

Survivante endeuillée

{2}{W}

Créature : humain et paysan

U

Quand une autre créature que vous contrôlez meurt, transformez la Survivante endeuillée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor de Cerf-orient

{2}{G}

Créature : humain et psychagogue

U

Quand la Mentor de Cerf-orient arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.
   
 Congrégation ? {5}{G} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
   
 N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivante endeuillée

{2}{W}

Créature : humain et paysan

U

Quand une autre créature que vous contrôlez meurt, transformez la Survivante endeuillée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor de Cerf-orient

{2}{G}

Créature : humain et psychagogue

U

Quand la Mentor de Cerf-orient arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.
   
 Congrégation ? {5}{G} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
   
 N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor de Cerf-orient

{2}{G}

Créature : humain et psychagogue

U

Quand la Mentor de Cerf-orient arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Congrégation ? {5}{G} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adeline, cathare resplendissante

{1}{W}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

R

Vigilance

La force d'Adeline, cathare resplendissante est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que vous attaquez, pour chaque adversaire, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

\*4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor de Cerf-orient

{2}{G}

Créature : humain et psychagogue

U

Quand la Mentor de Cerf-orient arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Congrégation ? {5}{G} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de l'équipe de recherche

{3}{W}

Créature : humain et soldat

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature avec laquelle vous avez attaqué ce tour-ci.

Quand le Capitaine de l'équipe de recherche arrive, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de l'équipe de recherche

{3}{W}

Créature : humain et soldat

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature avec laquelle vous avez attaqué ce tour-ci.

Quand le Capitaine de l'équipe de recherche arrive, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de l'équipe de recherche

{3}{W}

Créature : humain et soldat

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature avec laquelle vous avez attaqué ce tour-ci.

Quand le Capitaine de l'équipe de recherche arrive, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de l'équipe de recherche

{3}{W}

Créature : humain et soldat

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature avec laquelle vous avez attaqué ce tour-ci.

Quand le Capitaine de l'équipe de recherche arrive, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fermière ambitieuse

{1}{W}

Créature : humain et paysan

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de pleine de base, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Congrégation ? {1}{W}: Transformer cette créature.

N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fermière ambitieuse

{1}{W}

Créature : humain et paysan

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Congrégation ? {1}{W}{W}: Transformer cette créature.

N&#039;activez que si vous cntrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fermière ambitieuse

{1}{W}

Créature : humain et paysan

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Congrégation ? {1}{W}{W}: Transformer cette créature.

N&#039;activez que si vous cntrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fermière ambitieuse

{1}{W}

Créature : humain et paysan

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Congrégation ? {1}{W}{W}: Transformer cette créature.

N&#039;activez que si vous cntrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-aube de Gavonie

{1}{W}{W}

Créature : humain et soldat

U

Parade {1}

Si ce n&#039;est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où la Garde-aube de Gavonie arrive sur le champ de bataille.

À chaque fois qu&#039;on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l&#039;ordre de votre choix.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-aube de Gavonie

{1}{W}{W}

Créature : humain et soldat

U

Parade {1}

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où la Garde-aube de Gavonie arrive sur le champ de bataille.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-aube de Gavonie

{1}{W}{W}

Créature : humain et soldat

U

Parade {1}

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où la Garde-aube de Gavonie arrive sur le champ de bataille.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-aube de Gavonie

{1}{W}{W}

Créature : humain et soldat

U

Parade {1}

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où la Garde-aube de Gavonie arrive sur le champ de bataille.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle d'or solaire

{1}{W}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois que la Sentinelle d'or solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'elle attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

Congrégation ? {1}{W} : Choisissez une couleur. La Sentinelle d'or solaire acquiert la défense talismanique contre cette couleur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée par les créatures de cette couleur ce tour-ci. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes de Cerf-orient

{1}{G}{W}

Créature : humain et psychagogue

U

Vigilance

Congrégation ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes de Cerf-orient

{1}{G}{W}

Créature : humain et psychagogue

U

Vigilance

Congrégation ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes de Cerf-orient

{1}{G}{W}

Créature : humain et psychagogue

U

Vigilance

Congrégation ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Katilda, Première de Cerf-orient

{G}{W}

Créature légendaire : humain et psychagogue

R

Protection contre les loups-garous

Les créatures Humain que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de cette créature. »

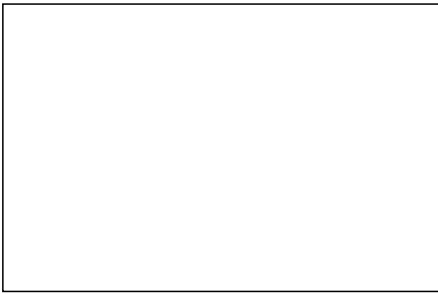
{4}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venez danser !

{G}{W}



Rituel

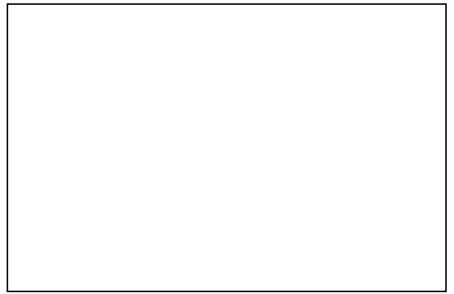
M

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.  
Flashback {3GW}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venez danser !

{G}{W}



Rituel

M

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.  
Flashback {3GW}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venez danser !

{G}{W}



Rituel

M

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.  
Flashback {3GW}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venez danser !

{G}{W}



Rituel

M

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.  
Flashback {3GW}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Étendues sauvages en évolution



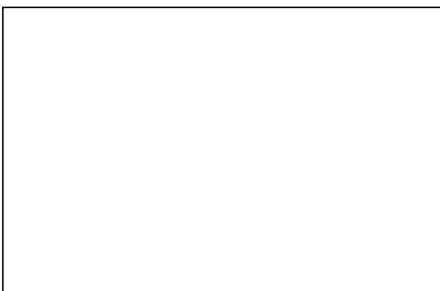
Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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



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

**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

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot;&amp;align=&amp;quot;center&amp;quot;&amp;src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;p;&amp;gt;

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

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot;&amp;align=&amp;quot;center&amp;quot;&amp;src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;p;&amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



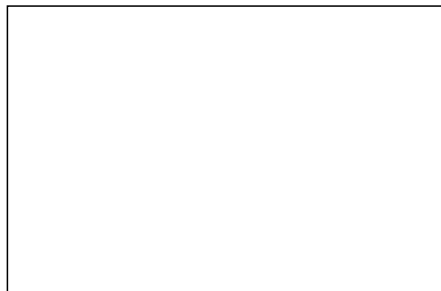
Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="143 227 416 288"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="646 227 920 288"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



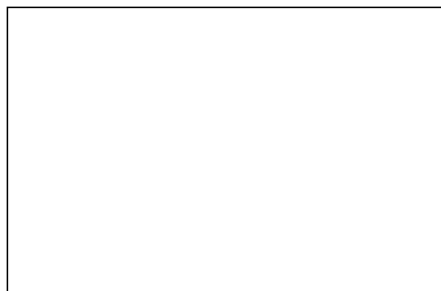
Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="143 624 416 685"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="646 624 920 685"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



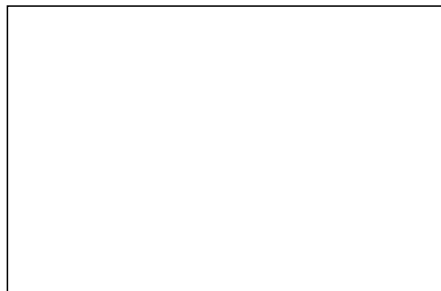
Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for a plain terrain card." data-bbox="141 82 418 211"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for a plain terrain card." data-bbox="644 82 921 211"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for a plain terrain card." data-bbox="141 479 418 608"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for a plain terrain card." data-bbox="644 479 921 608"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclat de foi

{1}{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est un humain, à la place elle gagne +3/+3 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclat de foi

{1}{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est un humain, à la place elle gagne +3/+3 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclat de foi

{1}{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est un humain, à la place elle gagne +3/+3 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du cathare

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a la vigilance et « Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à chandelles

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le défenseur.

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Congrégation ? {2}{W}, sacrifiez le Piège à chandelles :

Exilez la créature enchantée. N°39;activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à chandelles

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le défenseur.

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Congrégation ? {2}{W}, sacrifiez le Piège à chandelles :

Exilez la créature enchantée. N°39;activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à chandelles

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le défenseur.

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Congrégation ? {2}{W}, sacrifiez le Piège à chandelles :

Exilez la créature enchantée. N°39;activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à chandelles

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le défenseur.

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Congrégation ? {2}{W}, sacrifiez le Piège à chandelles :

Exilez la créature enchantée. N°39;activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

