


Ambassadeur chêne {3}{G} C




Créature : sylvin et guerrier C
Au moment où l'Ambassadeur chêne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne cimenuage {2}{G}{G} C




Créature : sylvin et guerrier C
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambassadeur chêne {3}{G} C




Créature : sylvin et guerrier C
Au moment où l'Ambassadeur chêne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne cimenuage {2}{G}{G} C



Créature : sylvin et guerrier C
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeuse de Kruin

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Frappeuse de Kruin gagne +1/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intimidateur boldwyrien

{5}{R}{R}

Créature : géant et guerrier

U

Les couards ne peuvent pas bloquer les guerriers.

{R} : Une créature ciblée devient un couard jusqu'à la fin du tour.

{2}{R} : Une créature ciblée devient un guerrier jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeuse de Kruin

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Frappeuse de Kruin gagne +1/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamahl, sangrahaire

{4}{R}{R}

Créature légendaire : humain et barbare

R

Célérité

{T} : Kamahl, sangrahaire, inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lovisa Froid Regard

{3}{R}{R}

Créature légendaire : humain

R

Chaque créature qui est un barbare, un guerrier ou un berserker gagne +2/+2 et a la célérité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaures corneboyau

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier

C

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaures corneboyau

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier

C

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}

Créature : humain et shaman

C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

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

Créature : humain et shaman

C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du troupeau

{2}{G}

Rituel

R

Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Radha, héritière de Keld

{R}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

R

À chaque fois que Radha, héritière de Keld attaque, vous pouvez ajouter {R}{R}.
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du troupeau

{2}{G}

Rituel

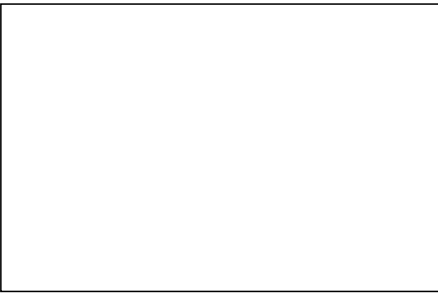
R

Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

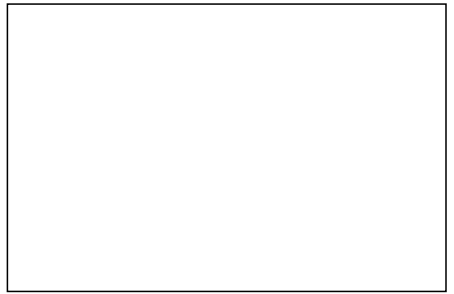
C

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

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

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

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}




Rituel

R

Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.
Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de flamme {R}




Rituel U

Le Coup de flamme inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Flashback {4}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

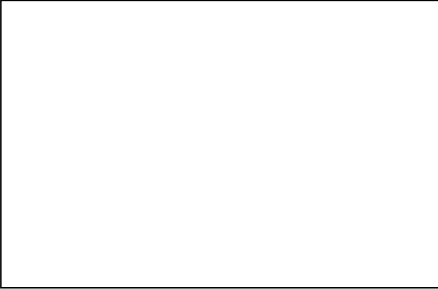


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de flamme {R}

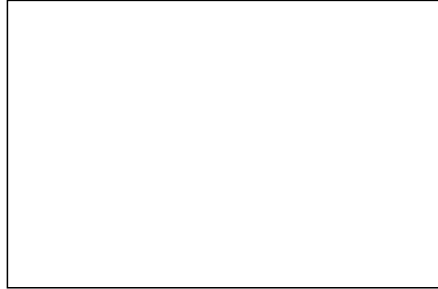


Rituel U

Le Coup de flamme inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Flashback {4}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attaque de la bête

{2}{G}{G}{G}



Éphémère

U

Créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.
Flashback {2}{G}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réponse gutturale

{RG}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort d'éphémère bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de la Destruction

{3}{R}{R}



Éphémère

R

Le Flambeau de la Destruction inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. Mélangez le Flambeau de la Destruction dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast