Cariatide sylvestre {1}{G}

Créature : plante R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myriarque majestueux {4}{G}

Créature : chimère M

La force et l'endurance du Myriarque majestueux sont chacune égales au double du nombre de créatures que vous contrôlez.
Au début de chaque combatn si vous contrôlez une créature avec le vol, le Myriarque majestueux acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}

Créature : plante R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarche {G}

Créature : humain et druide R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarche {G}

Créature : humain et druide R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhonas l'Indomptable {2}{G}

Créature légendaire : dieu M

Contact mortel, indestructible
Rhonas l'Indomptable ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez une autre créature de force supérieure ou égale à 4.
{2}{G} : Une autre créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyléa, déesse de la Chasse {3}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au vert est inférieure à cinq, Nyléa n'est pas une créature.
Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

{3}{G} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane des traditions oubliées {2}{G}

Créature : humain et shamane M

{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.
Redoutable ? {9}{G}{G}, {T} : Le total de points de vie de chaque joueur devient égal au nombre de créatures qu'il contrôle. N'activez que si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toski, porteur de secrets {3}{G}

Créature légendaire : écureuil R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Indestructible
Toski, porteur de secrets attaque à chaque combat si possible.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion du terreau {W}

Créature : chat U

Le Lion du terreau gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion du terreau {W}

Créature : chat U

Le Lion du terreau gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oketra la Loyale {3}{W}

Créature légendaire : dieu M

Double initiative, indestructible
Oketra la Loyale ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres créatures.
{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dromoka, seigneur-dragon {4}{G}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, lien de vie
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gouve du crépuscule {GW}{GW}{GW}{GW}{GW}

Créature : esprit et avatar R

Protection contre le bleu, contre le noir et contre le rouge

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gouve du crépuscule {GW}{GW}{GW}{GW}{GW}

Créature : esprit et avatar R

Protection contre le bleu, contre le noir et contre le rouge

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karametra, déesse des Moissons {3}{G}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au vert et au blanc est inférieure à sept, Karametra n'est pas une créature.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krond à l'Habit d'aube {G}{G}{G}{W}{W}{W}

Créature légendaire : archonte M

Vol, vigilance
À chaque fois que Krond à l'Habit d'aube attaque, s'il est enchanté, exilez le permanent ciblé.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière bouclée {G}{W}

Créature : chat R

{3}{G}{W} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il a la défense talismanique et l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière bouclée {G}{W}

Créature : chat R

{3}{G}{W} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il a la défense talismanique et l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière bouclée {G}{W}

Créature : chat R

{3}{G}{W} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il a la défense talismanique et l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion bronzepeau {G}{W}

Créature : chat R

{G}{W} : Le Lion bronzepeau acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Quand le Lion bronzepeau meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille. C'est un enchantement Aura avec enchanter : une créature que vous contrôlez et « {G}{W} : La créature enchantée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour », et elle perd toutes ses autres capacités.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirri, duelliste de l'Aquilon {1}{G}{W}

Créature légendaire : guerrier chat R

Initiative
À chaque fois que Mirri, duelliste de l'Aquilon attaque, chaque adversaire ne peut pas bloqer avec plus d'une créature pendant ce combat.
Tant que Mirri, duelliste de l'Aquilon est engagée, pas plus d'une créature ne peut vous attaquer à chaque combat.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion bronzepeau {G}{W}

Créature : chat R

{G}{W} : Le Lion bronzepeau acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Quand le Lion bronzepeau meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille. C'est un enchantement Aura avec enchanter : une créature que vous contrôlez et « {G}{W} : La créature enchantée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour », et elle perd toutes ses autres capacités.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilleterne {1}{GW}{GW}{GW}

Créature : elfe et chevalier R

({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilleterne {1}{GW}{GW}{GW}

Créature : elfe et chevalier R

({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilleterne {1}{GW}{GW}{GW}

Créature : elfe et chevalier R

({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilleterne {1}{GW}{GW}{GW}

Créature : elfe et chevalier R

({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigarda, grâce du héron {3}{G}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol
Vous et les humains que vous contrôlez avez la défense talismanique.
{2}, exilez une carte depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Archonte de la Lice de la Bravoure {4}{G}{W}

Créature : archonte R

Vol, vigilance, piétinement
Au moment où l'Archonte de la Lice de la Bravoure arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, enchantement, éphémère, rituel ou planeswalker.
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts du type choisi.

5/6

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

Berceau de Gaia

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

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

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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois

Terrain **R**

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

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

Bottes de piedagile {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, mentor de héros {3}{G}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura, de créature ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-8} : Vous gagnez 100 points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa {1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.
{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.
? Vous gagnez 3 points de vie.
? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes brisées {2}{G}

Éphémère C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes brisées {2}{G}

Éphémère C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve {2}{GW}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve {2}{GW}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve {2}{GW}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve {2}{GW}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast