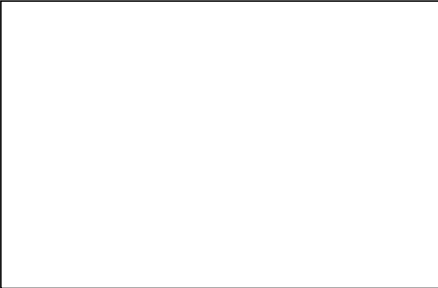


Golem de volonté {6}



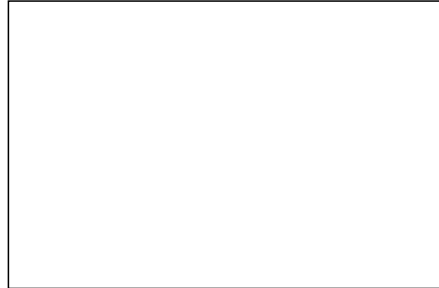
Créature-artefact : golem **C**

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe lamesoleil {G}



Créature : elfe et guerrier **U**


L'Elfe lamesoleil gagne +1/+1 tant que vous contrôlez au moins une plaine.

{4}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de volonté {6}




Créature-artefact : golem **C**

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe lamesoleil {G}



Créature : elfe et guerrier **U**

L'Elfe lamesoleil gagne +1/+1 tant que vous contrôlez au moins une plaine.

{4}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de siège

{5}{G}



Créature : guivre

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.  
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie  
{1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Piétinement

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de pailis

{1}{G}



Créature : mur

U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
{G}, sacrifiez un mur : Piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de siège

{5}{G}



Créature : guivre

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.  
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie  
{1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Piétinement

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phytotitan

{4}{G}{G}



Créature : plante et élémental


R

Quand le Phytotitan meurt, renvoyez-le sur le champ de  
bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire au  
début de son prochain entretien.

7/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des frelons {4}{G}{G}{G}




Créature : insecte R

Vol  
Contact mortel  
Quand le Spécimen 73 arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Totem vivant {3}{G}



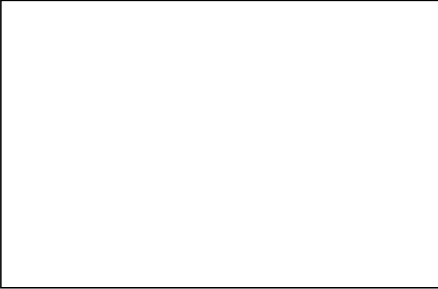
Créature : plante et élémental C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Quand le Totem vivant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Totem vivant {3}{G}




Créature : plante et élémental C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Quand le Totem vivant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathare dévoué {W}




Créature : humain et clerc C

{1}{W}, sacrifiez le Cathare dévoué : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathare dévoué {W}




Créature : humain et clerc C

{1}{W}, sacrifiez le Cathare dévoué : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de minuit {2}{W}




Créature : humain et soldat C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, dégagez la Garde de minuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de minuit {2}{W}




Créature : humain et soldat C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, dégagez la Garde de minuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lestegriffe d'Oreskos {1}{W}



Créature : chat et guerrier C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lestegriffe d'Oreskos {1}{W}

Créature : chat et guerrier C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine des masses {5}{W}{W}

Créature : ange U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Vol  
La force et l'endurance de la Séraphine des masses sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine des masses {5}{W}{W}

Créature : ange U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Vol  
La force et l'endurance de la Séraphine des masses sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débordement {5}{G}{G}

Rituel U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition de Nissa

{4}{G}



Rituel

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.  
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation sauvage

{8}{G}



Rituel

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.  
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Créez trois jetons de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation sauvage

{8}{G}



Rituel

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.  
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Créez trois jetons de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprits triplets

{4}{W}{W}



Rituel

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.  
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprits triplets

{4}{W}{W}



Rituel

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

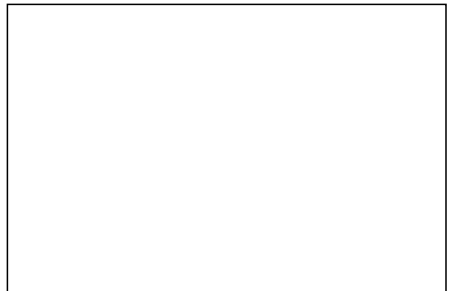


Terrain de base : forêt  
{G}

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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}



Éphémère

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassembler son courage

{G}



Éphémère

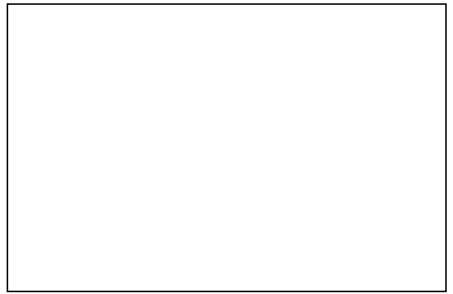
U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.) Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge sanctifiée

{4}{W}



Éphémère

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Les créatures blanches que vous contrôlez acquièrent aussi l'initiative jusqu'à la fin du tour. (Elles infligent des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-tête de méditation

{3}{W}{W}



Éphémère

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.) Vous gagnez 8 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière dévorante

{1}{W}{W}



Éphémère

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.) Exilez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière dévorante

{1}{W}{W}



Éphémère

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.  
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie  
{1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Exilez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

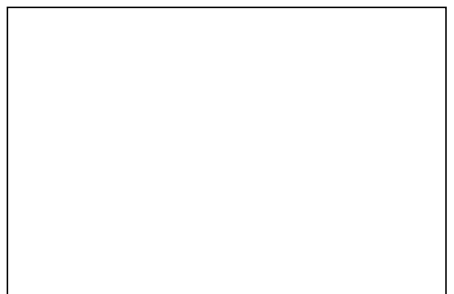
C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

