


Elfes cordelliens {G}




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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

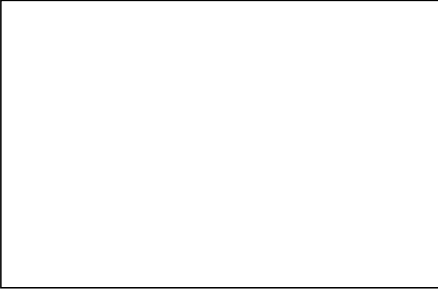


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

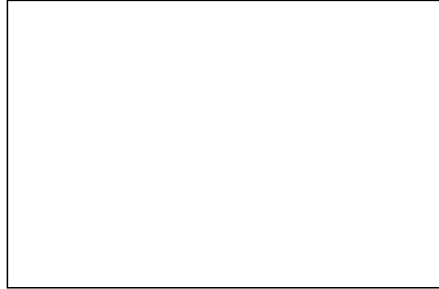


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

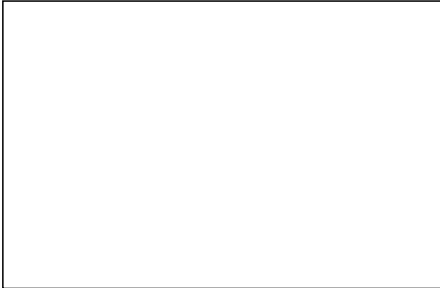


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

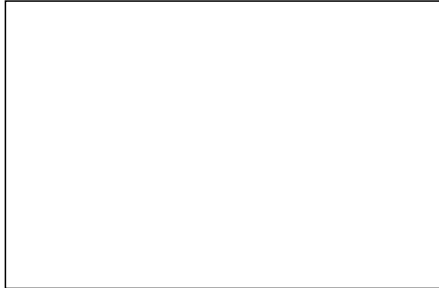


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania {1}{G}




Créature : elfe et druide U
{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

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

Prêtresse de Titania {1}{G}




Créature : elfe et druide U
{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania {1}{G}




Créature : elfe et druide U
{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garante de la paix {2}{W}

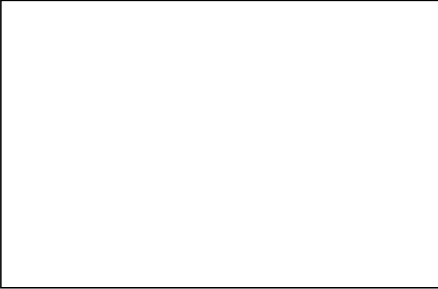


Créature : humain R
Au début de votre entretien, sacrifiez la Garante de la paix à moins que vous ne payiez {1}{W}.
Les créatures ne peuvent pas attaquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania {1}{G}

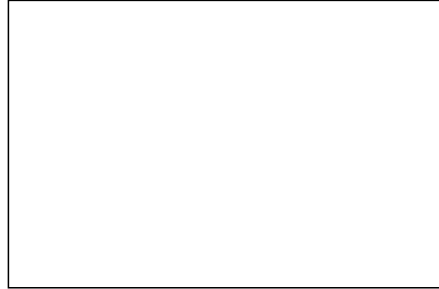


Créature : elfe et druide U
{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garante de la paix {2}{W}

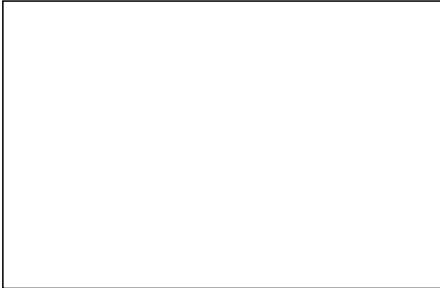


Créature : humain R
Au début de votre entretien, sacrifiez la Garante de la paix à moins que vous ne payiez {1}{W}.
Les créatures ne peuvent pas attaquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garante de la paix {2}{W}



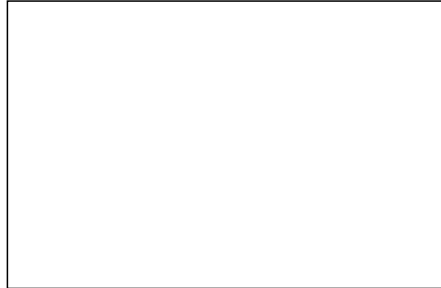
Créature : humain R

Au début de votre entretien, sacrifiez la Garante de la paix à moins que vous ne payiez {1}{W}.
Les créatures ne peuvent pas attaquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phelddagrif {1}{W}{U}{G}




Créature légendaire : phelddagrif R

{G} : Le Phelddagrif acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 verte Hippopotame.
{W} : Le Phelddagrif acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Un adversaire ciblé gagne 2 points de vie.
{U} : Renvoyez le Phelddagrif dans la main de son propriétaire. Un adversaire ciblé peut piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phelddagrif {1}{W}{U}{G}




Créature légendaire : phelddagrif R

{G} : Le Phelddagrif acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 verte Hippopotame.
{W} : Le Phelddagrif acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Un adversaire ciblé gagne 2 points de vie.
{U} : Renvoyez le Phelddagrif dans la main de son propriétaire. Un adversaire ciblé peut piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phelddagrif farfelu {1}{G}{W}{U}



Créature : phelddagrif R

{G} : Le Phelddagrif farfelu gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 verte Hippopotame.
{W} : Le Phelddagrif farfelu acquiert la protection contre le noir et contre le rouge jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé gagne 2 points de vie.
{U} : Le Phelddagrif farfelu acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé peut piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phelddagrif farfelu

{1}{G}{W}{U}

Créature : phelddagrif

R

{G}: Le Phelddagrif farfelu gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 verte Hippopotame.

{W}: Le Phelddagrif farfelu acquiert la protection contre le noir et contre le rouge jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé gagne 2 points de vie.

{U}: Le Phelddagrif farfelu acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé peut piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution hermétique

{1}{G}{G}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant 2 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée. Mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. Exilez l'Évolution hermétique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle alimentaire d'Ezuri

{5}{G}{G}{G}

Rituel

R

Pour chaque créature que vos adversaires contrôlent, créez un jeton de créature 4/4 verte Phyrexian et Bête. Chacun de ces jetons se bat contre une créature différente parmi ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution hermétique

{1}{G}{G}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant 2 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée. Mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. Exilez l'Évolution hermétique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de paix

{1}{W}



Rituel

U

Ce tour-ci et le prochain tour, les créatures ne peuvent pas attaquer, et les joueurs et les permanents ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de paix

{1}{W}



Rituel

U

Ce tour-ci et le prochain tour, les créatures ne peuvent pas attaquer, et les joueurs et les permanents ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de paix

{1}{W}



Rituel

U

Ce tour-ci et le prochain tour, les créatures ne peuvent pas attaquer, et les joueurs et les permanents ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de paix

{1}{W}



Rituel

U

Ce tour-ci et le prochain tour, les créatures ne peuvent pas attaquer, et les joueurs et les permanents ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités activées.

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île
{(T) : Ajoutez {G} ou {U}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île
{(T) : Ajoutez {G} ou {U}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île

R

((T) : Ajoutez {G} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Treva



Terrain : repaire

U

Quand les Ruines de Treva arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île

R

((T) : Ajoutez {G} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Treva



Terrain : repaire

U

Quand les Ruines de Treva arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Treva



Terrain : repaire U

Quand les Ruines de Treva arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine R

{(T)} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Treva



Terrain : repaire U

Quand les Ruines de Treva arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine R

{(T)} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine
(T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

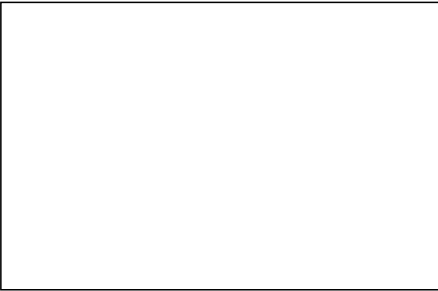


Terrain : plaine et île
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine
(T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île

R

((T) : Ajoutez {W} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trompette de l'ange

{3}



Artefact

U

Toutes les créatures ont la vigilance.
Au début de l'étape de fin de chaque joueur, engagez toutes les créatures dégagées que ce joueur contrôler qui n'ont pas attaqué ce tour-ci. La Trompette de l'ange inflige un nombre de blessures au joueur égal au nombre de créatures engagées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trompette de l'ange

{3}



Artefact

U

Toutes les créatures ont la vigilance.
Au début de l'étape de fin de chaque joueur, engagez toutes les créatures dégagées que ce joueur contrôler qui n'ont pas attaqué ce tour-ci. La Trompette de l'ange inflige un nombre de blessures au joueur égal au nombre de créatures engagées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trompette de l'ange

{3}



Artefact

U

Toutes les créatures ont la vigilance.
Au début de l'étape de fin de chaque joueur, engagez toutes les créatures dégagées que ce joueur contrôler qui n'ont pas attaqué ce tour-ci. La Trompette de l'ange inflige un nombre de blessures au joueur égal au nombre de créatures engagées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trompette de l'ange

{3}

Artefact

U

Toutes les créatures ont la vigilance.

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, engagez toutes les créatures dégagées que ce joueur contrôle qui n'ont pas attaqué ce tour-ci. La Trompette de l'ange inflige un nombre de blessures au joueur égal au nombre de créatures engagées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration

{X}{G}{G}{G}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration

{X}{G}{G}{G}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration

{X}{G}{G}{G}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration

{X}{G}{G}{G}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.) Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

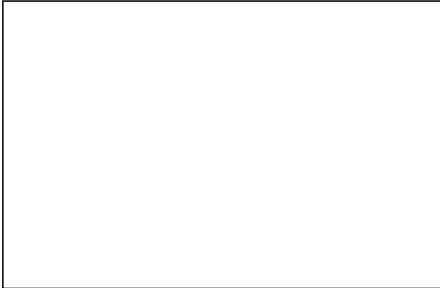
Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festival {W}

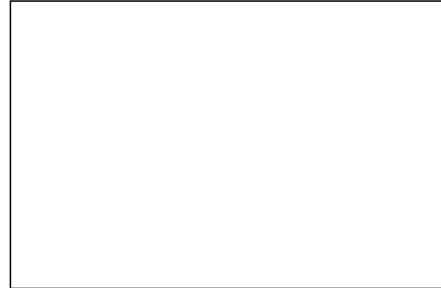


Éphémère C

Ne lancez ce sort que pendant l'entretien d'un adversaire.
Les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festival {W}




Éphémère C

Ne lancez ce sort que pendant l'entretien d'un adversaire.
Les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festival {W}




Éphémère C

Ne lancez ce sort que pendant l'entretien d'un adversaire.
Les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festival {W}



Éphémère C

Ne lancez ce sort que pendant l'entretien d'un adversaire.
Les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

