

Championne de Lambholt {1}{G}{G}



Créature : humain et guerrier **R**

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

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

Championne de Lambholt {1}{G}{G}



Créature : humain et guerrier **R**

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

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

Scion de Vitu-Ghazi {3}{W}{W}

Créature : élémental R

Quand le Scion de Vitu-Ghazi arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie de jeton de créature que vous contrôlez.)

4/4

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

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

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

Rhys l'Affranchi {GW}



Créature légendaire : elfe et guerrier **R**

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.

{4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil des reflets {W}

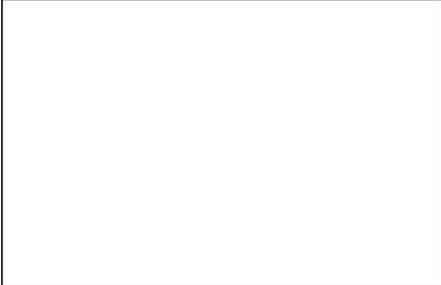


Rituel **C**

Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trostani, Voix de Selesnya {G}{G}{W}{W}



Créature légendaire : dryade **M**

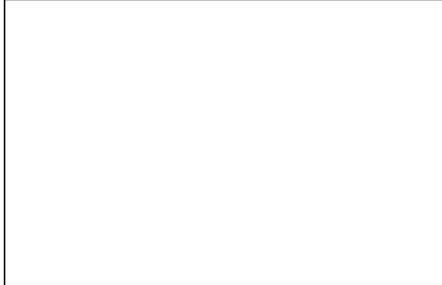
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

{1}{G}{W}, {T} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil des reflets {W}



Rituel **C**

Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

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

Implorez les anges

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

Rituel

M

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Miracle {X}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les anges

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

Rituel

M

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Miracle {X}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les anges

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

Rituel

M

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Miracle {X}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivant // En pleine forme

{3}{G}



Rituel

U

Vivant&b

{3}{G}

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

En pleine forme&b

{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

Vivant // En pleine forme

{3}{G}



Rituel

U

Vivant

{3}{G}

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

En pleine forme

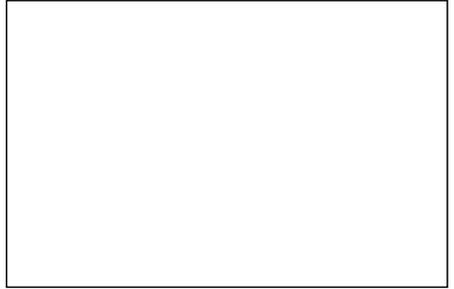
{W}

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

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

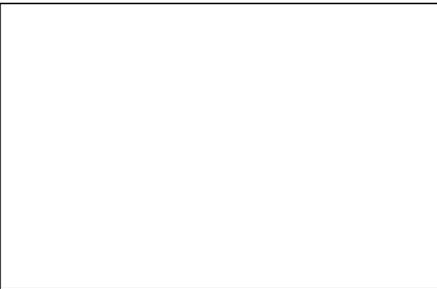
Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivant // En pleine forme

{3}{G}



Rituel

U

Vivant

{3}{G}

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

En pleine forme

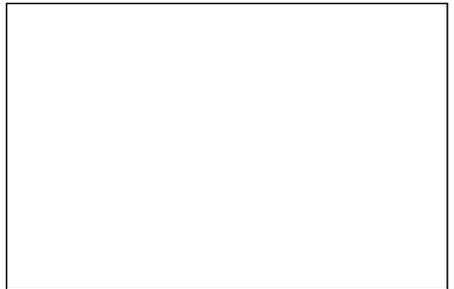
{W}

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

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

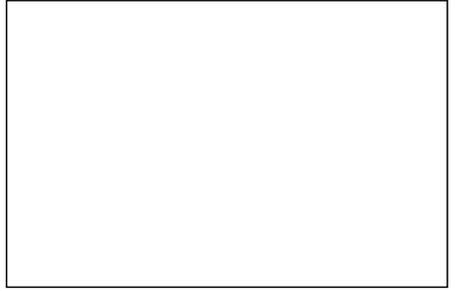
R

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 du Gardien



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{G}{W}, {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez, sacrifiez le Bosquet du Gardien : Créez un jeton de créature 8/8 verte et blanche Élémental avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

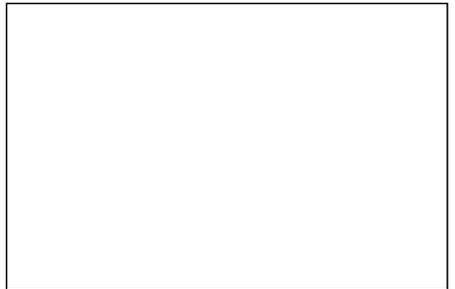
R

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

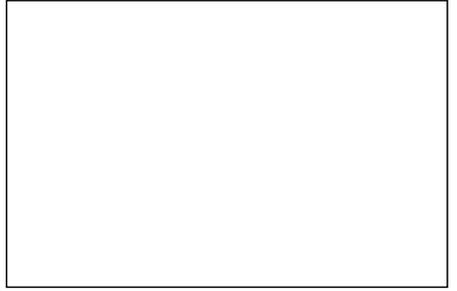


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



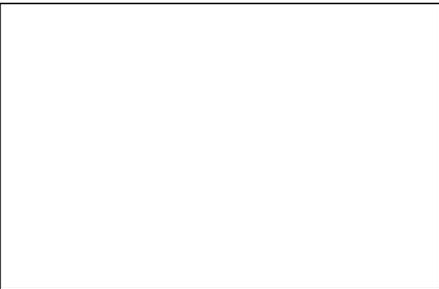
Terrain : forêt et plaine

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

Jardin du temple



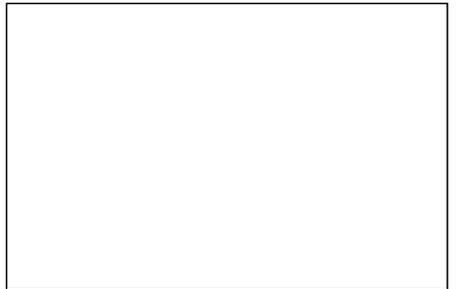
Terrain : forêt et plaine

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
{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

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

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

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

Défenses liées 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

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

Hantise de minuit

{2}{W}



Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}



Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre

{1}{G}{G}{W}



Éphémère

R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre

{1}{G}{G}{W}



Éphémère

R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Euthanasie

{2}{GW}



Éphémère

U

Le contrôleur d'une créature ciblée la sacrifie, puis crée X jetons de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier, X étant la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre

{1}{G}{G}{W}



Éphémère

R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Euthanasie

{2}{GW}



Éphémère

U

Le contrôleur d'une créature ciblée la sacrifie, puis crée X jetons de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier, X étant la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}

Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}

Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

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