

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. <i>Congrégation</i> : 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

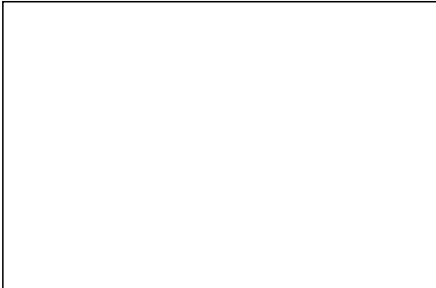
Quand la Mentor de Cerf-orient arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. <i>Congrégation</i> : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des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

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor de Cerf-orient

{2}{G}



Créature : humain et psychagogue

U

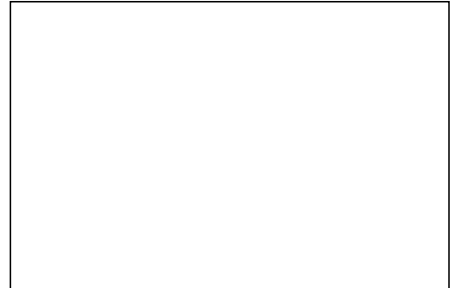
Quand la Mentor de Cerf-orient arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. <i>Congrégation</i> : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des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

Fermière ambitieuse {1}{W}



Créature : humain et paysan U

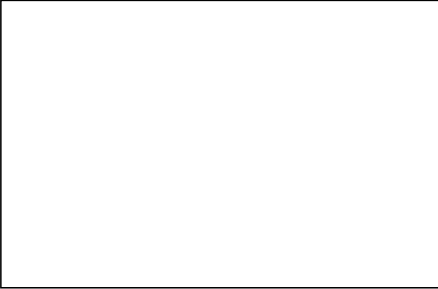
Quand la Fermière ambitieuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

<i>Congrégation</i> ? {1}{W}{W} : Transformez la Fermière ambitieuse. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fermière ambitieuse {1}{W}



Créature : humain et paysan U

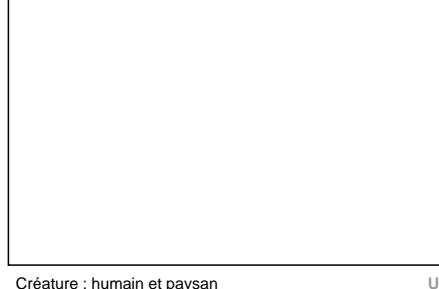
Quand la Fermière ambitieuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

<i>Congrégation</i> ? {1}{W}{W} : Transformez la Fermière ambitieuse. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fermière ambitieuse {1}{W}



Créature : humain et paysan U

Quand la Fermière ambitieuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

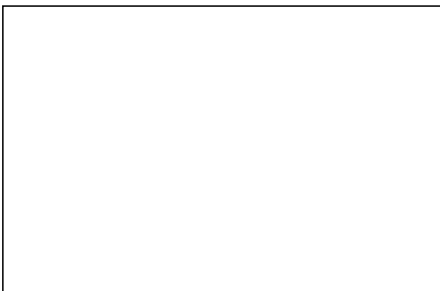
<i>Congrégation</i> ? {1}{W}{W} : Transformez la Fermière ambitieuse. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fermière ambitieuse

{1}{W}



Créature : humain et paysan

U

Quand la Fermière ambitieuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

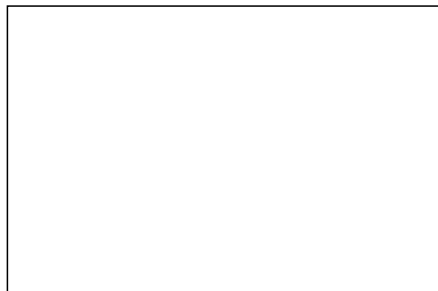
<i>>Congrégation</i> ? {1}{W}{W} : Transformez la Fermière ambitieuse. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

1/1

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

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

Survivante endeuillée {2}{W}



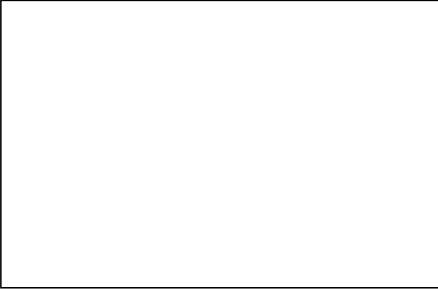
Créature : humain et paysan U

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivante endeuillée {2}{W}



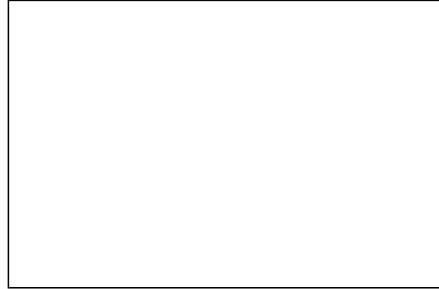
Créature : humain et paysan U

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes de Cerf-orient {1}{G}{W}



Créature : humain et psychagogue U

Vigilance

<i>? 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

<i>>Congrégation</i> ? 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

Gardes de Cerf-orient

{1}{G}{W}



Créature : humain et psychagogue

U

Vigilance

<i>>Congrégation</i> ? 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

Venez danser !

{G}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain. Flashback {3}{G}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venez danser !

{G}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Flashback {3}{G}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venez danser !

{G}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Flashback {3}{G}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venez danser !

{G}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Flashback {3}{G}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

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

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

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

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
{G}

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

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

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

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

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.

<i>Congrégation&i> ? {2}{W}, sacrifiez le Piège à chandelles : Exilez la créature enchantée. N'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.

<i>>Congrégation</i> ? {2}{W}, sacrifiez le Piège à chandelles : Exilez la créature enchantée. N'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.

<i>>Congrégation</i> ? {2}{W}, sacrifiez le Piège à chandelles : Exilez la créature enchantée. N'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.

<i>>Congrégation</i> ? {2}{W}, sacrifiez le Piège à chandelles : Exilez la créature enchantée. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast