramancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

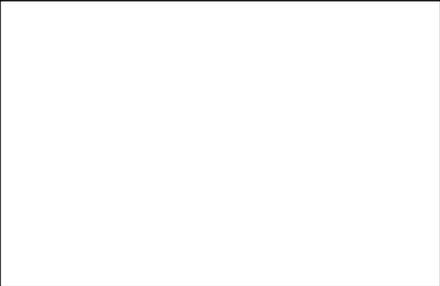


Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

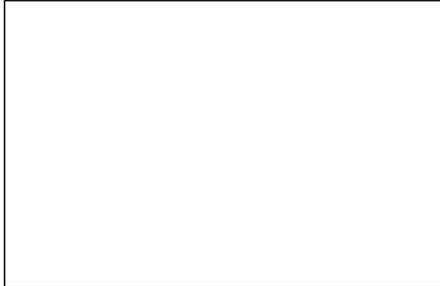


Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon d'assaut {3}{W}



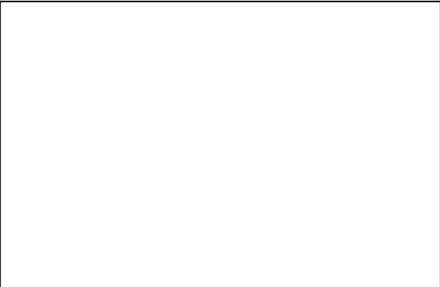
Créature : griffon C

Vol

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse de la Mesa {1}{W}{W}



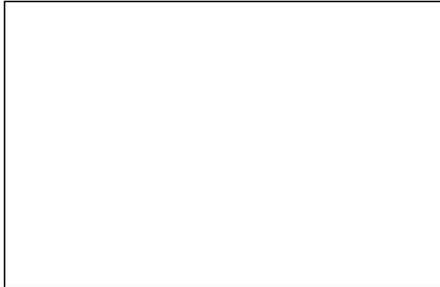
Créature : humain et druide R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous pouvez piocher une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon d'assaut {3}{W}



Créature : griffon C

Vol

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon d'assaut {3}{W}



Créature : griffon C
Vol

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon pèlerin {4}{W}



Créature : griffon C
Vol
Initiative

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon pèlerin {4}{W}



Créature : griffon C
Vol
Initiative

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de l'albâtre {1}{W}



Créature : humain et sorcier U
{1}{W} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de l'albâtre {1}{W}



Créature : humain et sorcier U

{1}{W} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monteuse de griffon {1}{W}



Créature : humain et chevalier C

Tant que vous contrôlez une créature Griffon, la Monteuse de griffon gagne +3/+3 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monteuse de griffon {1}{W}



Créature : humain et chevalier C

Tant que vous contrôlez une créature Griffon, la Monteuse de griffon gagne +3/+3 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle griffon {2}{W}



Créature : griffon C

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle griffon {2}{W}



Créature : griffon C
Vol
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

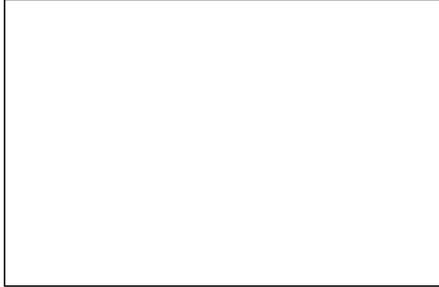
Forêt



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
{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

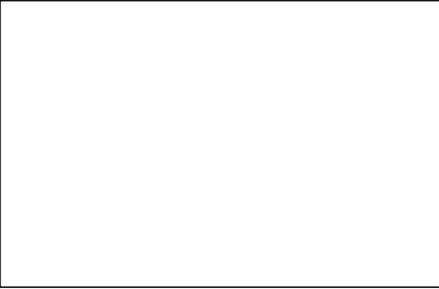


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



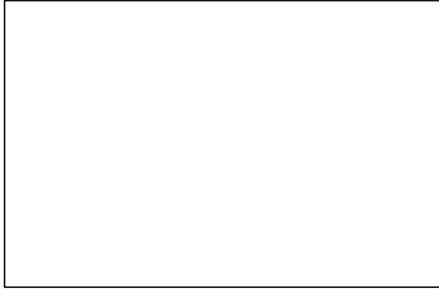
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



