

Archer de Sylvépine

{1}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine

{1}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine

{1}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine

{1}{G}



Créature : elfe et archer

C

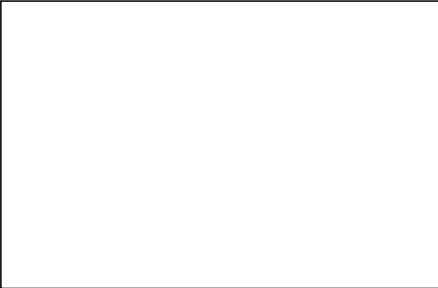
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de trouées de ciel {1}{G}

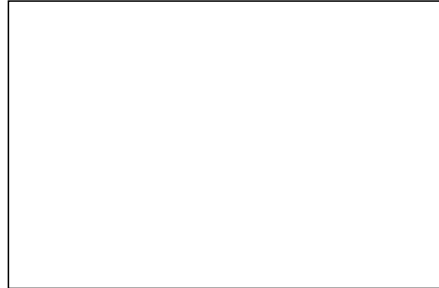


Créature : elfe C
{T} : Dégagez une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de trouées de ciel {1}{G}




Créature : elfe C
{T} : Dégagez une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de trouées de ciel {1}{G}




Créature : elfe C
{T} : Dégagez une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de trouées de ciel {1}{G}



Créature : elfe C
{T} : Dégagez une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra à dents de sabre

{2}{G}



Créature : serpent

C

À chaque fois que le Cobra à dents de sabre inflige des blessures à un joueur, ce joueur reçoit un marqueur « poison ». Le joueur reçoit un autre marqueur « poison » au début de son prochain entretien à moins qu'il paie {2} avant cette étape. (Un joueur avec au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra à dents de sabre

{2}{G}



Créature : serpent

C

À chaque fois que le Cobra à dents de sabre inflige des blessures à un joueur, ce joueur reçoit un marqueur « poison ». Le joueur reçoit un autre marqueur « poison » au début de son prochain entretien à moins qu'il paie {2} avant cette étape. (Un joueur avec au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra à dents de sabre

{2}{G}



Créature : serpent

C

À chaque fois que le Cobra à dents de sabre inflige des blessures à un joueur, ce joueur reçoit un marqueur « poison ». Le joueur reçoit un autre marqueur « poison » au début de son prochain entretien à moins qu'il paie {2} avant cette étape. (Un joueur avec au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra à dents de sabre

{2}{G}



Créature : serpent

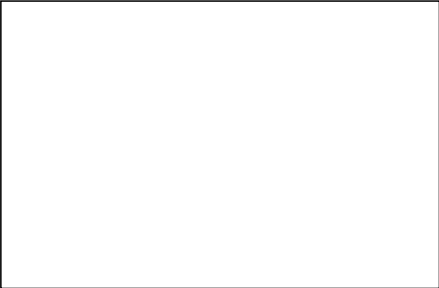
C

À chaque fois que le Cobra à dents de sabre inflige des blessures à un joueur, ce joueur reçoit un marqueur « poison ». Le joueur reçoit un autre marqueur « poison » au début de son prochain entretien à moins qu'il paie {2} avant cette étape. (Un joueur avec au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}

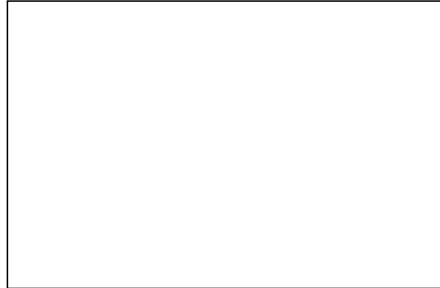


Créature : araignée C
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}




Créature : araignée C
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}




Créature : araignée C
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}



Créature : araignée C
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des marais

{3}{G}



Créature : serpent

C

A chaque fois que la vipère des marais inflige des blessures à un adversaire, celui-ci reçoit 2 marqueurs poison.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des marais

{3}{G}



Créature : serpent

C

A chaque fois que la vipère des marais inflige des blessures à un adversaire, celui-ci reçoit 2 marqueurs poison.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des marais

{3}{G}



Créature : serpent

C

A chaque fois que la vipère des marais inflige des blessures à un adversaire, celui-ci reçoit 2 marqueurs poison.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des marais

{3}{G}



Créature : serpent

C

A chaque fois que la vipère des marais inflige des blessures à un adversaire, celui-ci reçoit 2 marqueurs poison.

1/2

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

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



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridien

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Équipement {3} ({3}): Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridien

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Équipement {3} ({3}): Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridien

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Équipement {3} ({3}): Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridien

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Équipement {3} ({3}): Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don psionique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don psionique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don psionique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don psionique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude hermétique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1
blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude hermétique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1
blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude hermétique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1
blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude hermétique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1
blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{U} : Engagez la créature enchantée.

{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{U} : Engagez la créature enchantée.

{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{U} : Engagez la créature enchantée.

{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{U} : Engagez la créature enchantée.

{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'ophidien

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère.)

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'ophidien

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère.)

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'ophidien

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère.)

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'ophidien

{2}{U}



Enchantement : aura

C


Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère.)

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}




Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
 {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}




Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
 {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}




Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
 {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}



Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}


Éphémère

C

Contrearez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Négation {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Négation {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Négation {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plax de blindage {2}{GU}



Enchantement : aura C
Enchanter : créature
Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plax de blindage

{2}{GU}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plax de blindage

{2}{GU}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plax de blindage

{2}{GU}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast