

Batteur-chasseur

{3}{G}

Créature : humain et druide et guerrier

U

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5, vous pouvez piocher une carte.

{T} : Ajoutez {C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moustodon

{4}{G}

Créature : plante et éléphant

C

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth fanal

{3}{G}{G}

Créature : bête

C

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Touchedieu

{3}{G}

Créature : elfe et clerc

C

{1}{W}, {T} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourricier de grain solaire

{2}{W}



Créature : humain et druide et sorcier

U

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5, vous pouvez gagner 2 points de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth sigillé

{4}{G}{W}



Créature : bête

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali

{G}{W}



Créature : chat et sorcier

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la Nouvelle Alara

{2}{G}{W}



Créature : humain et chevalier


R

Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte intrépide {1}{G}{W}




Créature : rhinocéros et soldat R

Sacrifiez l'Escorte intrépide : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labourins vadrouilleurs {5}{G}{W}



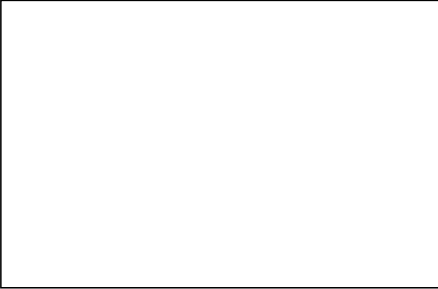
Créature : bête U

{1} : Régénérez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre conscrite {4}{G}{W}



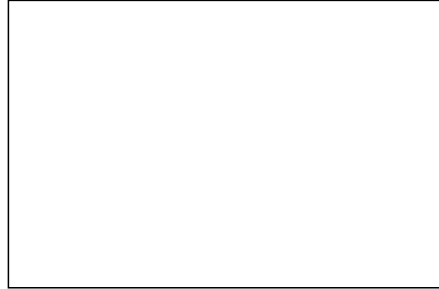
Créature : guivre U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léotau grison {G}{W}

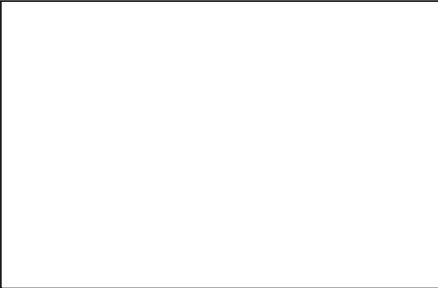


Créature : chat C

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léotau grison {G}{W}

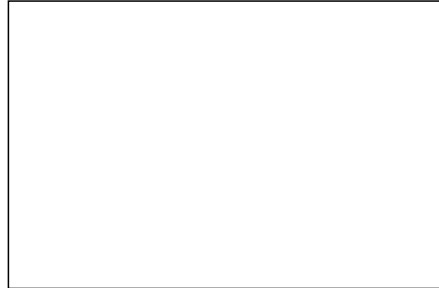


Créature : chat C

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse {4}{G}{W}



Créature : araignée C


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

Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse {4}{G}{W}



Créature : araignée C

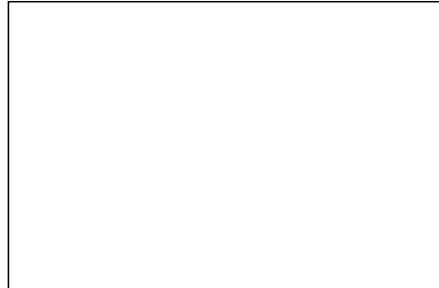
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excommunication {2}{W}



Rituel C

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excommunication

{2}{W}



Rituel

C

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayons solaires captifs

{2}{G}{W}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)  
Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espoir renaissant

{G}{W}



Rituel

U

Renvoyez une carte multicolore ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



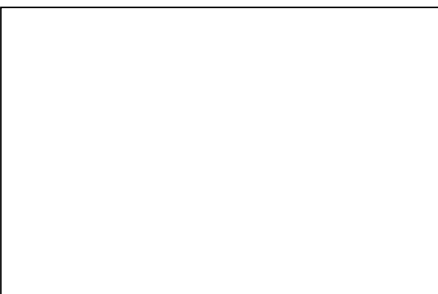
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



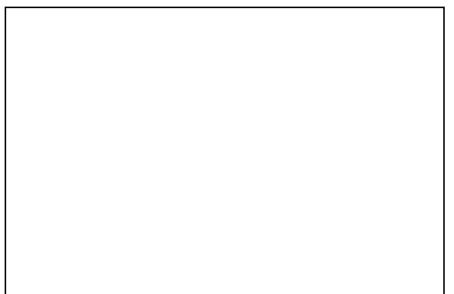
Terrain de base : plaine

C

{W}

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

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de sigille

{G}{W}



Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +3/+3 et les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émergence puissante

{2}{G}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature de force supérieure ou égale à 5 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille des dieux nayens

{1}{G}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez.

Recyclage {GW} ({GW}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast