

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

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

Scion de la forêt

{1}{G}{G}

Créature : avatar

C

La force et l'endurance du Scion de la forêt sont chacune égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de la forêt

{1}{G}{G}

Créature : avatar

C

La force et l'endurance du Scion de la forêt sont chacune égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de la forêt

{1}{G}{G}

Créature : avatar

C

La force et l'endurance du Scion de la forêt sont chacune égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de la forêt

{1}{G}{G}

Créature : avatar

C

La force et l'endurance du Scion de la forêt sont chacune égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

/

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

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

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

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

Prédicatrice de Selesnya

{G}{W}

Créature : elfe et shamanes

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

Prédicatrice de Selesnya

{G}{W}

Créature : elfe et shamanes

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

Prédicatrice de Selesnya

{G}{W}

Créature : elfe et shamanes

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

Prédicatrice de Selesnya

{G}{W}

Créature : elfe et shamanes

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

Vengeance

{3}{W}

Rituel

U

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance

{3}{W}

Rituel

U

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance

{3}{W}

Rituel

U

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance

{3}{W}

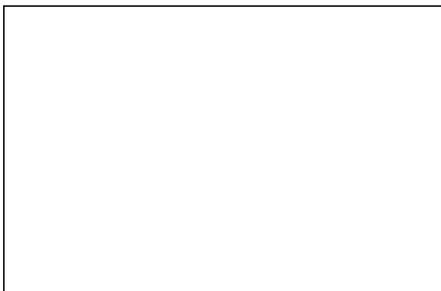
Rituel

U

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



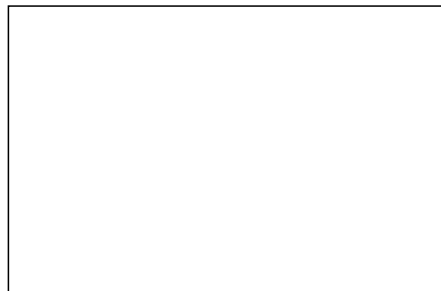
Terrain de base : forêt

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



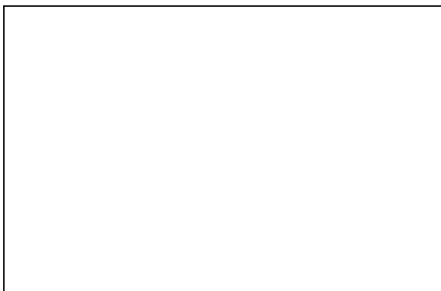
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



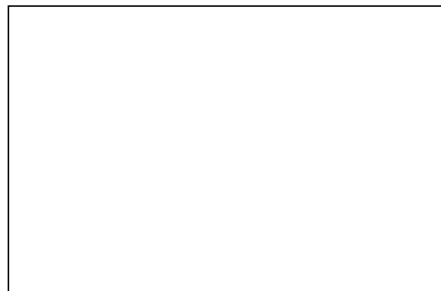
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



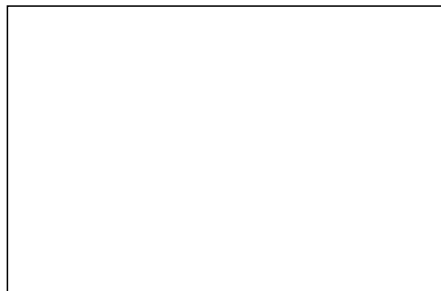
Terrain de base : forêt

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

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

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

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}

Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}

Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}

Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}

Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

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

Graine d'étincelle

{3}{W}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Si
{G} a été dépensé pour lancer ce sort, créez deux jetons de
créature 1/1 verte Saprobionte.

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

Graine d'étincelle

{3}{W}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Si
{G} a été dépensé pour lancer ce sort, créez deux jetons de
créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de ferbois

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

La créature enchantée a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de ferbois

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

La créature enchantée a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de ferbois

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

La créature enchantée a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de ferbois

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

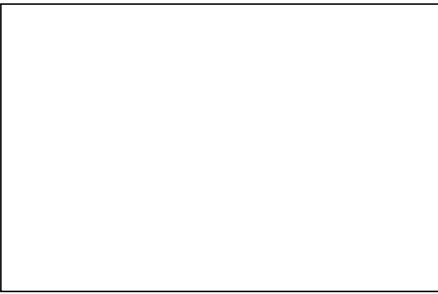
Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

La créature enchantée a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement de subjugation

{2}{G}{W}



Enchantement

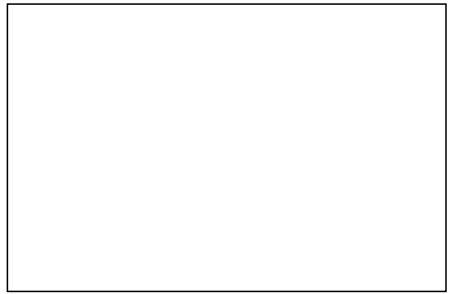
R

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

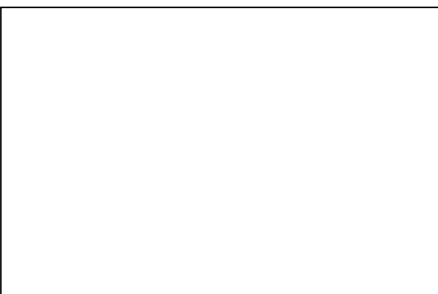
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement de subjugation

{2}{G}{W}



Enchantement

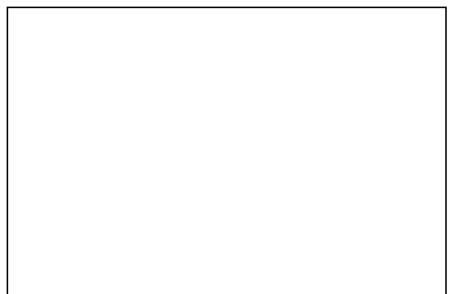
R

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

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

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

Aiguille à sectionner

{1}

Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne de convergence

{2}



Artefact

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de créature, les créatures que vous contrôlez qui partagent une couleur avec cette carte gagnent +1/+1.

{G}{W} : Mettez la carte du dessus de votre bibliothèque au dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne de convergence

{2}



Artefact

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de créature, les créatures que vous contrôlez qui partagent une couleur avec cette carte gagnent +1/+1.

{G}{W} : Mettez la carte du dessus de votre bibliothèque au dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse selon la dryade

{4}{G}{G}

Éphémère

C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature sur le champ de bataille. Si {W} a été dépensé pour lancer ce sort, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse selon la dryade

{4}{G}{G}

Éphémère

C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature sur le champ de bataille. Si {W} a été dépensé pour lancer ce sort, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse selon la dryade

{4}{G}{G}

Éphémère

C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature sur le champ de bataille. Si {W} a été dépensé pour lancer ce sort, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antenne glorieuse

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast