Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'armada {2}{G}{G}{W}{W}

Créature : guivre M

Piétinement
Quand la Guivre d'armada arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'armada {2}{G}{G}{W}{W}

Créature : guivre M

Piétinement
Quand la Guivre d'armada arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trostani, Voix de Selesnya {G}{G}{W}{W}

Créature légendaire : dryade M

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.
{1}{G}{W}, {T} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue mimique {2}{G}

Rituel U

Créez un jeton de créature X/X verte Limon, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trostani, Voix de Selesnya {G}{G}{W}{W}

Créature légendaire : dryade M

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.
{1}{G}{W}, {T} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue mimique {2}{G}

Rituel U

Créez un jeton de créature X/X verte Limon, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue mimique {2}{G}

Rituel U

Créez un jeton de créature X/X verte Limon, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil des reflets {W}

Rituel C

Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil des reflets {W}

Rituel C

Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave {G}{W}

Rituel C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave {G}{W}

Rituel **C**

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave {G}{W}

Rituel **C**

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave {G}{W}

Rituel **C**

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain **R**

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet du Gardien

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}{W}, {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez, sacrifiez le Bosquet du Gardien : Créez un jeton de créature 8/8 verte et blanche Élémental avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet du Gardien

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}{W}, {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez, sacrifiez le Bosquet du Gardien : Créez un jeton de créature 8/8 verte et blanche Élémental avec la vigilance.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois

Terrain R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois

Terrain R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Pique du chanterune {2}

Artefact : équipement **R**

La créature équipée a l'initiative et elle gagne +X/+0, X étant le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pique du chanterune {2}

Artefact : équipement R

La créature équipée a l'initiative et elle gagne +X/+0, X étant le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa {1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.
{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.
? Vous gagnez 3 points de vie.
? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pique du chanterune {2}

Artefact : équipement R

La créature équipée a l'initiative et elle gagne +X/+0, X étant le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit {2}{W}

Éphémère U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit {2}{W}

Éphémère U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit {2}{W}

Éphémère U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre {1}{G}{G}{W}

Éphémère R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre {1}{G}{G}{W}

Éphémère R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre {1}{G}{G}{W}

Éphémère R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre {1}{G}{G}{W}

Éphémère R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

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

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

Vertu intangible {1}{W}

Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles {3}{G}

Enchantement R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation {2}{GW}{GW}

Enchantement R

Au début de votre entretien, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation {2}{GW}{GW}

Enchantement R

Au début de votre entretien, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Renaissance rampante {3}{G}{G}

Rituel R

Choisissez un type de permanent. Renvoyez toutes les cartes du type choisi de votre cimetière dans votre main. 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

Renaissance rampante {3}{G}{G}

Rituel R

Choisissez un type de permanent. Renvoyez toutes les cartes du type choisi de votre cimetière dans votre main. 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

Ruée irrésistible {3}{G}{G}

Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible {3}{G}{G}

Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du jugement {4}{W}{W}{W}

Rituel R

Convocation (Vos créatures peuvent vous 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.) Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du jugement {4}{W}{W}{W}

Rituel R

Convocation (Vos créatures peuvent vous 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.) Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines {2}{W}

Éphémère C

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines {2}{W}

Éphémère C

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement de subjugation {2}{G}{W}

Enchantement R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement de subjugation {2}{G}{W}

Enchantement R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast