Araignée de la pénombre {2}{G}{G}

Créature : araignée **C**

Portée
Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}

Créature : humain et moine **C**

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence {G}

Créature : elfe et shamane **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}

Créature : araignée **C**

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion des laîches {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

Thallidé encoquillé {1}{G}

Créature : fongus **C**

Défenseur
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Thallidé encoquillé.
Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé encoquillé : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé {G}

Créature : fongus **C**

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Thallidé.
Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé germinateur {2}{G}

Créature : fongus **C**

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Thallidé germinateur.
Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé germinateur : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
Sacrifiez un Saprobionte : Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé vitaspore {1}{G}

Créature : fongus **C**

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Thallidé vitaspore.
Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé vitaspore : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
Sacrifiez un saprobionte : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transluminante {1}{G}

Créature : dryade et shamane **C**

{W}, sacrifiez la Transluminante : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse réputée {G}

Créature : humain et shamane **C**

{1}{G}, sacrifiez la Tisseuse réputée : Créez un jeton de créature-enchantement 1/3 verte Araignée avec la portée. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse à la fronde d'Orprairie {W}

Créature : sangami et soldat **C**

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dogue akroen {3}{W}

Créature : chien **C**

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}

Créature : humain et soldat **C**

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}

Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aveuglant {1}{W}

Créature : humain et sorcier **C**

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de suture {1}{W}

Créature : phyrexian et clerc **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur de Damnejonc {3}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

{T} : Engagez une créature ciblée.
À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez dégager le Trappeur de Damnejonc.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme {W}

Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine aux sigilles {1}{G}{W}{W}

Créature : rhinocéros et soldat U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si cette créature est 1/1, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vitu-Ghazi {G}{W}

Créature : dryade et shamane U

{4}{G}{W} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

{2}{G}{W} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Selesnya {GW}{GW}

Créature : elfe et sorcier U

{3}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

{3}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}

Créature : humain et druide et chevalier C

Vigilance
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice de Trostani {5}{G}{W}

Créature : elfe et shamane U

Quand l'Invocatrice de Trostani arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, un jeton de créature 3/3 verte Centaure et un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros avec le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicatrice de Selesnya {G}{W}

Créature : elfe et shamane C

{1}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse {4}{G}{W}

Créature : araignée C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de l'Ordre du genévrier {3}{G}{W}

Créature : humain et chevalier et ranger U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et un marqueur +1/+1 sur le Ranger de l'Ordre du genévrier.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du meneur de corne {7}{G}

Rituel **C**

Créez un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros avec le piétinement, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glandée {3}{G}

Rituel **C**

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback ? {1}{G}, payez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel **U**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama {2}{G}

Rituel : arcane **C**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du capitaine {3}{W}

Rituel **C**

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement du cenn {3}{W}

Rituel **C**

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excoriation {3}{W}

Rituel **C**

Exilez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord des coursiers {4}{G}{W}

Rituel **C**

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure sur le champ de bataille, puis 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

Vivant // En pleine forme {3}{G}{W}

Rituel U

Vivant
{3}{G}
Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

En pleine forme
{W}
Vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

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

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

Jardin de Khalni

Terrain **C**

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale

Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

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

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

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

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

Porte de la guilde de Selesnya

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables mouvants

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez les Sables mouvants : La créature attaquante sans le vol ciblée gagne -1/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Selesnya {2}

Artefact C

{1}, {T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide {1}{G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Feuilledor {2}{G}

Éphémère tribal : elfe **C**

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, ces créatures acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade d'éléphant {2}{G}{G}

Éphémère **C**

Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.
Flashback {6}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de bourgeons {1}{G}

Éphémère **C**

Convocation
Rappel {3}
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graines en pluie {3}{G}{G}

Éphémère **C**

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 trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du maître {2}{W}

Éphémère **C**

Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme {2}{W}

Éphémère **C**

Détruisez une créature attaquante ciblée.

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

Flamboiement céleste {W}{W}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante ou bloqueuse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier souffle {1}{W}

Éphémère **C**

Exilez la créature ciblée de force inférieure ou égale à 2. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flèche vengeresse {2}{W}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée qui a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe {W}

Éphémère **C**

Détruisez la créature bloquée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict divin {3}{W}

Éphémère **C**

Détruisez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte {1}{W}

Éphémère **C**

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visite spirituelle {W}

Éphémère : arcane **C**

Créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.
Imprégnation d'arcane {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux des cieux {3}{W}

Éphémère C

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée cachée {G}

Enchantement C

Quand un adversaire lance un sort de créature avec le vol, si l'Araignée cachée est un enchantement, l'Araignée cachée devient une créature 3/5 araignée avec la portée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance morceleuse {GW}{GW}

Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fécondité {2}{G}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature meurt, le contrôleur de cette créature peut piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Toile de vie {4}{G}

Enchantement légendaire : reliquaire U

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage de mains {2}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
{1}{W} : Renvoyez la Cage de mains dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de Gond {2}{G}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden du Feu purificateur {3}{W}

Enchantement légendaire : reliquaire U

Au début de votre entretien, vous gagnez 2 points de vie pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lié en silence {2}{W}

Enchantement tribal : aura et rebelle **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant {1}{W}

Enchantement **C**

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes de clairpollen {4}{G}{W}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
La créature enchantée a le vol.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast