

Crêtedos de Linciel

{G}

Créature : bête

C

Évanescence 2

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crêtedos de Linciel

{G}

Créature : bête

C

Évanescence 2

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crêtedos de Linciel

{G}

Créature : bête

C

Évanescence 2

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éléphant solitaire

{G}

Créature : éléphant

C

Quand l'Éléphant solitaire arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiez une forêt.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éléphant solitaire
{G}

Créature : éléphant
C

Quand l'Éléphant solitaire arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez une forêt.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe luisant
{G}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier
C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éléphant solitaire
{G}

Créature : éléphant
C

Quand l'Éléphant solitaire arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez une forêt.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe luisant
{G}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier
C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite

{W}

Créature : humain et soldat

U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isamaru, chien de Konda

{W}

Créature légendaire : chien

R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite

{W}

Créature : humain et soldat

U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isamaru, chien de Konda

{W}

Créature légendaire : chien

R

2/2

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

Lions des savanes {W}

Créature : chat U

2/1

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

Lions des savanes {W}

Créature : chat U

2/1

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

Lame de fond

{2}{U}{U}

Rituel

R

Vous pouvez lancer la Lame de fond comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaire pour la lancer. Simultanément, dégagez toutes les créatures engagées et engagez toutes les créatures dégagées.

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

Lame de fond

{2}{U}{U}

Rituel

R

Vous pouvez lancer la Lame de fond comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaire pour la lancer. Simultanément, dégagez toutes les créatures engagées et engagez toutes les créatures dégagées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{2}{U}{U}

Rituel

R

Vous pouvez lancer la Lame de fond comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaire pour la lancer. Simultanément, dégagez toutes les créatures engagées et engagez toutes les créatures dégagées.

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

Lame de fond

{2}{U}{U}

Rituel

R

Vous pouvez lancer la Lame de fond comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaire pour la lancer. Simultanément, dégagez toutes les créatures engagées et engagez toutes les créatures dégagées.

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

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



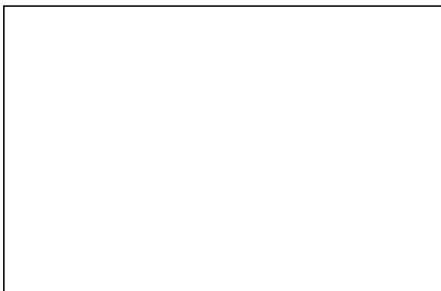
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



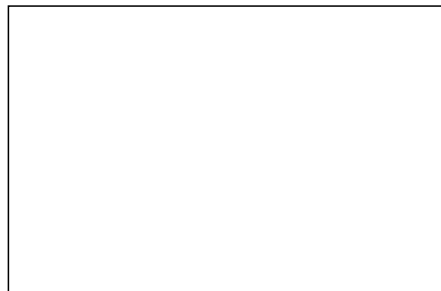
Terrain de base : forêt

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



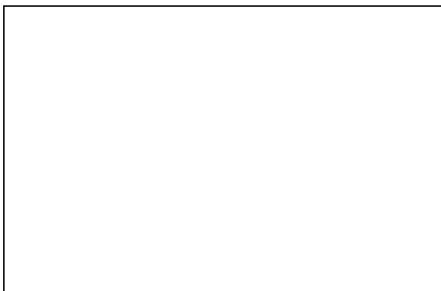
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



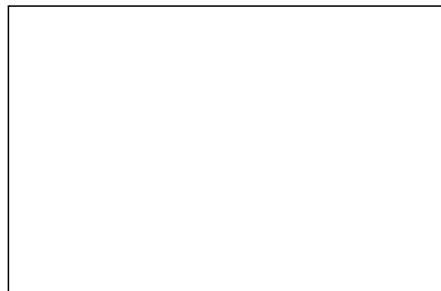
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



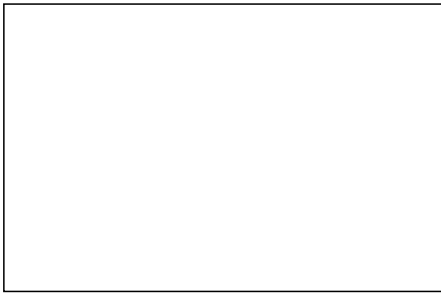
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

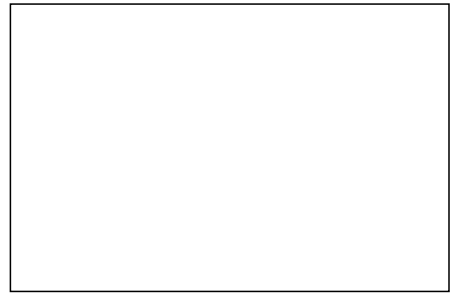


Terrain de base : plaine
{W}

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

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

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

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

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

Gibbons cachés

{G}

Enchantement

R

Quand un adversaire lance un sort d'éphémère, si les Gibbons cachés sont un enchantement, les Gibbons cachés deviennent une créature 4/4 Grand singe.

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

Gibbons cachés

{G}

Enchantement

R

Quand un adversaire lance un sort d'éphémère, si les Gibbons cachés sont un enchantement, les Gibbons cachés deviennent une créature 4/4 Grand singe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.

Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.

Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.

Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.

Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel

{W}

Enchantement

U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel

{W}

Enchantement

U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel

{W}

Enchantement

U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel

{W}

Enchantement

U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

