

Bergère annulmage

{3}{G}



Créature : elfe et shaman

U

Engagez quatre créatures dégagées que vous contrôlez :
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère annulmage

{3}{G}



Créature : elfe et shaman

U

Engagez quatre créatures dégagées que vous contrôlez :
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

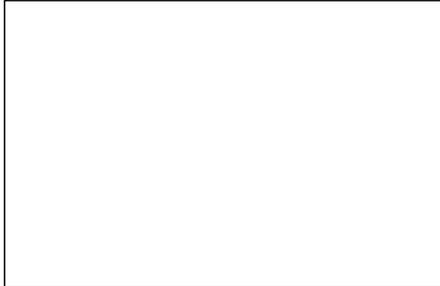


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange stoïque {1}{G}{W}{U}



Créature : ange R
 Vol, vigilance
 Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'une créature pendant leurs étapes de dégagement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

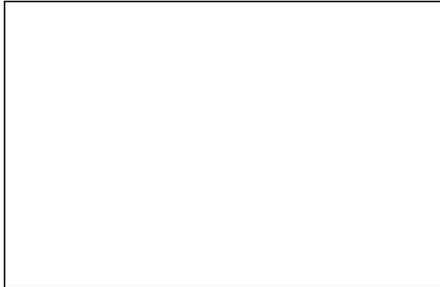


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange stoïque {1}{G}{W}{U}



Créature : ange R
 Vol, vigilance
 Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'une créature pendant leurs étapes de dégagement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la Nouvelle Alara

{2}{G}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess

{G}{U}

Créature : humain et gremlin

U

L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la Nouvelle Alara

{2}{G}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess

{G}{U}

Créature : humain et gremlin

U

L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}

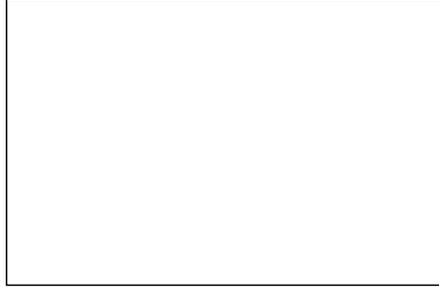


Créature : humain et druide et chevalier **C**
Vigilance
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}



Créature : humain et druide et chevalier **C**
Vigilance
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}

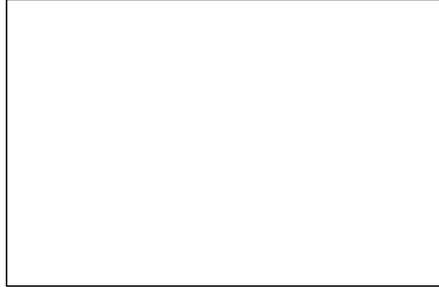


Créature : humain et druide et chevalier **C**
Vigilance
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}



Créature : humain et druide et chevalier **C**
Vigilance
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre riox {G}{W}{U}



Créature : rhinocéros et moine U
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre riox {G}{W}{U}



Créature : rhinocéros et moine U
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre riox {G}{W}{U}

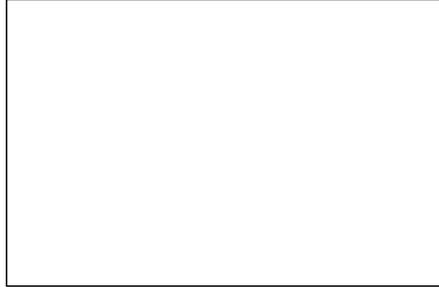


Créature : rhinocéros et moine U
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre riox {G}{W}{U}



Créature : rhinocéros et moine U
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel

{2}{GU}{GU}{GU}



Créature : horreur

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

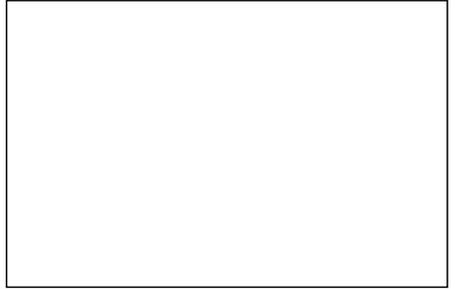
Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel

{2}{GU}{GU}{GU}



Créature : horreur

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

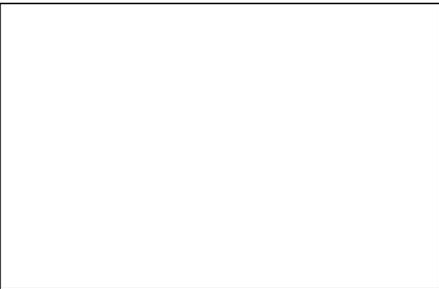
Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel

{2}{GU}{GU}{GU}



Créature : horreur

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

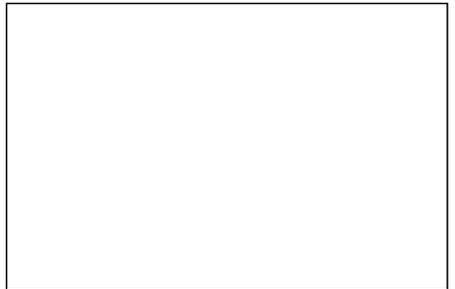
Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel

{2}{GU}{GU}{GU}



Créature : horreur

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophètes de l'œil tourné vers le Ciel {3}{G}{W}{U}



Créature : humain et sorcier U

Vigilance

{T} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi {GW}



Créature légendaire : elfe et guerrier R

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.

{4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophètes de l'œil tourné vers le Ciel {3}{G}{W}{U}



Créature : humain et sorcier U

Vigilance

{T} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi {GW}



Créature légendaire : elfe et guerrier R

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.

{4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

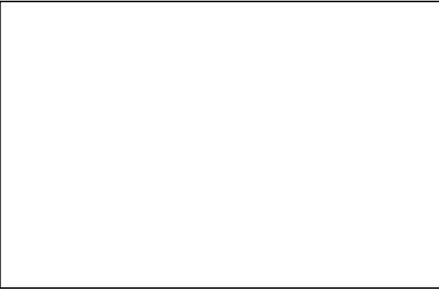
U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

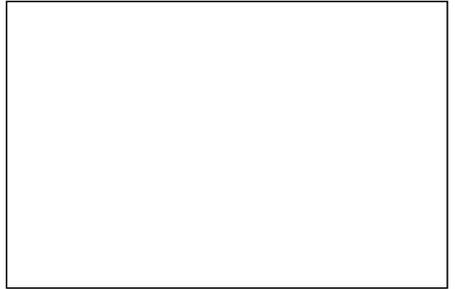
U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

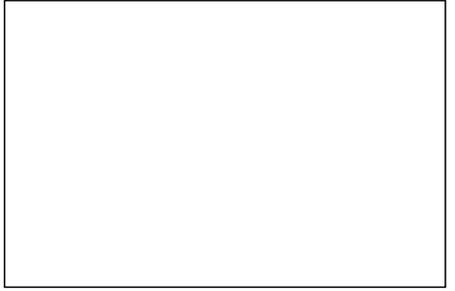


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

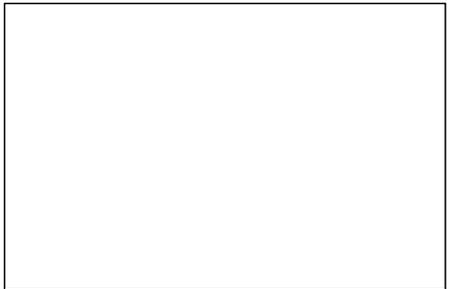


Terrain de base : forêt
{G}

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

Plaine

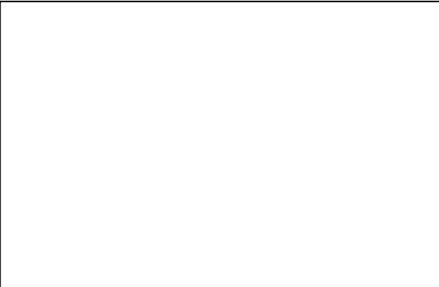


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

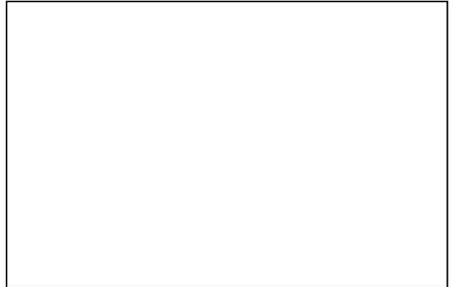


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

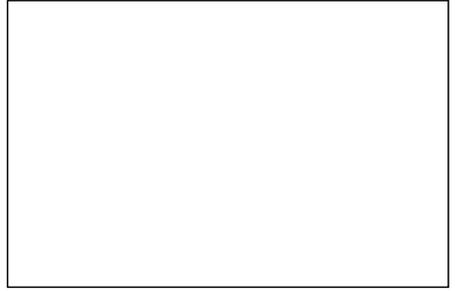


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

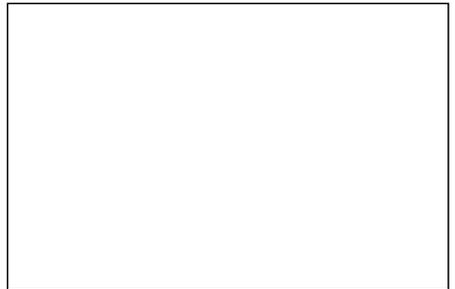


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

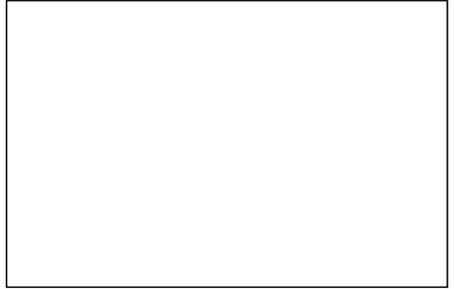
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poursuite des bruits de pas

{3}{U}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poursuite des bruits de pas

{3}{U}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle spirituelle

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchantez une créature que vous contrôlez

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Quand la Boucle spirituelle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Boucle spirituelle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle spirituelle

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchantez une créature que vous contrôlez

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Quand la Boucle spirituelle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Boucle spirituelle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la parèdre

{1}{GU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a la vigilance.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la parèdre

{1}{GU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a la vigilance.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la parèdre

{1}{GU}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1
et elle a la vigilance.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1
et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la parèdre

{1}{GU}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1
et elle a la vigilance.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1
et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast