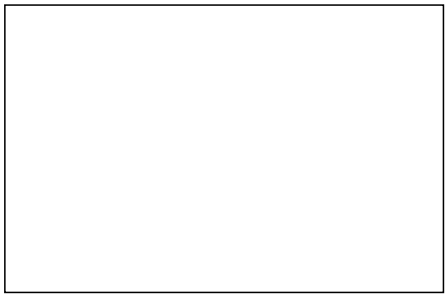
Araignée géante {3}{G}



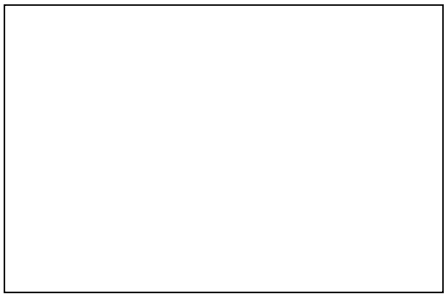
Créature : araignée **C**

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

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Cerf blanc sacré {1}{G}



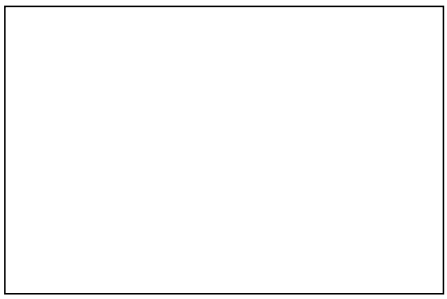
Créature : élan **U**

{3}{G}, {T} : Vous gagnez 4 points de vie. N'activez que si vous contrôlez un planeswalker Yanggu.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante {3}{G}



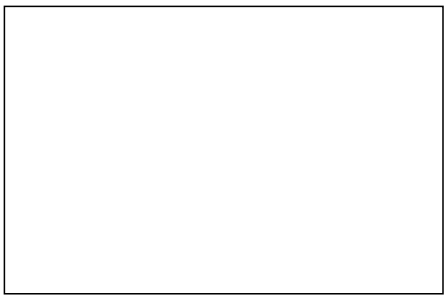
Créature : araignée **C**

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

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Cerf blanc sacré {1}{G}



Créature : élan **U**

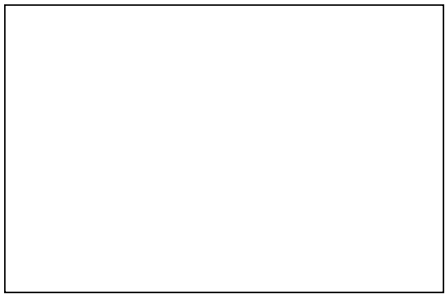
{3}{G}, {T} : Vous gagnez 4 points de vie. N'activez que si vous contrôlez un planeswalker Yanggu.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Cerf blanc sacré {1}{G}



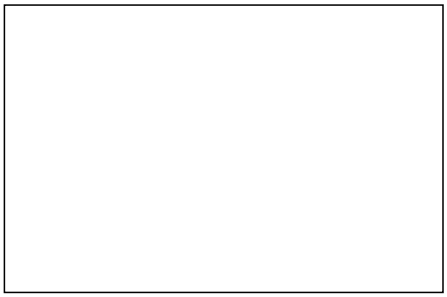
Créature : élan U

{3}{G}, {T} : Vous gagnez 4 points de vie. N'activez que si vous contrôlez un planeswalker Yanggu.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Pangolin téméraire {2}{G}



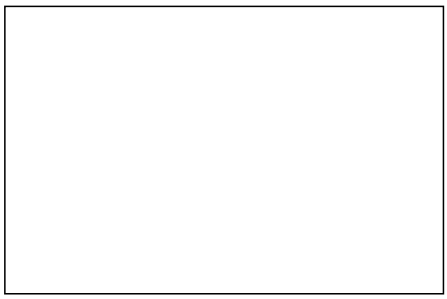
Créature : pangolin C

À chaque fois que le Pangolin téméraire attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Pangolin téméraire {2}{G}



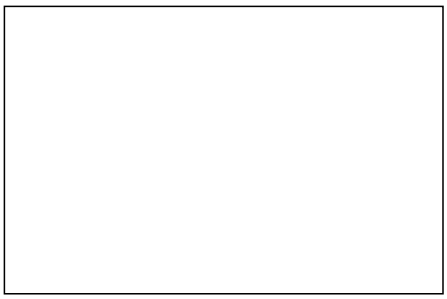
Créature : pangolin C

À chaque fois que le Pangolin téméraire attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Pangolin téméraire {2}{G}



Créature : pangolin C

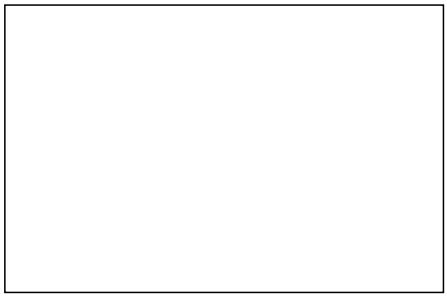
À chaque fois que le Pangolin téméraire attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Pangolin téméraire {2}{G}



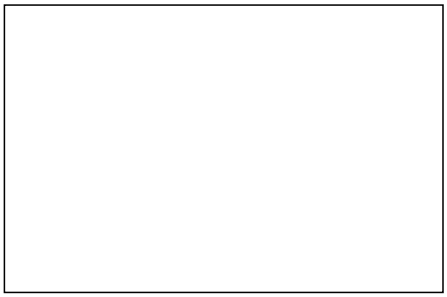
Créature : pangolin **C**

À chaque fois que le Pangolin téméraire attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Serpent feiyi {1}{G}



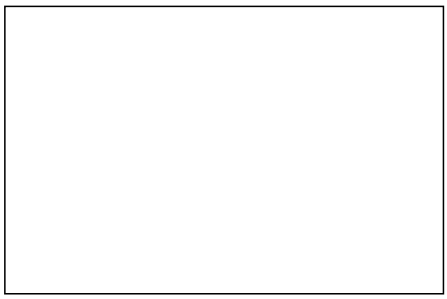
Créature : serpent **C**

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Serpent feiyi {1}{G}



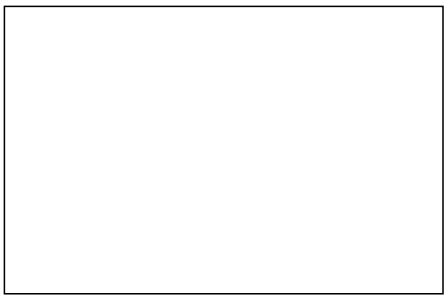
Créature : serpent **C**

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Serpent feiyi {1}{G}



Créature : serpent **C**

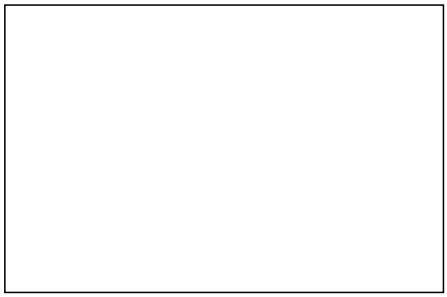
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Si trembleterre {5}{G}



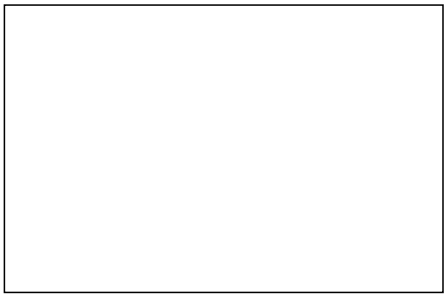
Créature : bête **C**

Piétinement (Cette créature peut infliger les blessures de combat excédentaires au joueur défenseur ou au planeswalker défenseur quand il attaque.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Zheng féroce {2}{G}{G}

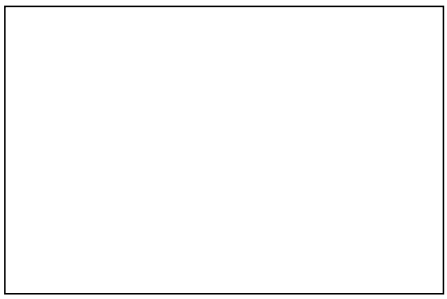


Créature : chat et bête **C**

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Si trembleterre {5}{G}



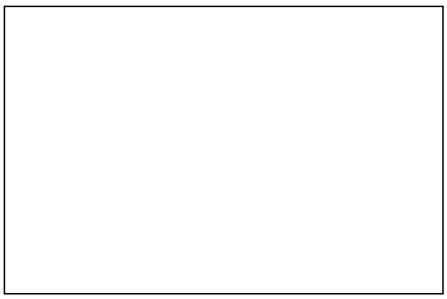
Créature : bête **C**

Piétinement (Cette créature peut infliger les blessures de combat excédentaires au joueur défenseur ou au planeswalker défenseur quand il attaque.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Zheng féroce {2}{G}{G}



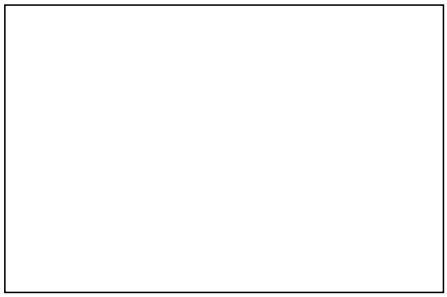
Créature : chat et bête **C**

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Zheng féroce {2}{G}{G}

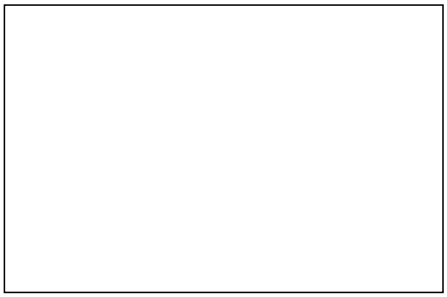


Créature : chat et bête **C**

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Grue à l'augure de feu {3}{R}{R}



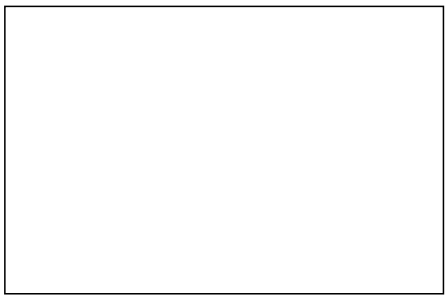
Créature : oiseau et esprit U

Vol (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
À chaque fois que la Grue à l'augure de feu attaque, elle inflige 1 blessure à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Grue à l'augure de feu {3}{R}{R}



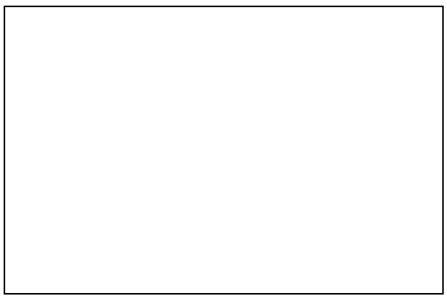
Créature : oiseau et esprit U

Vol (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
À chaque fois que la Grue à l'augure de feu attaque, elle inflige 1 blessure à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Jiao à tâches de léopard {1}{R}



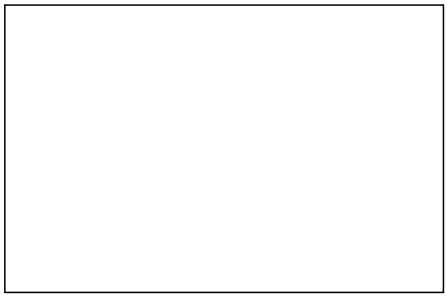
Créature : bête **C**

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Jiao à tâches de léopard {1}{R}

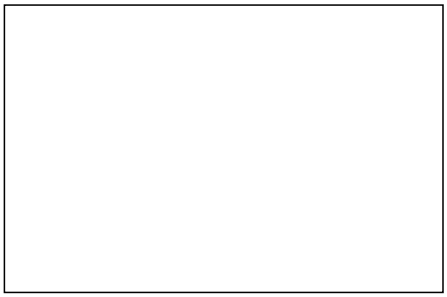


Créature : bête **C**

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Confiance en la foi {2}{G}

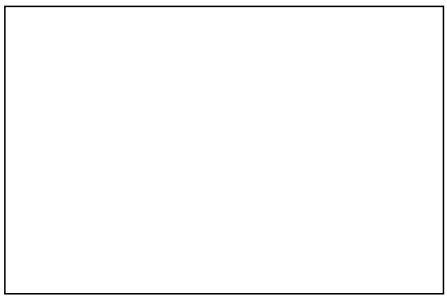


Rituel **C**

Une créature ciblée gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour (Elle peut infliger les blessures de combat excédentaires au joueur défenseur ou au planeswalker défenseur quand il attaque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Phénix grinçant {4}{R}{R}



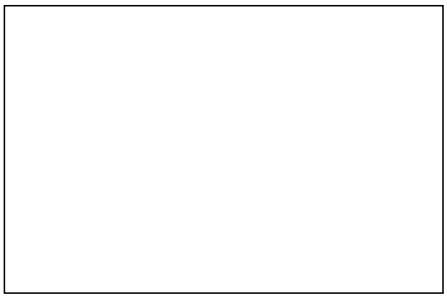
Créature : phénix **R**

Vol
{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Confiance en la foi {2}{G}



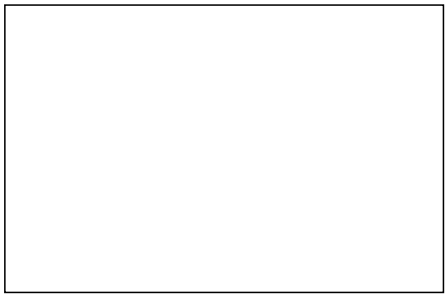
Rituel **C**

Une créature ciblée gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour (Elle peut infliger les blessures de combat excédentaires au joueur défenseur ou au planeswalker défenseur quand il attaque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Instinct aggressif {1}{G}

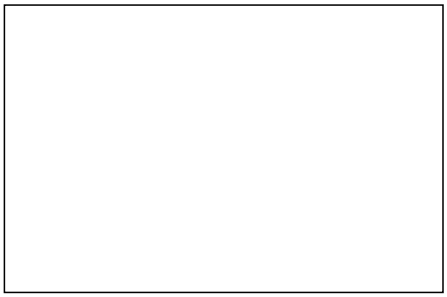


Rituel **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige autant de blessures que sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Voyage pour l'élixir {2}{G}

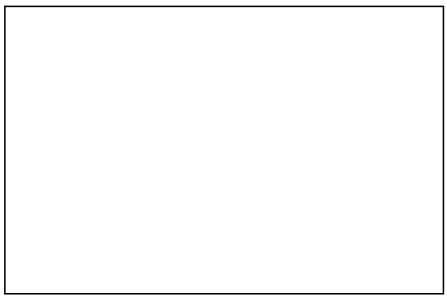


Rituel **R**

Cherchez dans votre bibliothèque et votre cimetière une carte de terrain de base et une carte appelée Jiang Yanggu, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Instinct aggressif {1}{G}

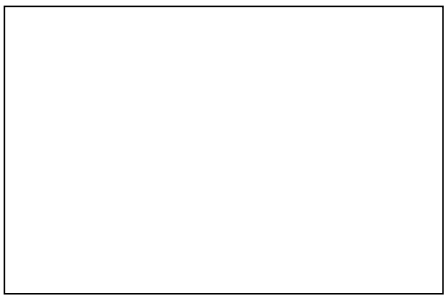


Rituel **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige autant de blessures que sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Voyage pour l'élixir {2}{G}



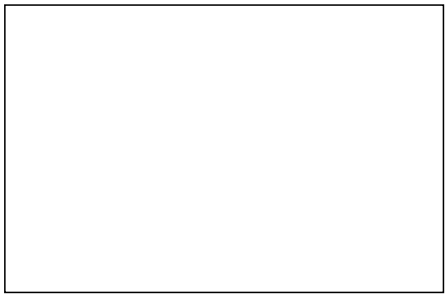
Rituel **R**

Cherchez dans votre bibliothèque et votre cimetière une carte de terrain de base et une carte appelée Jiang Yanggu, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Crissement nettoyant {4}{R}

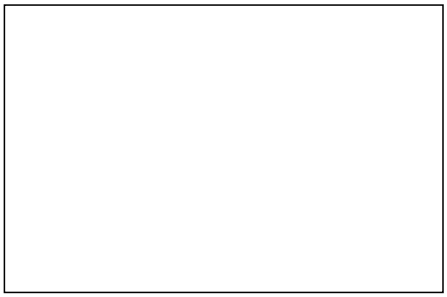


Rituel **C**

Le Crissement nettoyant inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

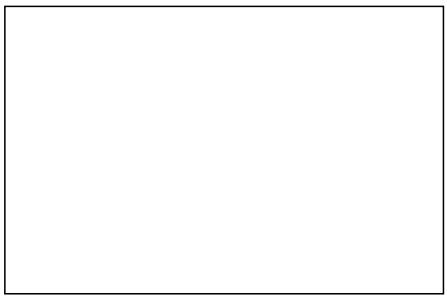


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Crissement nettoyant {4}{R}

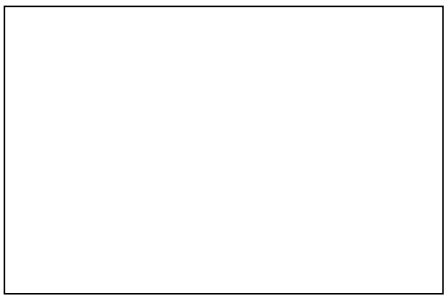


Rituel **C**

Le Crissement nettoyant inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



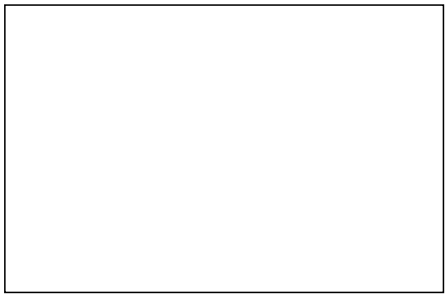
Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

