

Éladāmri, seigneur des frondaisons

{G}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Les autres créatures Elfe ont la traversée des forêts.
Les autres elfes ont le linceul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'épines

{5}{G}{G}



Créature : élémental

U

Vous pouvez faire que l'Élémental d'épines attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éladāmri, seigneur des frondaisons

{G}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Les autres créatures Elfe ont la traversée des forêts.
Les autres elfes ont le linceul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'épines

{5}{G}{G}



Créature : élémental


U

Vous pouvez faire que l'Élémental d'épines attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'épines {5}{G}{G}




Créature : élémental U

Vous pouvez faire que l'Élémental d'épines attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



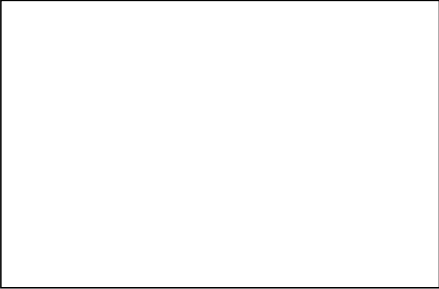
Créature : elfe et druide C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



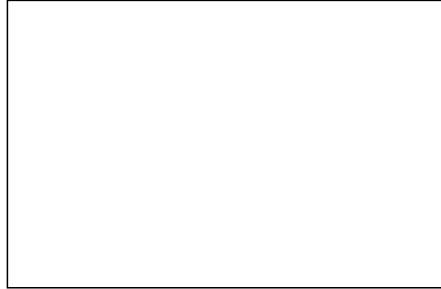
Créature : elfe et druide C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}




Créature : elfe et druide C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}




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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

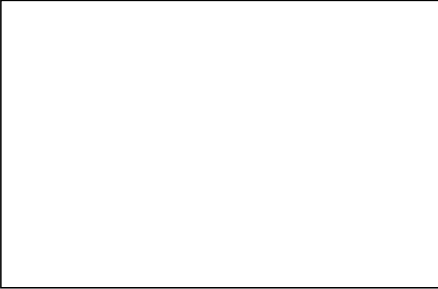


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

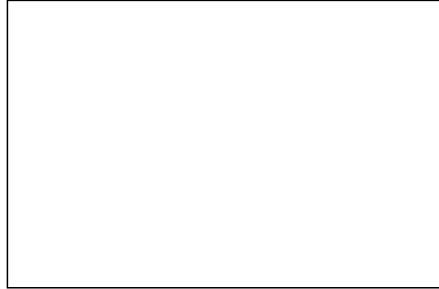


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

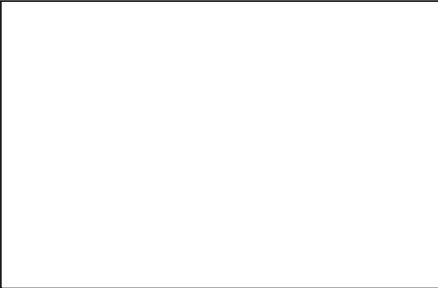


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}




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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon prestepas {1}{U}

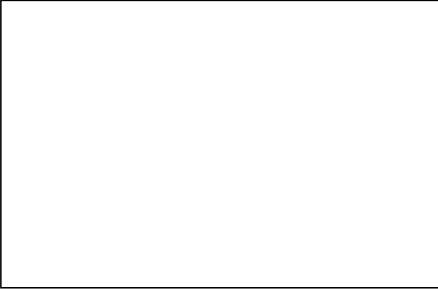


Créature-enchantement : esprit U
 Grâce {5}{U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
 L'Eidôlon prestepas ne peut pas être bloqué.
 La créature enchantée gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

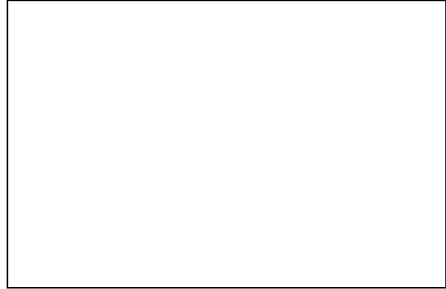


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon prestepas {1}{U}



Créature-enchantement : esprit U
 Grâce {5}{U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
 L'Eidôlon prestepas ne peut pas être bloqué.
 La créature enchantée gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide

{1}{U}{U}



Créature : peuple fée et gremlin

M

Flash

Vol

L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Chapardage {1}{U}

&i>Éphémère : aventure</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide

{1}{U}{U}



Créature : peuple fée et gremlin

M

Flash

Vol

L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Chapardage {1}{U}

&i>Éphémère : aventure</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide

{1}{U}{U}



Créature : peuple fée et gremlin

M

Flash

Vol

L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Chapardage {1}{U}

&i>Éphémère : aventure</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide

{1}{U}{U}



Créature : peuple fée et gremlin

M

Flash

Vol

L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Chapardage {1}{U}

&i>Éphémère : aventure</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjôleur tolarian

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

R

À chaque fois que l'Enjôleur tolarian devient bloqué par une créature, acquérez le contrôle de cette créature à la fin du combat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Edric, maître espion de Trest

{1}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et gremlin

R

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Edric, maître espion de Trest

{1}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et gremlin

R

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Edric, maître espion de Trest

{1}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et gremlin

R

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exposé libre

{2}{U}



Rituel

M

Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de terrain depuis sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

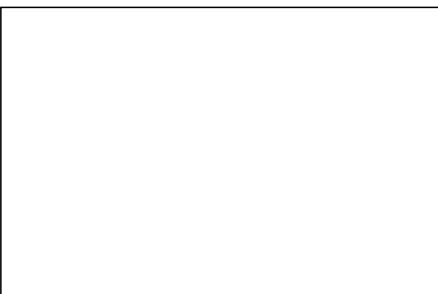
C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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

Exposé libre

{2}{U}



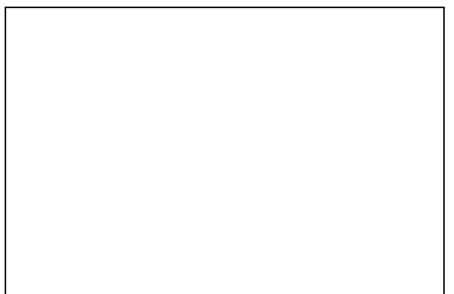
Rituel

M

Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de terrain depuis sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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

Enclave des brideurs



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavations soldevies



Terrain

R

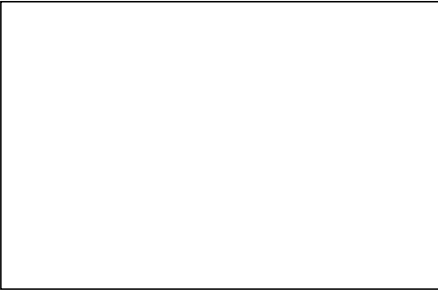
Si les Excavations soldevies devraient arriver sur le champ de bataille, sacrifiez une île dégagée à la place. Si vous faites ainsi, mettez les Excavations soldevies sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-les dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{U}.

{1}, {T} : Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclave des brideurs



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

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

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

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

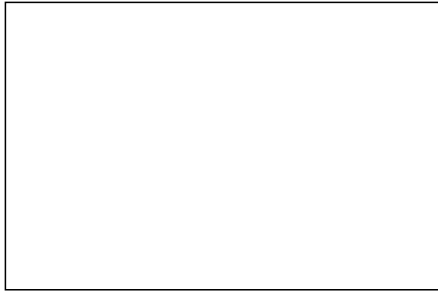


Terrain de base : île
{U}

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Vitu-Ghazi

{3}{G}{G}



Éphémère

R

Mettez neuf marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Il devient une créature légendaire 0/0 Élémental avec la célérité appelée Vitu-Ghazi. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Vitu-Ghazi

{3}{G}{G}



Éphémère

R

Mettez neuf marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Il devient une créature légendaire 0/0 Élémental avec la célérité appelée Vitu-Ghazi. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embouteillage

{X}{U}



Éphémère

U

Engagez X permanents non-terrain ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entourloupe

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embouteillage

{X}{U}



Éphémère

U

Engagez X permanents non-terrain ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entourloupe

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entourloupe

{2}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de lancement

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de lancement

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évitement

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez défausser une carte d'île et une autre carte à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}



Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Ashiok

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Flash

Quand l'Effacement selon Ashiok arrive sur le champ de bataille, exilez un sort ciblé.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ayant le même nom que la carte exilée.

Quand l'Effacement selon Ashiok quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}



Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Ashiok

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Flash

Quand l'Effacement selon Ashiok arrive sur le champ de bataille, exilez un sort ciblé.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ayant le même nom que la carte exilée.

Quand l'Effacement selon Ashiok quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Ashiok

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Flash

Quand l'Effacement selon Ashiok arrive sur le champ de bataille, exilez un sort ciblé.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ayant le même nom que la carte exilée.

Quand l'Effacement selon Ashiok quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathie primordiale

{1}{G}{U}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathie primordiale

{1}{G}{U}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathie primordiale

{1}{G}{U}


Enchantement

U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathie primordiale {1}{G}{U}




Enchantement U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe moqueur {G}




Créature : elfe C

Toutes les créatures capables de bloquer l'Elfe moqueur doivent le faire.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe moqueur {G}



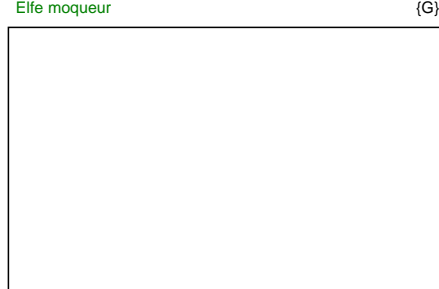
Créature : elfe C

Toutes les créatures capables de bloquer l'Elfe moqueur doivent le faire.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe moqueur {G}



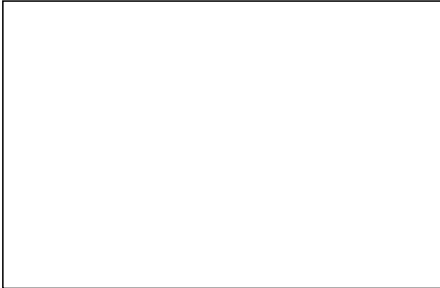
Créature : elfe C

Toutes les créatures capables de bloquer l'Elfe moqueur doivent le faire.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim vivant {6}{G}{G}



Créature : élémental et insecte R

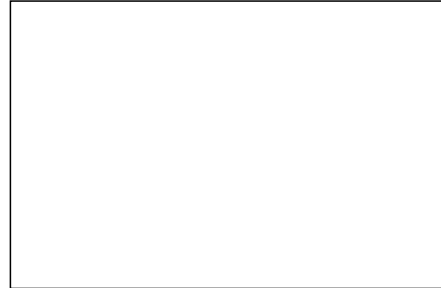
Piétinement

À chaque fois que l'Essaim vivant inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échec funeste {2}{U}{U}




Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échec funeste {2}{U}{U}




Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion d'Orazca {1}{U}



Éphémère U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si vous avez l'agrément de la cité, vous pouvez mettre ce permanent au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion d'Orazca

{1}{U}



Éphémère

U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si vous avez l'agrément de la cité, vous pouvez mettre ce permanent au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}



Enchantement

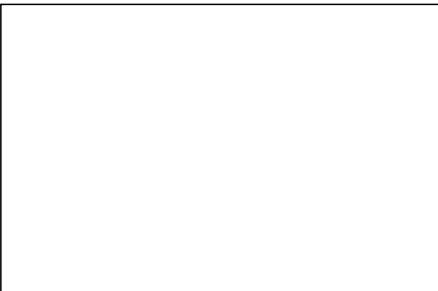
R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}



Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast