

Éclaireuse des clairières

{G}



Créature : elfe et éclairé

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse des clairières

{G}



Créature : elfe et éclairé

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse des clairières

{G}



Créature : elfe et éclairé

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse des clairières

{G}



Créature : elfe et éclairé

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur de sorcière

{1}{G}{G}

Créature : loup

R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort bleu ou noir pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Pisteur de sorcière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur de sorcière

{1}{G}{G}

Créature : loup

R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort bleu ou noir pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Pisteur de sorcière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur de sorcière

{1}{G}{G}

Créature : loup

R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort bleu ou noir pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Pisteur de sorcière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur de sorcière

{1}{G}{G}

Créature : loup

R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort bleu ou noir pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Pisteur de sorcière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de Thiune
{3}{W}{W}

Créature : ange
M

Vol, lien de vie

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin tueur de perfides
{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier
R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la cible de sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrôlent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de Thiune
{3}{W}{W}

Créature : ange
M

Vol, lien de vie

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin tueur de perfides
{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier
R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la cible de sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrôlent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin tueur de perfides

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la cible de sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrôlent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau

{G}{W}

Créature : élémental

M

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin tueur de perfides

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la cible de sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrôlent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau

{G}{W}

Créature : élémental

M

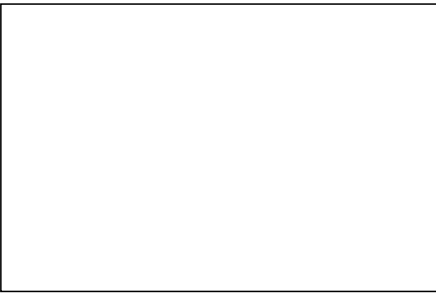
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau

{G}{W}



Créature : élémental

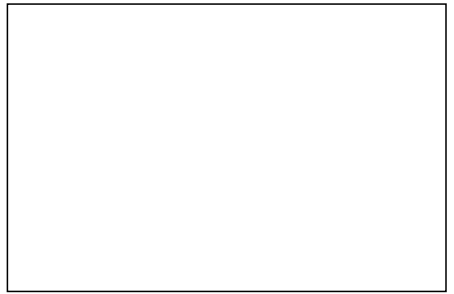
M

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau

{G}{W}



Créature : élémental

M

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



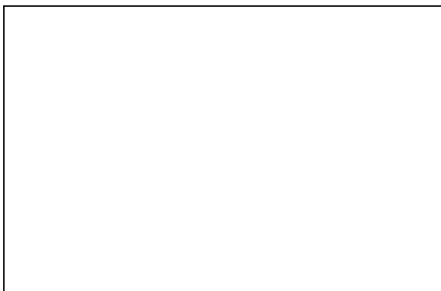
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



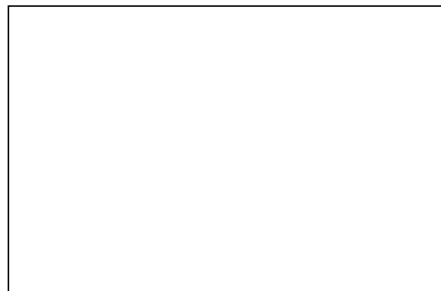
Terrain de base : forêt

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

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



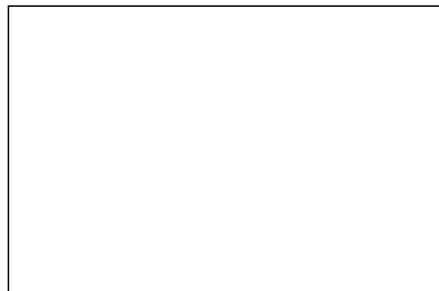
Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

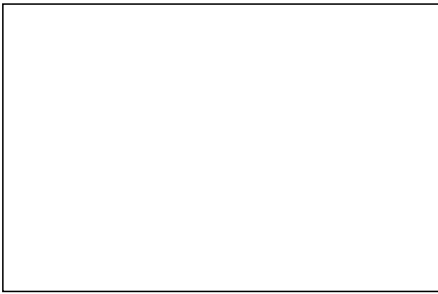
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya

{G}{W}



Éphémère

U

Choose one ?

? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

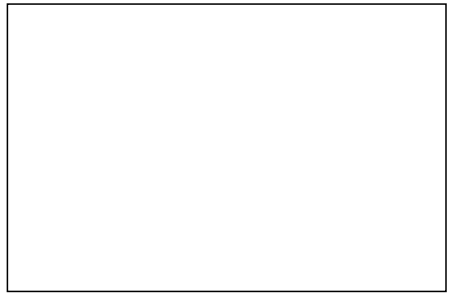
? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya

{G}{W}



Éphémère

U

Choose one ?

? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya

{G}{W}



Éphémère

U

Choose one ?

? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya

{G}{W}



Éphémère

U

Choose one ?

? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable

{1}{G}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable

{1}{G}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable

{1}{G}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable

{1}{G}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova

{1}{WB}{WB}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova

{1}{WB}{WB}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova

{1}{WB}{WB}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova

{1}{WB}{WB}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne

{3}{G}{G}

Créature : hydre

M

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de la spirale

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

{T} : Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1/+1 sur la Sage de la spirale.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne

{3}{G}{G}

Créature : hydre

M

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de la spirale

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

{T} : Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1/+1 sur la Sage de la spirale.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de la spirale

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

{T} : Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1/+1 sur la Sage de la spirale.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine imposante

{1}{W}

Créature : humain et noble

R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine imposante

{1}{W}

Créature : humain et noble

R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, meneur de la bande

{1}{W}{W}

Planeswalker : Ajani

M

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{-3} : Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X étant votre total de points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, meneur de la bande

{1}{W}{W}

Planeswalker : Ajani

M

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{-3} : Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X étant votre total de points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver les éléments

{W}

Éphémère

U

Choisissez une couleur. Les créatures blanches que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver les éléments

{W}

Éphémère

U

Choisissez une couleur. Les créatures blanches que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver les éléments

{W}

Éphémère

U

Choisissez une couleur. Les créatures blanches que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver les éléments

{W}



Éphémère

U

Choisissez une couleur. Les créatures blanches que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin de la bravoure

{2}{W}



Enchantement

R

Tant que votre total de points de vie est supérieur ou égal à votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez attaque, vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin de la bravoure

{2}{W}



Enchantement

R

Tant que votre total de points de vie est supérieur ou égal à votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez attaque, vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast