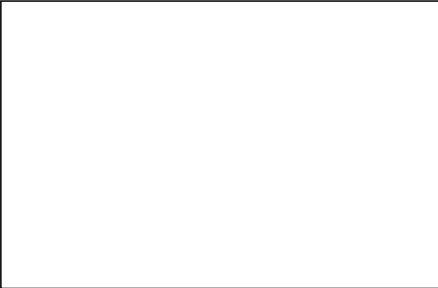


Elfe nomade {1}{G}

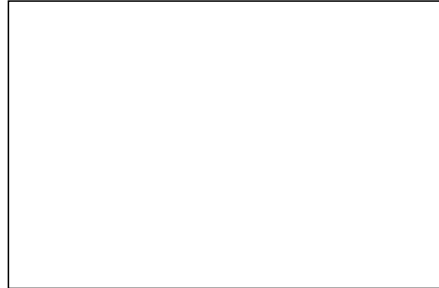


Créature : elfe et nomade **C**  
 {1}{G} : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes quirionais {1}{G}




Créature : elfe et druide **C**  
 Au moment où les Elfes quirionais arrivent sur le champ de bataille, choisissez une couleur.  
 {T} : Ajoutez {G}.  
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe nomade {1}{G}




Créature : elfe et nomade **C**  
 {1}{G} : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gerrard Capashen {3}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat **R**  
 Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans la main d'un adversaire ciblé.  
 {3}{W} : Engagez une créature ciblée. N'activez que si Gerrard Capashen est attaquant.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Darigaaz l'embrasseur

{3}{B}{R}{G}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Darigaaz l'embrasseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, ensuite ce joueur révèle sa main et Darigaaz lui inflige autant de blessures que de cartes de cette couleur révélées de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stratégies d'alliances

{4}{U}



Rituel

U

Un joueur ciblé pioche une carte pour chaque type de terrain de base parmi les terrains qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll fougueux

{2}{G}{W}



Créature : troll

U

Vigilance

{G} : Régénérez le Troll fougueux.

3/3

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

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais terrelfe



Terrain

U

Le Palais terrelfe arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

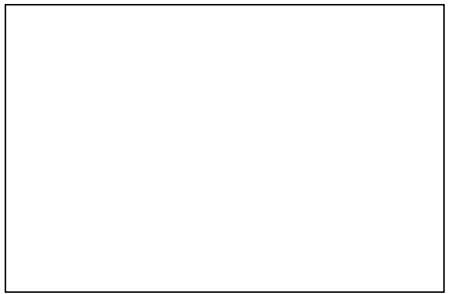


Terrain de base : montagne  
{R}

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

Armure de puissance

{4}



Artefact

U

&lt;i>Domaine</i> ? {3}, {T} : Une créature ciblée  
gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque type de  
terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de la Coalition

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition.

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action d'évitement

{1}{U}



Éphémère

U

&lt;i>? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



De justesse

{2}{W}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Gerrard

{G}{W}

Éphémère

C

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Darigaaz

{B}{R}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Le Charme de Darigaaz inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction exotique

{2}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

&lt;&gt;Domaine&lt;/&gt; ? La créature enchantée gagne -1/-1 pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.  
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.  
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

