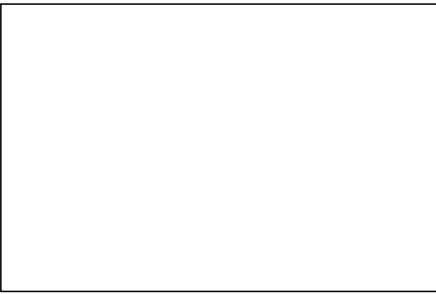


Druidesse de paradis

{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.)

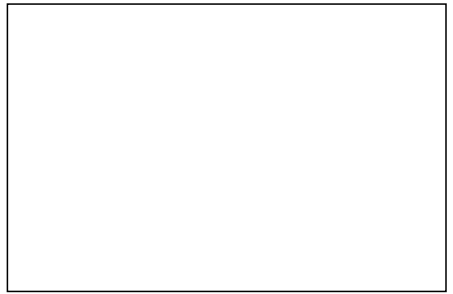
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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}

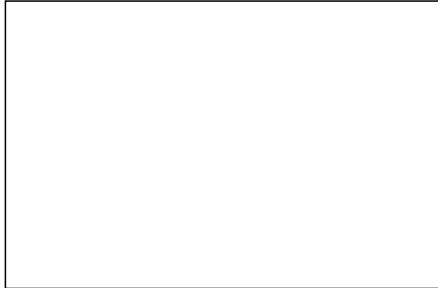


Créature : oiseau **R**
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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}

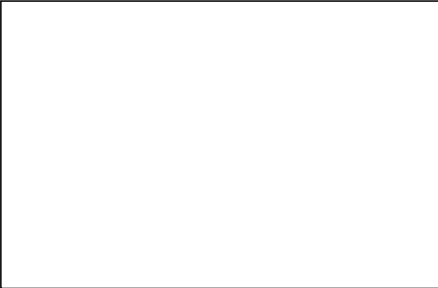


Créature : humain et shaman **C**
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre {RG}{RG}



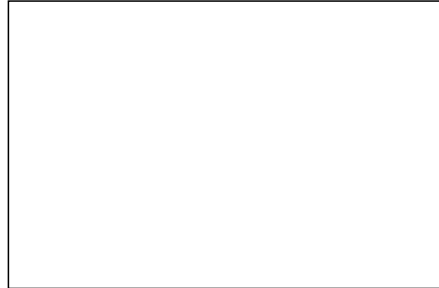
Créature : humain et shaman **C**

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

Forêt

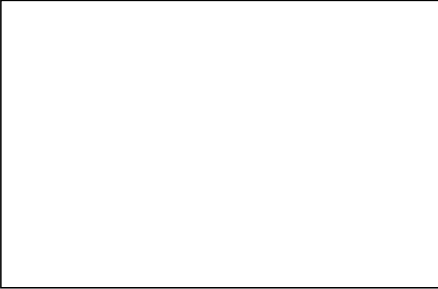


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : guivre **M**

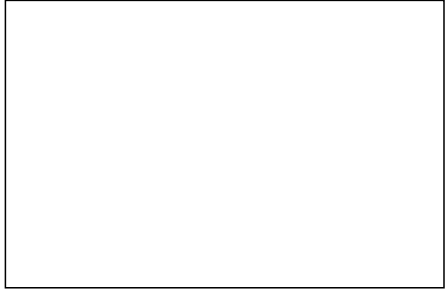
Piétinement

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

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

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

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

Cendreliaes

{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 Cendreliaes : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Cendreliaes infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendreliaes

{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 Cendreliaes : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Cendreliaes infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendreliaes

{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 Cendreliaes : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Cendreliaes 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

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