

Druidesse de paradis

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

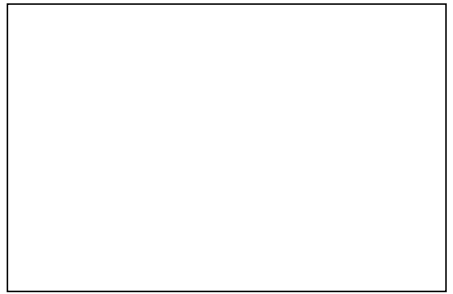
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

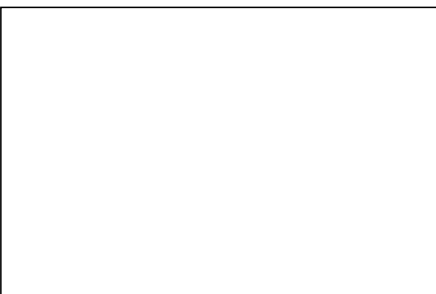
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande guivre intouchable

{7}{G}{G}{G}



Créature : guivre

M

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.)
Indestructible

16/16

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

Grande guivre intouchable

{7}{G}{G}{G}



Créature : guivre

M

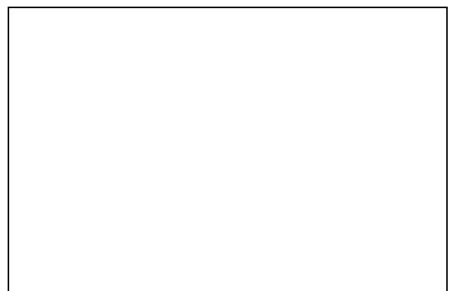
Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie
{1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Indestructible

16/16

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}



Créature : oiseau

R

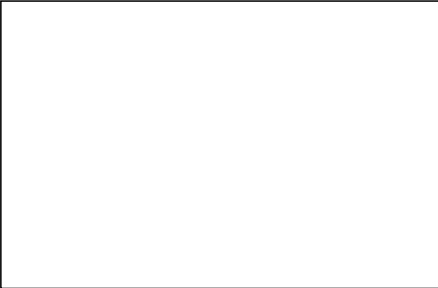
Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

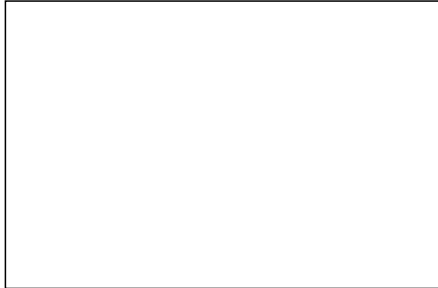


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Émissaire de Brûle-Arbre {RG}{RG}

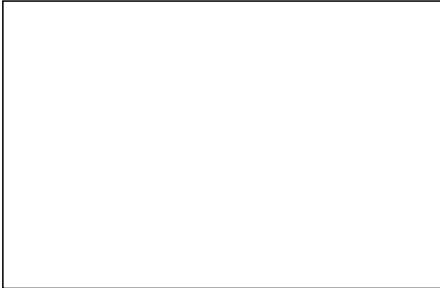


Créature : humain et shaman C
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre {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

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

Émissaire de Brûle-Arbre {RG}{RG}

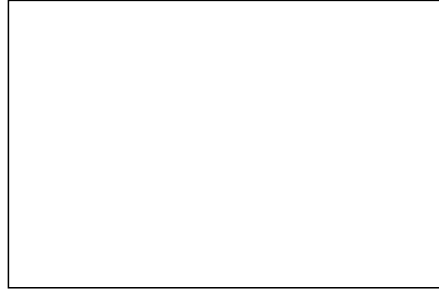


Créature : humain et shaman **C**
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Guivre dévastatrice {3}{R}{G}{G}



Créature : guivre M

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Quand la Guivre dévastatrice arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à l'un ?

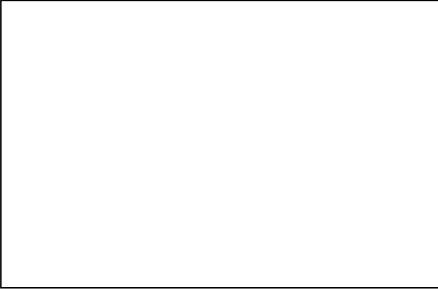
? La Guivre dévastatrice se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

? Détruisez un terrain ciblé avec une capacité activée qui n'est pas une capacité de mana.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : guivre M

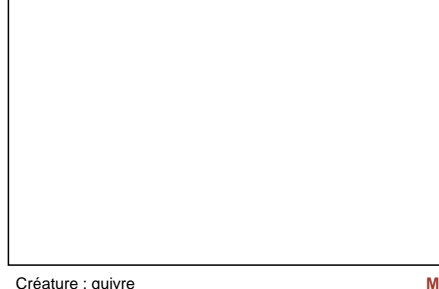
Piétinement

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

Guivre dévastatrice {3}{R}{G}{G}



Créature : guivre M

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Quand la Guivre dévastatrice arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à l'un ?

? La Guivre dévastatrice se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

? Détruisez un terrain ciblé avec une capacité activée qui n'est pas une capacité de mana.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre dévastatrice

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



Créature : guivre

M

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Quand la Guivre dévastatrice arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à l'un ?

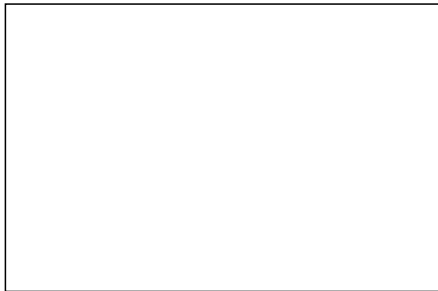
? La Guivre dévastatrice se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

? Détruisez un terrain ciblé avec une capacité activée qui n'est pas une capacité de mana.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre dévastatrice

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



Créature : guivre

M

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Quand la Guivre dévastatrice arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à l'un ?

? La Guivre dévastatrice se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

? Détruisez un terrain ciblé avec une capacité activée qui n'est pas une capacité de mana.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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
{G}

C

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

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

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Briser // Braver

{RG}{RG} // {2}{R}{G}



Éphémère / Rituel

R

Briser; {RG}{RG}
&i>Éphémère</i>;

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

Braver; {2}{R}{G}
&i>Rituel</i>;

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briser // Braver

{RG}{RG} // {2}{R}{G}



Éphémère / Rituel

R

Briser; {RG}{RG}
&i>Éphémère</i>;

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

Braver; {2}{R}{G}
&i>Rituel</i>;

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briser // Braver

{RG}{RG} // {2}{R}{G}



Éphémère / Rituel

R

Briser; {RG}{RG}
&i>Éphémère</i>;

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

Braver; {2}{R}{G}
&i>Rituel</i>;

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briser // Braver

{RG}{RG} // {2}{R}{G}

Éphémère / Rituel

R

Briser; {RG}{RG}
&i>Éphémère</i>

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

Braver; {2}{R}{G}
&i>Rituel</i>

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la multitude

{X}{G}{W}{W}

Éphémère

M

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 X jetons de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la multitude

{X}{G}{W}{W}

Éphémère

M

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 X jetons de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendrelanes

{R}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, Cinder Vine inflige 1 blessure à ce joueur.
{1}, sacrifiez les Cendrelanes : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Cendrelanes infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendrelanes

{R}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, Cinder Vine inflige 1 blessure à ce joueur.
{1}, sacrifiez les Cendrelanes : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Cendrelanes infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Position privilégiée

{2}{GW}{GW}{GW}

Enchantement

R

Les autres permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendrelanes

{R}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, Cinder Vine inflige 1 blessure à ce joueur.
{1}, sacrifiez les Cendrelanes : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Cendrelanes infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Position privilégiée

{2}{GW}{GW}{GW}

Enchantement

R

Les autres permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

