

Berserker du glas

{1}{B}

Créature : elfe et berserker

C

Quand le Berserker du glas meurt, si sa force était supérieure ou égale à 3, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie et Berserker.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker du glas

{1}{B}

Créature : elfe et berserker

C

Quand le Berserker du glas meurt, si sa force était supérieure ou égale à 3, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie et Berserker.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker du glas

{1}{B}

Créature : elfe et berserker

C

Quand le Berserker du glas meurt, si sa force était supérieure ou égale à 3, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie et Berserker.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple Croc-ancêtre

{1}{B}

Créature : elfe et clerc

C

Quand la Disciple Croc-ancêtre arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple Croc-ancêtre

{1}{B}

Créature : elfe et clerc

C

Quand la Disciple Croc-ancêtre arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombresage de Skemfar

{3}{B}

Créature : elfe et clerc

U

Quand l'Ombresage de Skemfar arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
 ? Chaque adversaire perd X points de vie, X étant le plus grand nombre de créatures que vous contrôlez qui ont un type de créature en commun.
 ? Vous gagnez X points de vie, X étant le plus grand nombre de créatures que vous contrôlez qui ont un type de créature en commun.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple Croc-ancêtre

{1}{B}

Créature : elfe et clerc

C

Quand la Disciple Croc-ancêtre arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ritualiste Croc-ancêtre

{2}{B}

Créature : elfe et clerc

U

Quand la Ritualiste Croc-ancêtre meurt, renvoyez une autre carte d'elfe ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ritualiste Croc-ancêtre

{2}{B}

Créature : elfe et clerc

U

Quand la Ritualiste Croc-ancêtre meurt, renvoyez une autre carte d'elfe ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashaya, âme de la nature

{3}{G}

Créature légendaire : élémental

M

La force et l'endurance d'Ashaya, âme de la nature sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

Les créatures non-jeton que vous contrôlez sont des terrains Forêt en plus de leurs autres types. (Elles sont toujours affectées par le mal d'invocation.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ritualiste Croc-ancêtre

{2}{B}

Créature : elfe et clerc

U

Quand la Ritualiste Croc-ancêtre meurt, renvoyez une autre carte d'elfe ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière boréale

{2}{G}

Créature neigeuse : elfe et guerrier

U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, si {S} de n'importe quelle couleur de ce sort a été dépensé pour le lancer, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. ({S} est le mana d'une source neigeuse.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière boréale

{2}{G}

Créature neigeuse : elfe et guerrier

U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, si {S} de n'importe quelle couleur de ce sort a été dépensé pour le lancer, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. ({S} est le mana d'une source neigeuse.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheclairière gardien

{1}{G}

Créature : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Quand le Marcheclairière gardien arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

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} : 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

Marcheclairière gardien

{1}{G}

Créature : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Quand le Marcheclairière gardien arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Jaspera

{G}

Créature : elfe et gredin

C

Portée

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Jaspera

{G}

Créature : elfe et gredin

C

Portée

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Jaspera

{G}

Créature : elfe et gredin

C

Portée

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Jaspera

{G}

Créature : elfe et gredin

C

Portée

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorinclex, pillard monstrueux

{4}{G}{G}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Piétinement, célérité

Si vous deviez mettre au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, mettez deux fois ce nombre de chaque sorte de marqueur sur ce permanent ou ce joueur à la place.

Si un adversaire devait mettre au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, il met la moitié de ce nombre de chaque sorte de marqueur sur ce permanent ou ce joueur à la place, arrondie à l'unité inférieure.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette de la fosse moussue

{B}{G}

Créature : plante et squelette

U

Kick {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Si le Squelette de la fosse moussue a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, si le Squelette de la fosse moussue est dans votre cimetière, vous pouvez mettre le Squelette de la fosse moussue au-dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarulf, dévoreur de royaume

{1}{B}{G}

Créature légendaire : loup

R

À chaque fois qu'un permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur Sarulf, dévoreur de royaume.

Au début de votre entretien, si Sarulf a au moins un marqueur +1/+1 sur lui, vous pouvez tous les retirer. Si vous faites ainsi, exilez chaque autre permanent non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de marqueurs retirés de cette manière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette de la fosse moussue

{B}{G}

Créature : plante et squelette

U

Kick {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Si le Squelette de la fosse moussue a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, si le Squelette de la fosse moussue est dans votre cimetière, vous pouvez mettre le Squelette de la fosse moussue au-dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la marée

{4}{B}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Si c'est un elfe, créez deux jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Prédiction {3}{B} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la marée

{4}{B}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Si c'est un elfe, créez deux jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Prédiction {3}{B} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



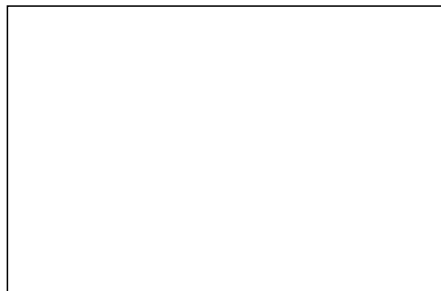
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux 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 enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

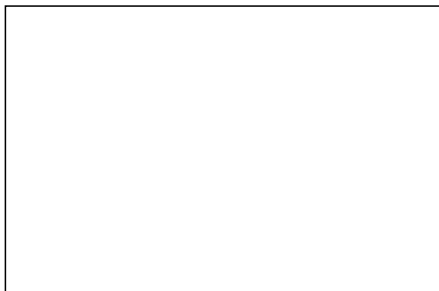


Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir du cosmos{4}

ArtefactR

Au début de votre étape de fin, piochez une carte si votre total de points de vie est supérieur à votre total de points de vie de départ. Sinon, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeaux démoniaques{1}{B}

ÉphémèreC

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa des branches enténébrées{2}{B}{G}

Planeswalker légendaire : NissaM

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « loyauté » sur Nissa des branches enténébrées.

{+1} : Dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez faire qu'il devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité et la menace jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

4/

{-5} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de terrains que vous contrôlez de votre main ou de votre cimetière avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeaux démoniaques{1}{B}

ÉphémèreC

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeaux démoniaques

{1}{B}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance du mammoth

{2}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Prédiction {G} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeaux démoniaques

{1}{B}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance du mammoth

{2}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Prédiction {G} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de Murasa

{1}{G}

Éphémère

C

Kick {2}{G} (Vous pouvez payer {2}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arachnoforme

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a la portée et a tous les types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arachnoforme

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a la portée et a tous les types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement des dieux anciens

{2}{B}{G}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur "sapience". Sacrifiez après III.)

{S1}

Détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

{S2}

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

{S3}

Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

