Galadriel, reine elfe {2}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et noble M

<i>Volonté du conseil</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si un autre elfe est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, en commençant par vous, chaque joueur vote pour domination ou conseils. Si domination gagne plus de votes, l'Anneau vous tente, puis vous mettez un marqueur +1/+1 sur votre porteur de l'Anneau. Si conseils gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, piochez une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arwen, tisseuse d'espoir {1}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et noble R

Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à l'endurance d'Arwen, tisseuse d'espoir.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe {1}{G}{G}

Créature : elfe et druide R

Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celeborn le Sage {3}{G}

Créature légendaire : elfe et noble U

À chaque fois que vous attaquez avec au moins un elfe, regard 1.
À chaque fois que vous appliquez le regard, Celeborn le Sage gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque carte que vous avez regardée en appliquant le regard de cette manière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheurs de royaume {4}{G}{G}

Créature : elfe et éclaireur R

Les Chercheurs de royaume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur eux, X étant le nombre total de cartes dans les mains de tous les joueurs.
{2}{G}, retirez un marqueur +1/+1 des Chercheurs de royaume : Cherchez une carte de terrain dans votre bibliothèque, révélez-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élan de la Forêt Noire {5}{G}

Créature : élan R

Piétinement
À chaque fois que l'Élan de la Forêt Noire arrive sur le champ de bataille ou attaque, renvoyez une carte d'elfe ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force de cette carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis {1}{G}

Créature : elfe et druide U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois {2}{G}

Créature : elfe et éclaireur **C**

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haldir, lieutenant de la Lórien {X}{G}

Créature légendaire : elfe et soldat **R**

Haldir, lieutenant de la Lórien arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Vigilance
{5}{G} : Jusqu'à la fin du tour, les autres elfes que vous contrôlez acquièrent la vigilance et gagnent +1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur Haldir.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains {2}{G}

Créature : elfe et druide **C**

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans vore bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}

Créature : elfe et shamane **R**

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Legolas Vertefeuille {2}{G}

Créature légendaire : elfe et archer R

Portée
Legolas Vertefeuille ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2.
À chaque fois qu'une autre créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Legolas Vertefeuille.
À chaque fois que Legolas Vertefeuille inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de guerre elfe {1}{G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois qu'au moins un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.
{5}{G}{G} : Les elfes que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnière des Woses {1}{G}

Créature : humain et shamane C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{6}{G}, {T} : Une autre créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des frelons {4}{G}{G}{G}

Créature : insecte R

Vol
Contact mortel
Quand le Spécimen 73 arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baleine colossale {5}{U}{U}

Créature : baleine R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
À chaque fois que la Baleine colossale attaque, vous pouvez exiler une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle jusqu'à ce que la Baleine colossale quitte le champ de bataille.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Círdan le charpentier de navires {3}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et noble R

Vigilance
<i>Conseil secret</i> ? À chaque fois que Círdan le charpentier de navires arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque joueur vote secrètement pour un joueur, puis ces votes sont révélés. Chaque joueur pioche une carte pour chaque vote qu'il a reçu. Chaque joueur qui n'a reçu aucun vote peut mettre sur le champ de bataille une carte de permanent de sa main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erestor du Conseil {1}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et noble R

À chaque fois que les joueurs finissent de voter, chaque adversaire qui a voté pour un choix pour lequel vous avez voté crée un jeton Trésor. Vous appliquez regard X, X étant le nombre d'adversaires qui ont voté pour un choix pour lequel vous n'avez pas voté. Piochez une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elrond du Conseil Blanc {3}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et noble R

<i>Conseil secret</i> ? Quand Elrond du Conseil Blanc arrive sur le champ de bataille, chaque joueur vote secrètement pour communauté ou aide, puis ces votes sont révélés. Pour chaque vote pour communauté, le votant choisit une créature qu'il contrôle. Vous acquérez le contrôle de chaque créature choisie de cette manière, et elles acquièrent « Cette créature ne peut pas attaquer son propriétaire. » Puis pour chaque vote aide, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gandalf, voyageur vers l'ouest {3}{G}{U}

Créature légendaire : avatar et sorcier M

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, chaque adversaire révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si l'une de ces cartes partage un type de carte avec ce sort, copiez ce sort, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie, et chaque adversaire pioche une carte. Sinon, vous piochez une carte. (Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Radagast, Magicien des terres sauvages {2}{G}{U}

Créature légendaire : avatar et sorcier R

Parade {1}
Les bêtes et les oiseaux que vous contrôlez ont parade {1}.

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, choisissez l'un ?
? Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.
? Créez un jeton de créature 2/2 bleu Oiseau avec le vol.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairvoyance elfe {G}

Rituel C

Regard 3, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur de la Forêt Noire {1}{G}{U}

Créature : elfe et éclaireur R

À chaque fois qu'un joueur vous attaque, une créature attaquante ciblée gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'un joueur attaque, s'il ne vous attaque pas, ce joueur choisit une créature attaquante. Elle gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel C

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

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

Graines du renouveau {6}{G}

Rituel R

Témérité (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.)
Renvoyez jusqu'à deux cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Exilez les Graines du renouveau.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franchissement du Caradhras {5}{G}

Rituel R

<i>Dilemme du conseil</i> ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour le Col de Rubicorne ou les Mines de la Moria. Pour chaque vote pour le Col de Rubicorne, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez-la sur le champ de bataille engagée. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez. Pour chaque vote pour les Mines de la Moria, renvoyez une carte dans votre main depuis votre cimtetière.
Exilez le Franchissement du Caradhras.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande sylvestre {X}{G}

Rituel R

Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous créez chacun un jeton de créature X/X verte Sylvin.
Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous créez chacun X jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible {3}{G}{G}

Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Lórien révélée {3}{U}{U}

Rituel C

Piochez trois cartes.
Recyclage d'île {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de genèse {X}{G}{G}{G}

Rituel R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Levée de la palissade {4}{U}

Rituel R

Choisissez un type de créature. Renvoyez toutes les créatures qui ne sont pas du type choisi dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée dévastatrice {3}{U}{U}

Rituel R

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.
Miracle {1}{U} (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

Supplique de pouvoir {3}{U}

Rituel R

<i>Volonté du conseil</i> ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour temps ou connaissance. Si temps gagne plus de votes, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Si connaissance gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé

Terrain U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain C

Les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

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

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

Halliers tranquilles

Terrain **C**

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pâlevigne

Terrain **R**

Au moment où le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays

Terrain R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources rajeunisseuses

Terrain R

Les Sources rajeunisseuses arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous n'ayez au moins deux adversaires.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves

Terrain C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact 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

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maquette d'unité {3}

Artefact R

À chaque fois que les joueurs finissent de voter, vous et chaque adversaire qui a voté pour un choix pour lequel vous avez voté pouvez appliquer regard 2.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de Lothlórien {3}

Artefact : équipement R

À chaque fois que la créature équipée attaque, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.
Équipement d'elfe {2}
Équipement {5}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir de Galadriel {2}

Artefact légendaire U

{5}, {T} : Regard 1, puis piochez une carte. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inscription d'abondance {1}{G}

Éphémère R

Kick {2}{G}
Choisissez l'un. Si ce sort a été kické, choisissez n'importe quel nombre à la place.
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
? Un joueur ciblé gagne X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.
? Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade des Galadhrim {3}{G}

Éphémère R

Créez X jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier, X étant le nombre de créatures attaquantes.
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures non-Elfe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque {1}{G}

Éphémère R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du cygne {U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort d'enchantement, d'éphémère ou de rituel ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranche prestebrise {2}{G}

Éphémère R

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Créez un nombre de jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier égal au surplus de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence mystique {3}{U}{U}

Éphémère R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enseignements du passé {3}{U}

Éphémère U

Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piéger les intrus {2}{U}

Éphémère R

<i>Conseil secret</i> ? Chaque joueur vote secrètement pour une créature que vous ne contrôlez pas, puis ces votes sont révélés. Pour chaque créature avec au moins un vote, mettez autant de marqueurs « étourdissement » sur elle, puis engagez-la. (Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en un à la place.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère C

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance {G}{U}

Éphémère C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voiles vers l'ouest {2}{G}{U}

Éphémère R

<i>Volonté du conseil</i> ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour renvoyer ou embarquer. Si renvoyer obtient plus de votes, chaque joueur renvoie dans sa main jusqu'à deux cartes de son cimetière, puis vous exilez les Voiles vers l'ouest. Si embarquer obtient plus de votes ou que les votes sont à égalité, chaque joueur peut se défausser de sa main et piocher sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lignification {1}{G}

Enchantement tribal : sylvin et aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée est un sylvin avec une force et une endurance de base de 0/4 et perd toutes ses capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme {3}{G}{G}

Enchantement R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.
{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chanson d'Earendil {3}{G}{U}

Enchantement : saga R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Regard 2, puis piochez deux cartes.

II ? Créez un jeton Trésor et un jeton de créature 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

III ? Mettez un marqueur « vol » sur chaque créature sans le vol que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast