

Emperion de platine
{8}

Créature-artefact : golem
M

Votre total de points de vie ne peut pas changer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue mitotique
{4}{G}

Créature : limon
R

Quand la Boue mitotique meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 verte Limon. Ils ont « Quand cette créature neurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte Limon. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue mitotique
{4}{G}

Créature : limon
R

Quand la Boue mitotique meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 verte Limon. Ils ont « Quand cette créature neurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte Limon. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar
{G}

Créature : elfe et druide
C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}

Créature : elfe et éclaireur et ranger

C

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}

Créature : elfe et éclairé et ranger

C

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier moucheté

{2}{G}

Créature : sanglier

C

Sacrifiez le Sanglier moucheté : Vous gagnez 4 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier moucheté

{2}{G}

Créature : sanglier

C

Sacrifiez le Sanglier moucheté : Vous gagnez 4 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange pourfendeur

{3}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol, initiative, lien de vie, protection contre les démons et protection contre les dragons

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite

{W}

Créature : humain et soldat

U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite

{W}

Créature : humain et soldat

U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite

{W}

Créature : humain et soldat

U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite

{W}

Créature : humain et soldat

U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani
{1}{W}

Créature : chat et soldat
U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani
{1}{W}

Créature : chat et soldat
U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani
{1}{W}

Créature : chat et soldat
U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène au halo doré
{W}

Créature : insecte
C

Vol
À chaque fois que la Phalène au halo doré bloque, vous pouvez gagner 4 points de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène au halo doré

{W}

Créature : insecte

C

Vol

À chaque fois que la Phalène au halo doré bloque, vous pouvez gagner 4 points de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène au halo doré

{W}

Créature : insecte

C

Vol

À chaque fois que la Phalène au halo doré bloque, vous pouvez gagner 4 points de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène au halo doré

{W}

Créature : insecte

C

Vol

À chaque fois que la Phalène au halo doré bloque, vous pouvez gagner 4 points de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir

{W}

Créature : humain et moine

R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir

{W}

Créature : humain et moine

R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

Festin des chasseurs

{3}{G}

Rituel

C

N'importe quel nombre de joueurs ciblés gagnent chacun 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin des chasseurs

{3}{G}

Rituel

C

N'importe quel nombre de joueurs ciblés gagnent chacun 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de la nature

{1}{G}

Rituel

U

Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de la nature

{1}{G}

Rituel

U

Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

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 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

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

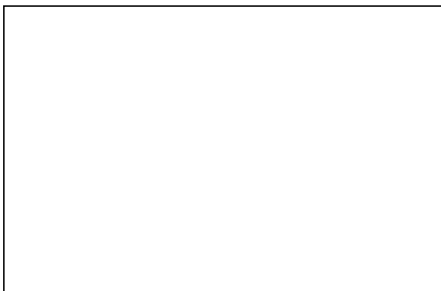
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



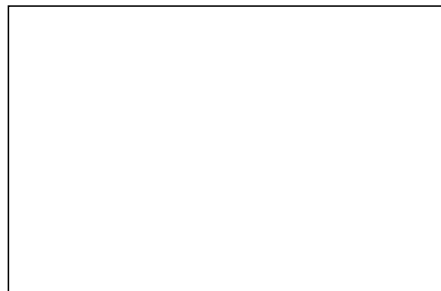
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

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

Dent de la guivre

{2}

Artefact

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne dorée

{1}

Artefact

C

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur l'Urne dorée.
{T}, sacrifiez l'Urne dorée : Vous gagnez un nombre de point de vie égal au nombre de marqueurs « charge » sur l'Urne dorée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume d'ange

{2}

Artefact

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort blanc, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amortir l'assaut

{3}{G}

Éphémère

C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature sur le champ de bataille. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amortir l'assaut

{3}{G}

Éphémère

C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature sur le champ de bataille. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}

Éphémère

U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}

Éphémère

U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence

{W}

Éphémère

R

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mantra d'Ajani

{1}{W}

Enchantement

C

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

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

Mantra d'Ajani

{1}{W}

Enchantement

C

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

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

