

Bande de lions

{3}{G}{G}



Créature : chat

U

Vous pouvez faire que la Bande de lions attribue ses blessures de combat comme si elle n'était pas bloquée.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corne de bruyère

{3}{G}



Créature : élémental

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
Quand la Corne de bruyère arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.  
Évocation {1}{G} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paissant

{2}{G}



Créature : antilope

C

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité sans âge

{3}{G}{G}



Créature : élémental

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Entité sans âge.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence

{G}

Créature : elfe et shaman

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage

{G}

Créature : chat et guerrier

C

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

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

Ranger sylvestre

{1}{G}

Créature : elfe et éclaircur et ranger

C

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}

Créature : elfe et éclairé et ranger

C

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringei

{R}

Créature : grand singe

U

Le Gorille beringei gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat sauvage des canyons

{1}{R}

Créature : chat

C

Traversée des montagnes

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bande chasserresse nacatl

{5}{W}

Créature : chat et guerrier

U

Vigilance

{R}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{G}, {T} : Une créature ciblée bloque ce tour-ci si possible.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion du terreau {W}

Créature : chat U

Le Lion du terreau gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange crinefeu {3}{R}{W}{W}

Créature : ange R

Vol, initiative

Au début de votre entretien, si l'Ange crinefeu est dans votre cimetière ou sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

{6}{R}{R}{W}{W} : Renvoyez sur le champ de bataille l'Ange crinefeu depuis votre cimetière. N'activez que pendant votre entretien.

4/3

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

Hiérarchie loxodon

{2}{G}{W}



Créature : éléphant et clerc

R

Quand le Hiérarchie loxodon arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

{G}{W}, sacrifiez le Hiérarchie loxodon : Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de malveillance

{2}{RW}{RW}



Créature : élémental

U

À chaque fois que le Cheval de malveillance subit des blessures, il inflige autant de blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumegriffes de Marisi

{2}{RW}{G}



Créature : chat et guerrier

U

Double initiative

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panthère pattes-de-velours

{1}{G}{W}



Créature : chat

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Quand la Panthère pattes-de-velours arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature verte ou blanche que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En tête de la ruée

{2}{G}



Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler n'importe quel nombre de cartes de créature parmi elles et mettre les cartes révélées dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thoctar laineux

{R}{G}{W}



Créature : bête

U

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum titanesque

{R}{R}{G}{G}{W}{W}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5 et acquièrent l'initiative, le lien de vie et le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



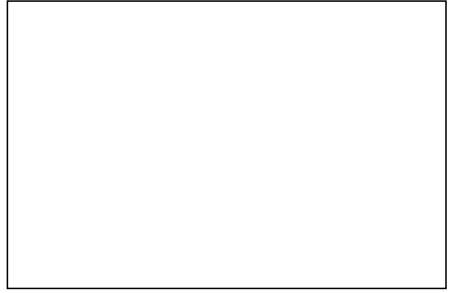
Terrain de base : forêt

**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  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Suintesève



Terrain : forêt

U

{T} : Ajoutez {G}.)

La Forêt de Suintesève arrive sur le champ de bataille engagée.

{G}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents verts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

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  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

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

Refuge de Grisepeau



Terrain

U

Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge du Kazandou



Terrain

U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani le Vengeur

{2}{R}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Un permanent ciblé ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Ajani le Vengeur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-7} : Détruisez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant béhémoth

{1}{G}{W}



Artefact : équipement

U

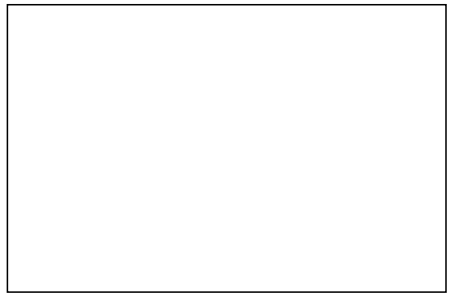
La créature équipée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don sylvestre

{5}{G}



Éphémère

C

Un joueur ciblé gagne 8 points de vie.

Recyclage de terrain de base {1}{G} ({1}{G}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don sylvestre

{5}{G}

Éphémère

C

Un joueur ciblé gagne 8 points de vie.  
Recyclage de terrain de base {1}{G} {{1}{G}},  
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre  
bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la,  
mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible  
et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Naya

{R}{G}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?  
? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature  
ciblée.  
? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la  
main de son propriétaire.  
? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béatitude étendue

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature  
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.  
Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de  
vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béatitude étendue

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mantra d'Ajani

{1}{W}

Enchantement

C

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide griffon

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

Quand la créature enchantée meurt, créez un jeton de créature 2/2 blanche Griffon avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méditation corrosive

{1}{R}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, la Méditation corrosive inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

