

Elfes de Llanowar {G}

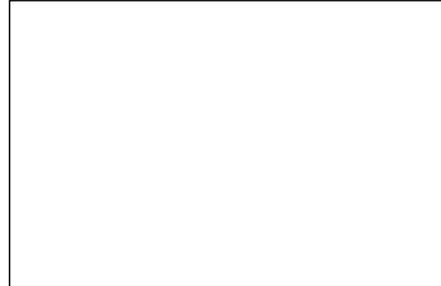


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangléracine {G}{G}

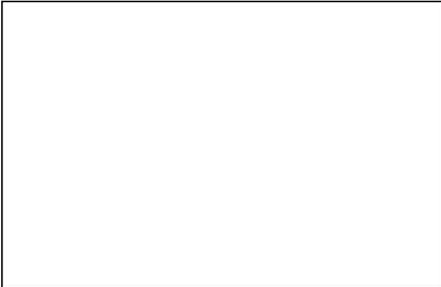


Créature : esprit U
 Célérité
 Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

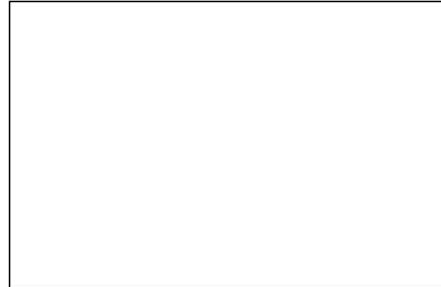


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangléracine {G}{G}



Créature : esprit U
 Célérité
 Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}



Créature : esprit U

Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

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

Pèlerin d'Avacyn {G}



Créature : humain et moine C
 {T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire {4}{W}{W}



Créature : ange R
 Vol
 Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur wolfir {1}{G}{G}



Créature : loup et guerrier U
 Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
 {1}{G} : Régénérez le Vengeur wolfir.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire {4}{W}{W}



Créature : ange R
 Vol
 Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir

{5}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance, indestructible

Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse de remèdes

{1}{GW}



Créature : elfe et cleric

C

Quand la Coureuse de remèdes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez retirer un marqueur d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère du crépuscule

{3}{W}{W}{W}



Créature : ange

R

Vol, vigilance

Quand la Bergère du crépuscule arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main toutes les cartes de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse de remèdes

{1}{GW}



Créature : elfe et cleric

C

Quand la Coureuse de remèdes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez retirer un marqueur d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse de remèdes

{1}{GW}



Créature : elfe et clerc

C

Quand la Coureuse de remèdes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez retirer un marqueur d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}



Créature : orphe

U

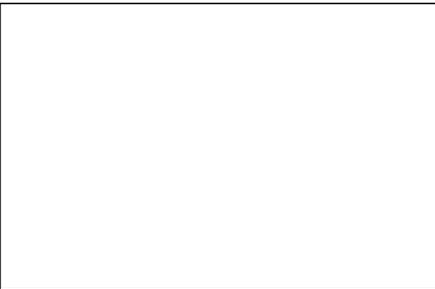
Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}



Créature : orphe

U

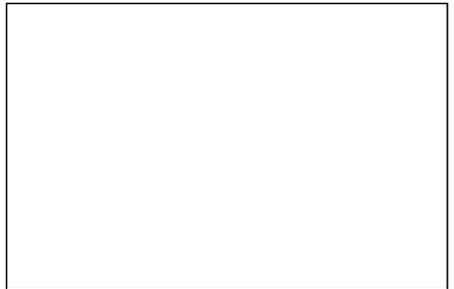
Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon

{1}{G}{W}



Créature : éléphant et soldat

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préparatifs de voyage

{1}{G}



Rituel

C

Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Flashback {1}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravivement

{1}{G}



Rituel

C

Renvoyez une carte verte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préparatifs de voyage

{1}{G}



Rituel

C

Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Flashback {1}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement divin

{2}{W}{W}



Rituel

R

Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle. Détruisez le reste.

Flashback {5}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance phyrexienne

{4}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures, puis créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Phyrexien et Horreur, X étant le nombre de créatures détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

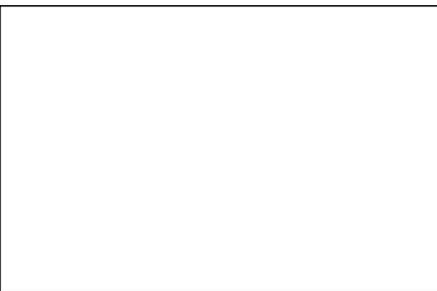
R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de scarification d'écaille

{1}{UB}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

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

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

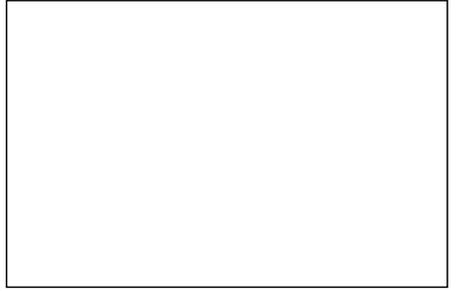


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



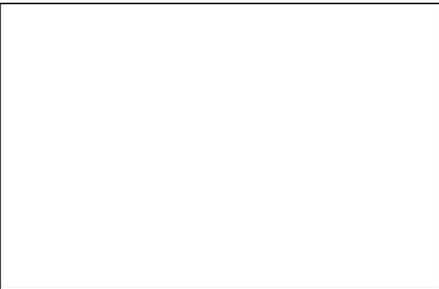
Terrain : forêt et plaine

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

Forêt

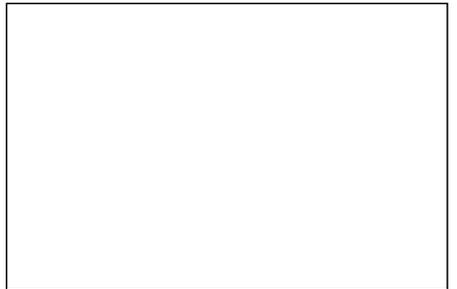


Terrain de base : forêt
{G}

C

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Selesnya

{3}



Artefact

U

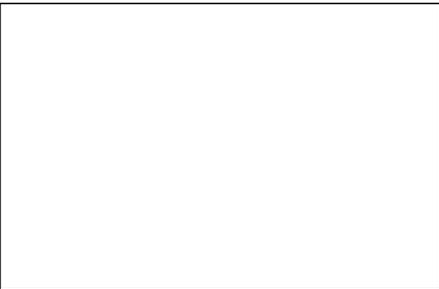
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

{G}{W} : La Runeclé de Selesnya devient une créature-artefact 3/3 verte et blanche Loup jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Selesnya

{3}



Artefact

U

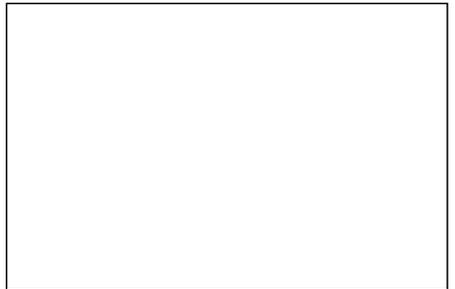
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

{G}{W} : La Runeclé de Selesnya devient une créature-artefact 3/3 verte et blanche Loup jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière de Rustrerbe

{1}{G}{W}



Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière de Rustrerbe arrive en jeu engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récompense de la foi

{3}{W}

Éphémère

R

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent de votre cimetière qui ont été mises, ce tour-ci, dans votre cimetière depuis le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de mana

{X}{G}

Enchantement

R

La Floraison de mana arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.
Retirez un marqueur « charge » de la Floraison de mana : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.
Au début de votre entretien, si la Floraison de mana n'a aucun marqueur « charge » sur elle, renvoyez-la dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récompense de la foi

{3}{W}

Éphémère

R

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent de votre cimetière qui ont été mises, ce tour-ci, dans votre cimetière depuis le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lent délabrement

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : artefact ou enchantement
Au début de votre entretien, choisissez l'un ?
? Détruisez le permanent enchanté.
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

