


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}

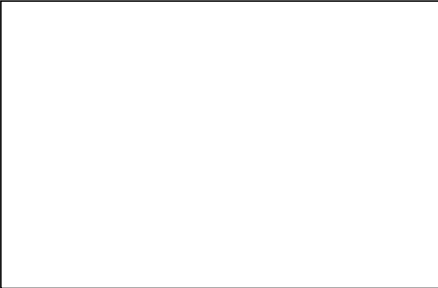


Créature : basilic C  
Contact mortel

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gigantomancien {7}{G}



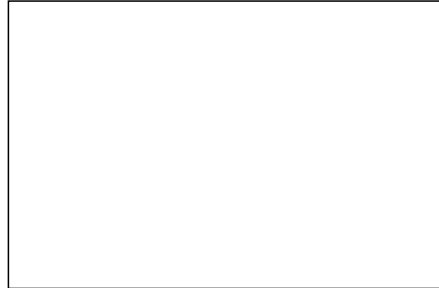
Créature : humain et shaman R

{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

Nema guetteur de vase {4}{G}




Créature : lézard C

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



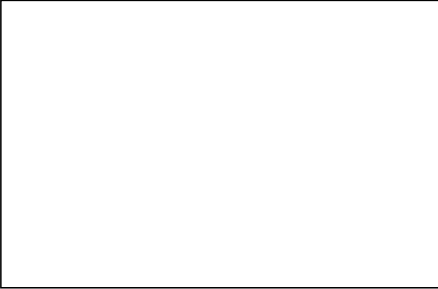
Créature : elfe et shaman C

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}



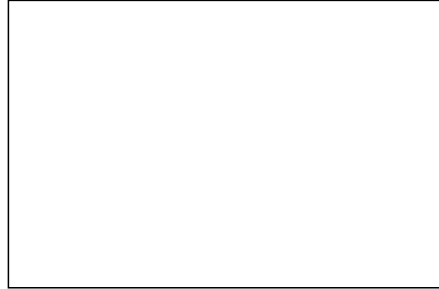
Créature : troll U

{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 shaman C

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

1/1

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 **C**

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

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  
{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

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



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

Une 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

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 mammoth

{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

Pacifisme

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast