Ornithoptère {0}

Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée sporophore {2}{G}

Créature : araignée C

Portée

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée sporophore {2}{G}

Créature : araignée C

Portée

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic daguéchine {2}{G}

Créature : basilic C

Contact mortel

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gigantomancien {7}{G}

Créature : humain et shamane R

{1} : Une créature ciblée que vous contrôlez devient 7/7 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune piétineur {3}{G}{G}

Créature : bête C

Piétinement

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Pelakka {4}{G}{G}{G}

Créature : guivre U

Piétinement
Quand la Guivre de Pelakka arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 7 points de vie.
Quand la Guivre de Pelakka meurt, piochez une carte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne prisée {3}{G}

Créature : licorne C

Toutes les créatures capables de bloquer la Licorne prisée le font.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nema guetteur de vase {4}{G}

Créature : lézard C

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseuse d'esprit kor {1}{W}

Créature : kor et sorcier R

La Danseuse d'esprit kor gagne +2/+2 pour chaque aura qui lui est attachée.
À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, vous pouvez piocher une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme {W}

Créature : humain et clerc U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

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

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

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut inoffensif {2}{W}{W}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miséricorde des anges {2}{W}{W}

Éphémère **C**

Vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droiture {W}

Éphémère **U**

La créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'araignée {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la portée.
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de sanglier {2}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3.
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de mammouth {4}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3 et a la vigilance.
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'éland {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +0/+4.
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

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

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