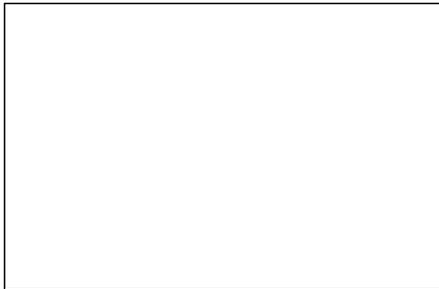
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

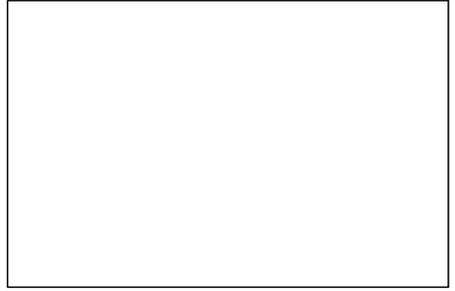


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

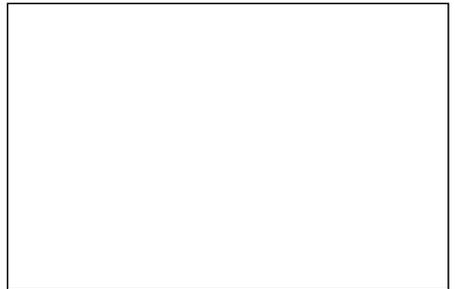


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

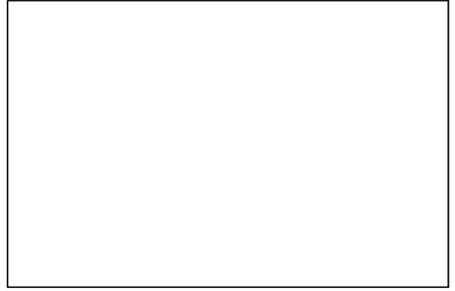


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

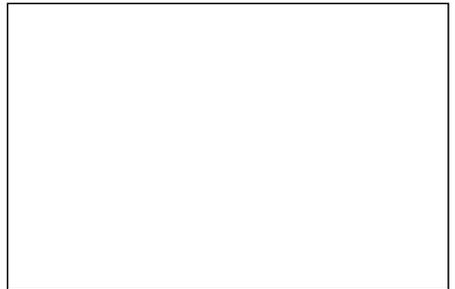


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



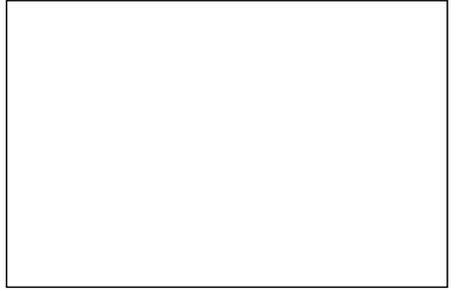
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leurre

{1}{G}{G}



Enchantement : aura

U

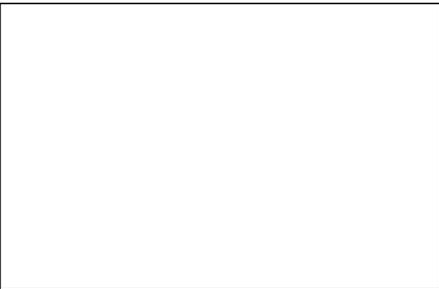
Enchanter : créature

Toutes les créatures capables de bloquer la créature
enchantée le font.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

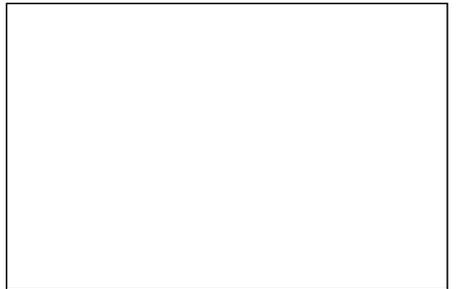
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur divine

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Faveur divine arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez 3 points de vie.

La créature enchantée gagne +1/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur divine {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature

Quand la Faveur divine arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

La créature enchantée gagne +1/+3.

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

Lien de vie {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature

La créature enchantée a le lien de vie. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura **C**

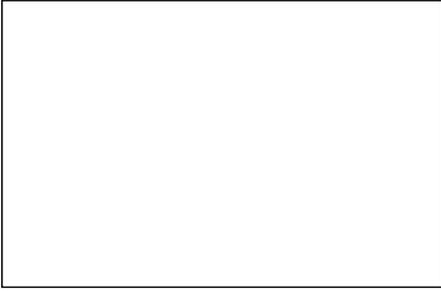
Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast