

Cobra de Narnam

{2}



Créature-artefact : serpent

C

{G} : Le Cobra de Narnam acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse de floraison

{3}{G}



Créature : plante et élémental

C

Quand la Carcasse de floraison arrive sur le champ de bataille, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic d'aguéchine

{2}{G}



Créature : basilic

C

Contact mortel

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide ilyséenne

{1}{G}



Créature : plante

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, ajoutez deux manas d'une même couleur de votre choix à la place.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilophosaure hargneux

{3}{G}

Créature : dinosaure

C

Contact mortel (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
À chaque fois que le Dilophosaure hargneux attaque, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, le Dilophosaure hargneux gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de clairpollen

{1}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand la Druidesse de clairpollen arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Proliférez (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.).

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fynn, le porteur de croc

{1}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

U

Contact mortel

À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur gagne deux marqueurs « poison ». (Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.)

1/3

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

Piqueur kraul

{2}{G}



Créature : insecte et assassin

C

Contact mortel

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestelame de Tajuru

{G}



Créature : elfe et gredin

C

Contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renégat de Narnam

{G}



Créature : elfe et guerrier

U

Contact mortel

<i>Révolte</i> ? Le Renégat de Narnam arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution

{2}{G}



Créature : elfe et druide

U

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère de mousse

{G}



Créature : serpent

C

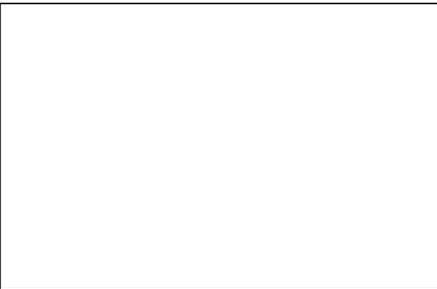
Contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion des laïches

{G}



Créature : scorpion

C

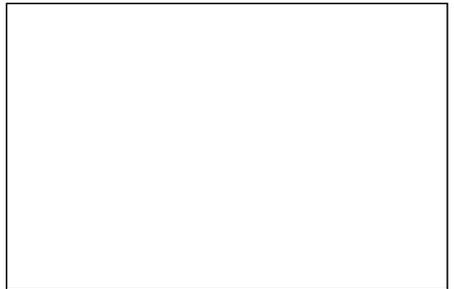
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire de Llanowar

{2}{G}



Créature : elfe et druide

C

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

{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avantage de la chasseresse

{3}{G}



Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage en pleine crise

{2}{G}



Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}



Rituel

C

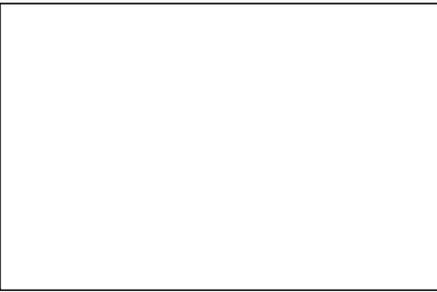
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure enragée

{1}{G}



Rituel

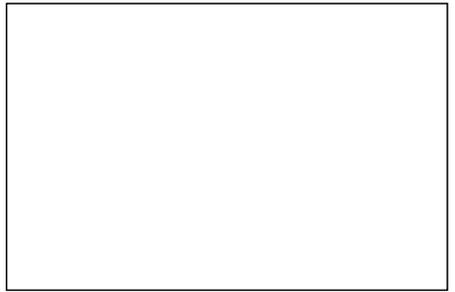
C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procédé naturel

{1}{G}



Rituel

U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plus costaud

{3}{G}



Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis elle se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

<i>Inflexible</i> ? Si au moins trois manas verts ont été dépensés pour lancer ce sort, la créature que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance du roi Harald

{2}{G}



Rituel

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et acquiert le piétinement. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices



Terrain : forêt **C**

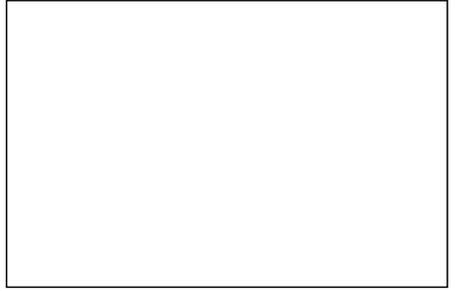
{T} : Ajoutez {G}.

La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.

Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

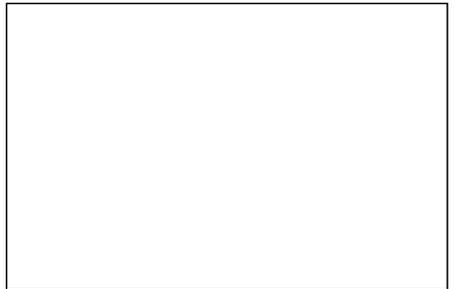


Terrain de base : forêt **C**

{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

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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes de corbeau

{2}



Artefact : équipement

C

La créature équipéee gagne +1/+0, a le vol et est un oiseau en plus de ses autres types.

Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes d'Hubris

{2}



Artefact : équipement

C

La créature équipéee a le vol.

Sacrifiez les Ailes d'Hubris : La créature équipéee ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile volante d'Havrefalaise

{1}



Artefact : équipement

C

Quand la Voile volante d'Havrefalaise arrive sur le champ de bataille, attachez-la à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipéee a le vol.

Équipement {2} ({2}) : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animus ancien

{1}{G}

Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez si elle est légendaire. Elle se bat ensuite contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor

{G}

Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de bélier

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du ranger

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédictio de la bruyère de guerre

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand la Bénédictio de la bruyère de guerre arrive sur le champ de bataille, la créature enchantée se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)
La créature enchantée gagne +0/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile en peau de serpent

{G}

Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force

{2}{G}

Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