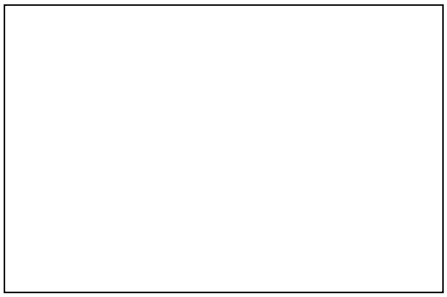


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

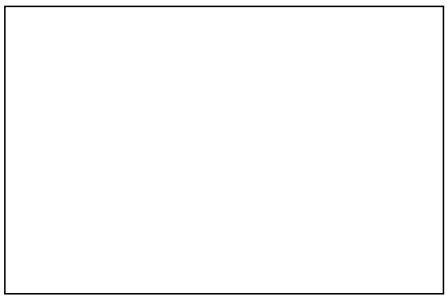


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

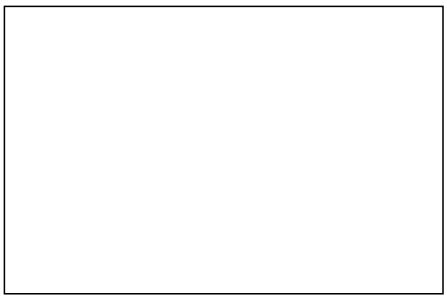


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

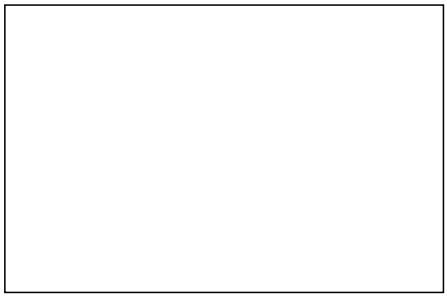


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

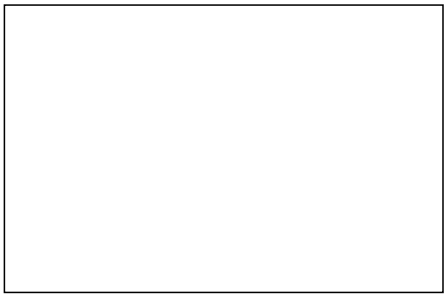


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

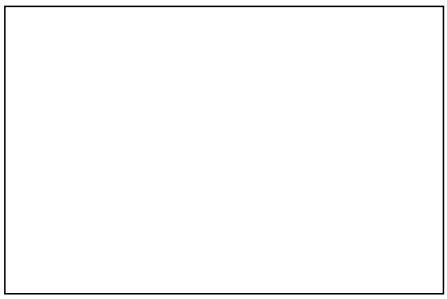


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

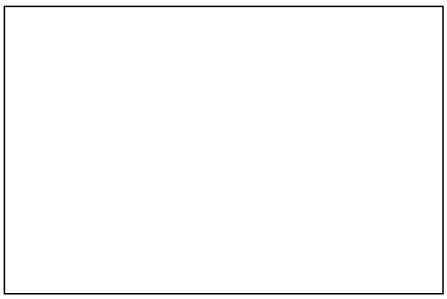


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

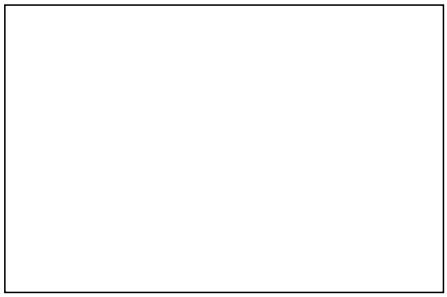


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

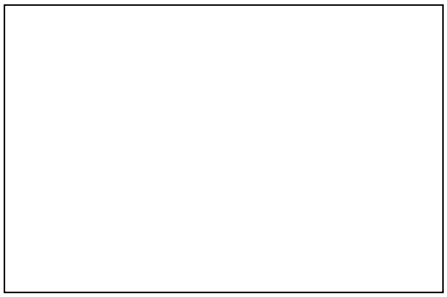


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif

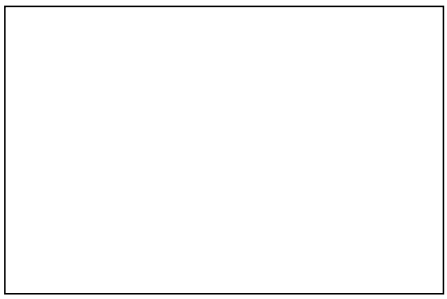


Terrain **C**

La Gorge du massif arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

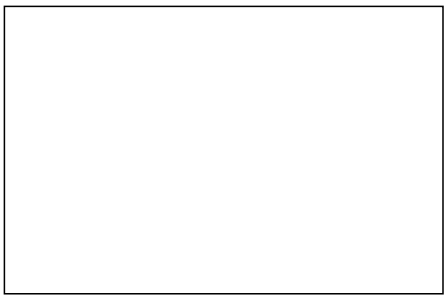


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif



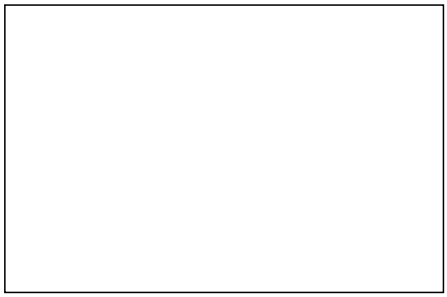
Terrain **C**

La Gorge du massif arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif

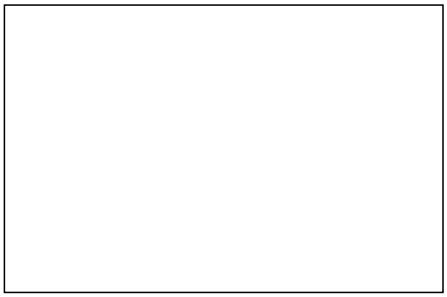


Terrain **C**

La Gorge du massif arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

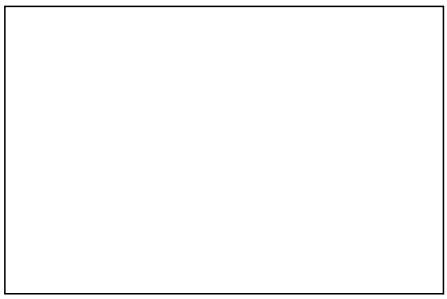


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif

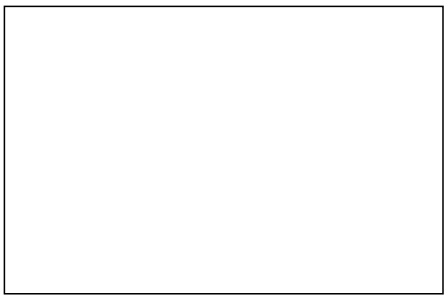


Terrain **C**

La Gorge du massif arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jiang Yanggu {4}{G}

Planeswalker légendaire : Yanggu **M**

{+1} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

{-1} : Si vous ne contrôlez pas de créature appelée Mowu, créez Mowu, un jeton de créature légendaire 3/3 verte Chien.

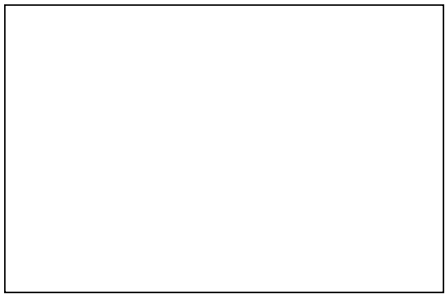
{-5} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+X, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Souffle de feu {1}{R}

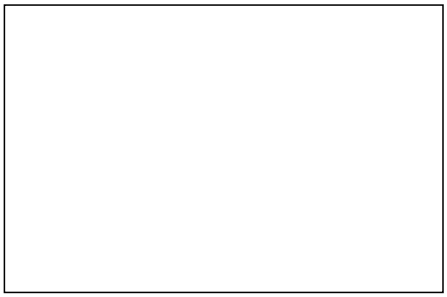


Éphémère **C**

Le Souffle de feu inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Carapace à écaille endurcie {2}{G}

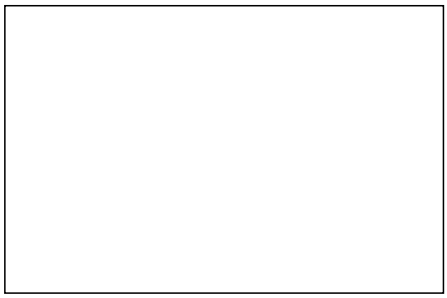


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Souffle de feu {1}{R}

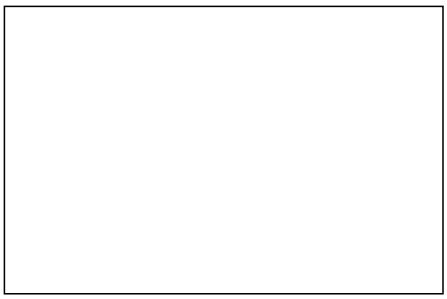


Éphémère **C**

Le Souffle de feu inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Carapace à écaille endurcie {2}{G}



Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast