

Canaliseur de brinbois

{3}{G}



Créature : elfe et druide

U

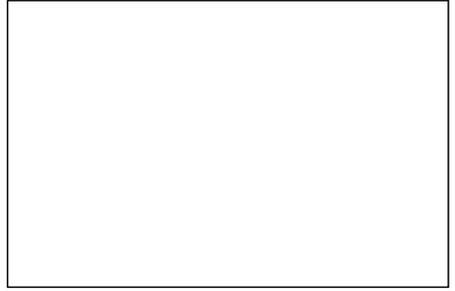
{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseur de brinbois

{3}{G}



Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseur de brinbois

{3}{G}



Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseur de brinbois

{3}{G}



Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

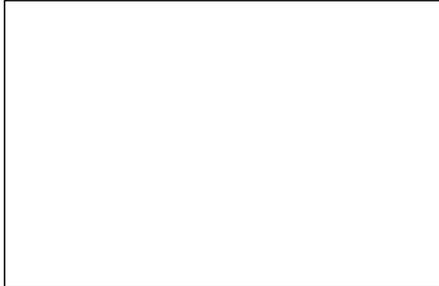


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

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}

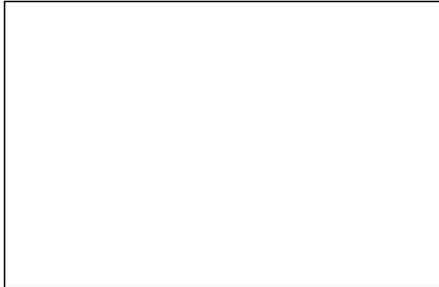


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

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

La Force {3}{G}



Créature : incarnation U

Piétinement

Tant que La Force est dans votre cimetière et que vous contrôlez une forêt, les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

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

La Genèse {4}{G}



Créature : incarnation R

Au début de votre entretien, si La Genèse est dans votre cimetière, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez dans votre main une carte de créature ciblée de votre cimetière.

4/4

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

Clone {3}{U}



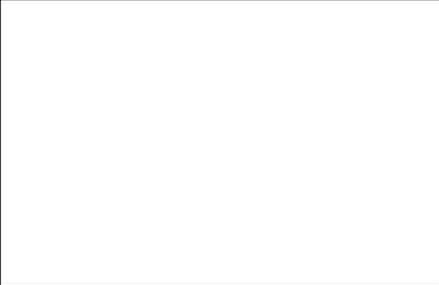
Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

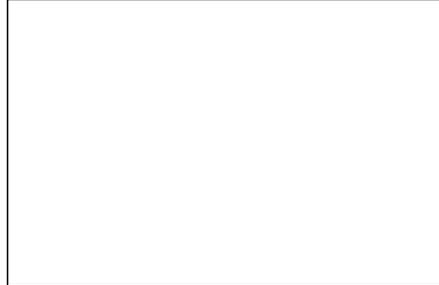
Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}



Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morphelin {3}{U}{U}

Créature : changeforme R

{U} : Dégagez le Morphelin.
 {U} : Le Morphelin acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
 {U} : Le Morphelin acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
 {1} : Le Morphelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
 {1} : Le Morphelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morphelin {3}{U}{U}

Créature : changeforme R

{U} : Dégagez le Morphelin.
 {U} : Le Morphelin acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
 {U} : Le Morphelin acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
 {1} : Le Morphelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
 {1} : Le Morphelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morphelin {3}{U}{U}

Créature : changeforme R

{U} : Dégagez le Morphelin.
 {U} : Le Morphelin acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
 {U} : Le Morphelin acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
 {1} : Le Morphelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
 {1} : Le Morphelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morphelin {3}{U}{U}

Créature : changeforme R

{U} : Dégagez le Morphelin.
 {U} : Le Morphelin acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
 {U} : Le Morphelin acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
 {1} : Le Morphelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
 {1} : Le Morphelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morphelin {3}{U}{U}

Créature : changeforme R

{U} : Dégagez le Morphelin.
 {U} : Le Morphelin acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
 {U} : Le Morphelin acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
 {1} : Le Morphelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
 {1} : Le Morphelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morphelin {3}{U}{U}

Créature : changeforme R

{U} : Dégagez le Morphelin.
 {U} : Le Morphelin acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
 {U} : Le Morphelin acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
 {1} : Le Morphelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
 {1} : Le Morphelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morphelin {3}{U}{U}



Créature : changeforme R

{U} : Dégagez le Morphelin.
{U} : Le Morphelin acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{U} : Le Morphelin acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
{1} : Le Morphelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
{1} : Le Morphelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant {1}{G}



Rituel R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morphelin {3}{U}{U}



Créature : changeforme R

{U} : Dégagez le Morphelin.
{U} : Le Morphelin acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{U} : Le Morphelin acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
{1} : Le Morphelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
{1} : Le Morphelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant {1}{G}



Rituel R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant

{1}{G}



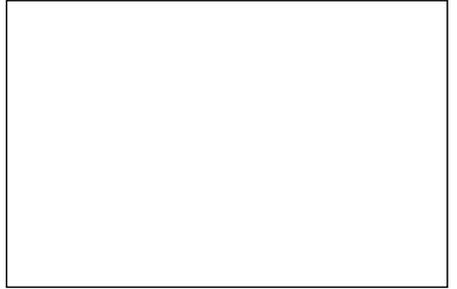
Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

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

Souhait vivant

{1}{G}



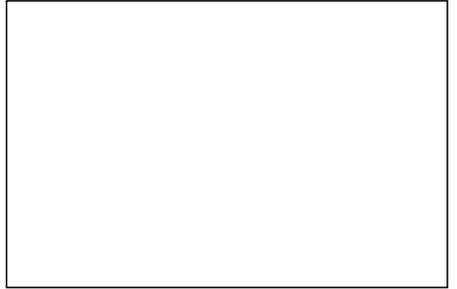
Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

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

Berceau de Gaia



Terrain légendaire

R

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

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



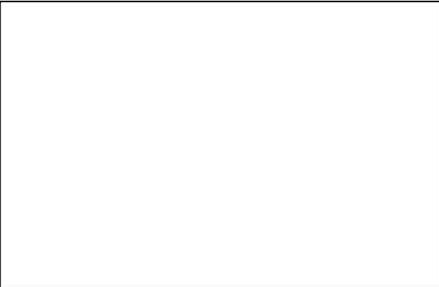
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



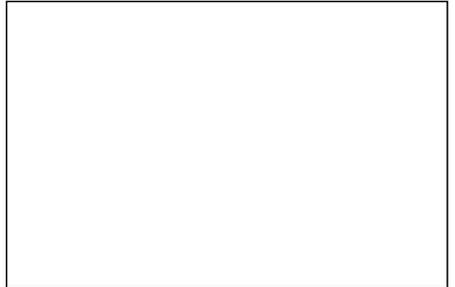
Terrain de base : forêt

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

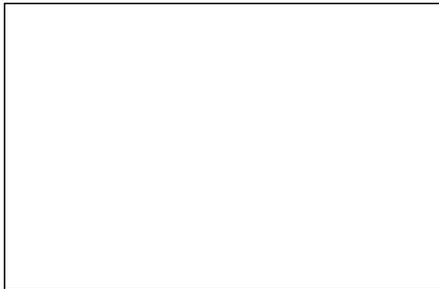


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

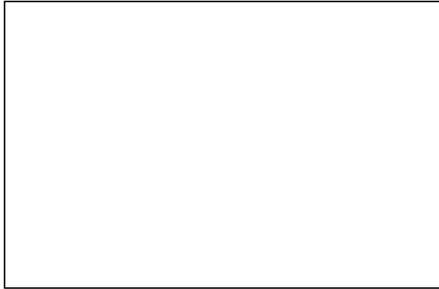


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale

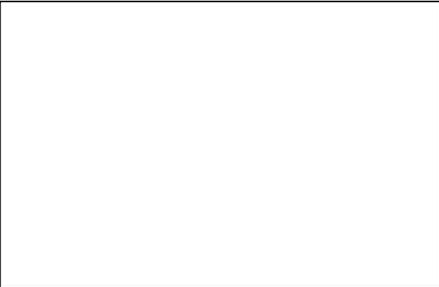


Terrain : forêt et île
{(T) : Ajoutez {G} ou {U}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale

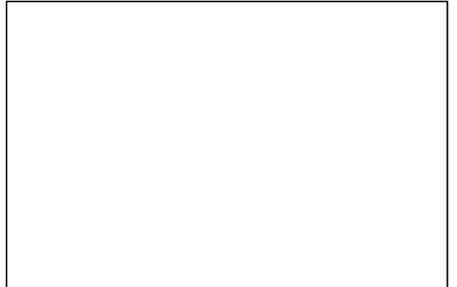


Terrain : forêt et île
{(T) : Ajoutez {G} ou {U}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Vallée de diamant



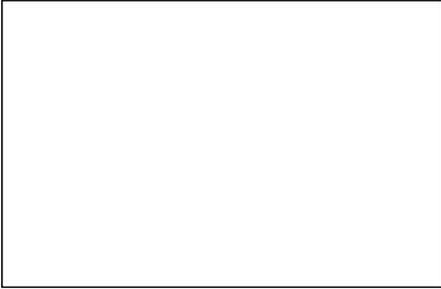
Terrain
{(T), sacrifiez une créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Lotus noir

{0}



Artefact

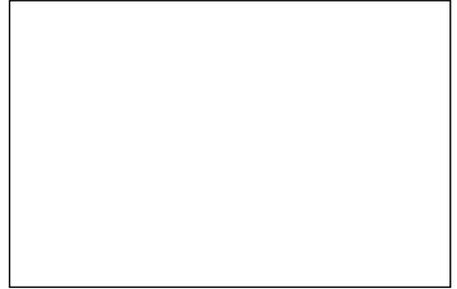
R

{T}, sacrifiez le Black Lotus : Ajoutez trois manas de la couleur unique de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

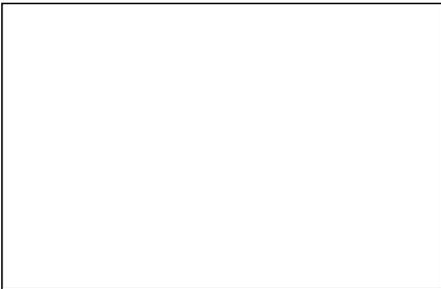
R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

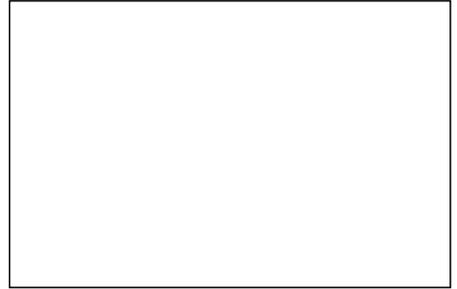
R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

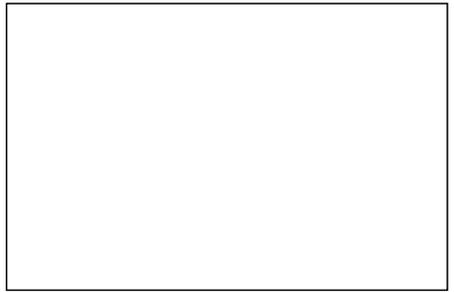
R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaînements

{G}



Enchantement

R

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de terrains pendant chacun de vos tours.
À chaque fois que vous jouez un terrain, si ce n'était pas le premier terrain que vous avez joué ce tour-ci, les Enchaînements vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaînements

{G}



Enchantement

R

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de terrains pendant chacun de vos tours.
À chaque fois que vous jouez un terrain, si ce n'était pas le premier terrain que vous avez joué ce tour-ci, les Enchaînements vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de Pemmin

{1}{U}{U}



Enchantement : aura

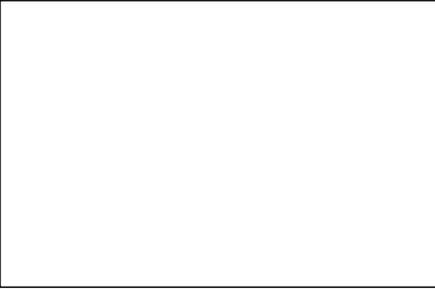
U

Enchanter : créature
{U} : Dégagez la créature enchantée.
{U} : La créature enchantée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{U} : La créature enchantée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
{1} : La créature enchantée gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de Pemmin

{1}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{U} : Dégagez la créature enchantée.

{U} : La créature enchantée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

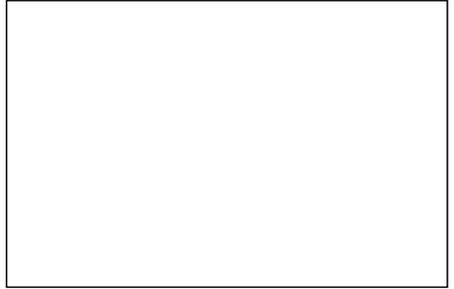
{U} : La créature enchantée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

{1} : La créature enchantée gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de Pemmin

{1}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{U} : Dégagez la créature enchantée.

{U} : La créature enchantée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

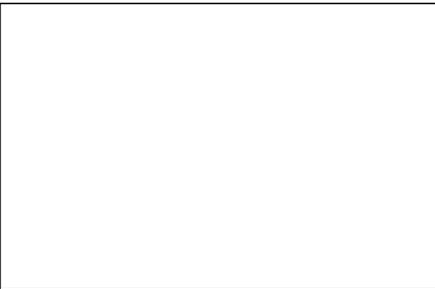
{U} : La créature enchantée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

{1} : La créature enchantée gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de Pemmin

{1}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{U} : Dégagez la créature enchantée.

{U} : La créature enchantée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

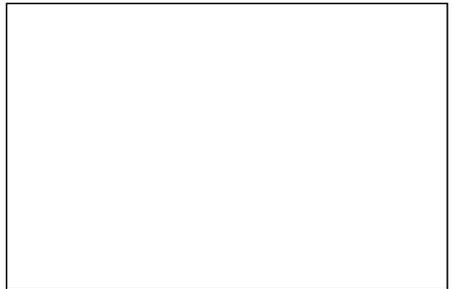
{U} : La créature enchantée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

{1} : La créature enchantée gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque changebrume

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{1} : La créature enchantée devient le type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque changebrume

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{1} : La créature enchantée devient le type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque changebrume

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{1} : La créature enchantée devient le type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque changebrume

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{1} : La créature enchantée devient le type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sélection non-naturelle

{1}{U}

Enchantement

R

{1} : Choisissez un type de créature autre que mur. La créature ciblée devient de ce type jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sélection non-naturelle

{1}{U}



Enchantement

R

{1} : Choisissez un type de créature autre que mur. La créature ciblée devient de ce type jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sélection non-naturelle

{1}{U}



Enchantement

R

{1} : Choisissez un type de créature autre que mur. La créature ciblée devient de ce type jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sélection non-naturelle

{1}{U}



Enchantement

R

{1} : Choisissez un type de créature autre que mur. La créature ciblée devient de ce type jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

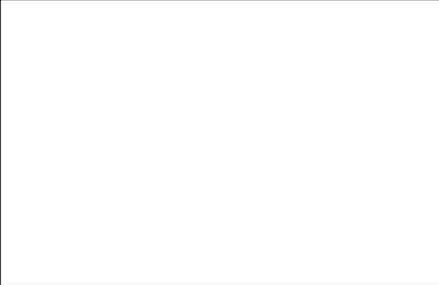
Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

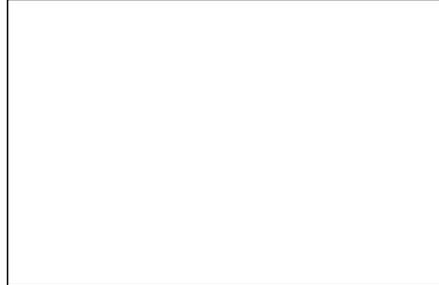
Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance programmée {3}{G}

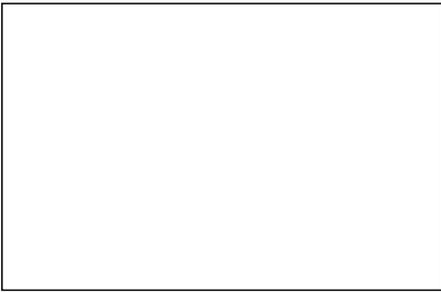


Enchantement : aura R
Enchanter : créature
Quand la créature enchantée meurt, le contrôleur de cette créature peut chercher dans sa bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance programmée

{3}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, le contrôleur de cette créature peut chercher dans sa bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance programmée

{3}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, le contrôleur de cette créature peut chercher dans sa bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast