

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R
Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R
Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R
Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tinteigriffe {1}{G}



Créature : humain et shaman R

{T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.
 Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
 Quand la Mystique tinteigriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tintegriffe {1}{G}



Créature : humain et shaman R

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

Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des heures {1}{U}



Créature : humain et sorcier M

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Sage des heures, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. Retirez tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures : Pour chaque cinq marqueurs retirés de cette manière, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tintegriffe {1}{G}



Créature : humain et shaman R

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

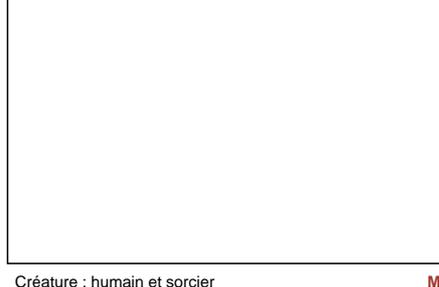
Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des heures {1}{U}



Créature : humain et sorcier M

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Sage des heures, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. Retirez tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures : Pour chaque cinq marqueurs retirés de cette manière, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des heures

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

M

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Sage des heures, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. Retirez tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures : Pour chaque cinq marqueurs retirés de cette manière, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des heures

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

M

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Sage des heures, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. Retirez tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures : Pour chaque cinq marqueurs retirés de cette manière, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

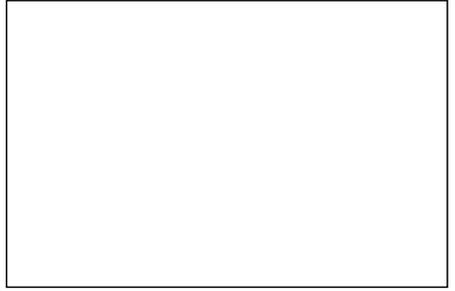
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

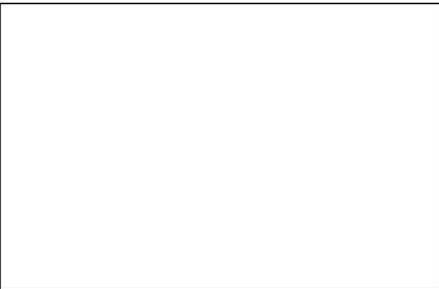
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

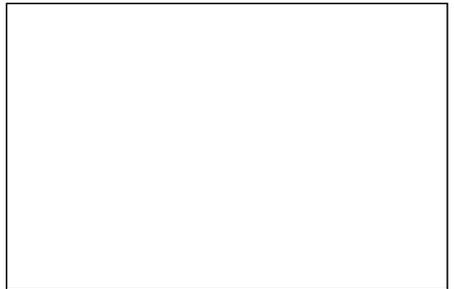
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

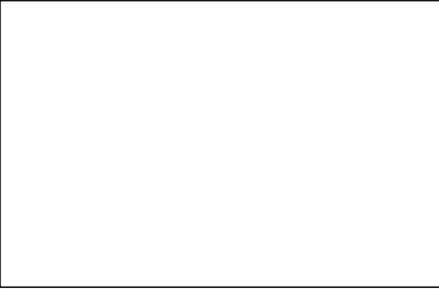
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

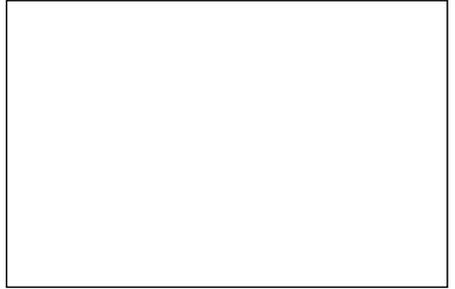


Terrain de base : forêt
{G}

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

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



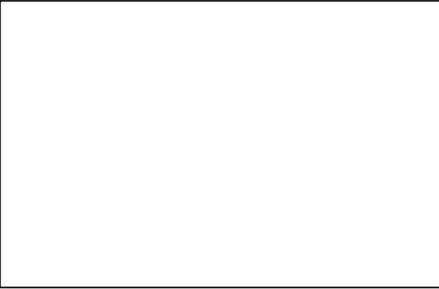
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



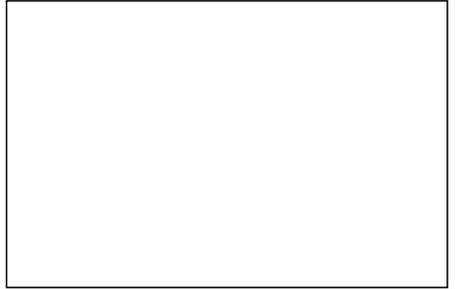
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



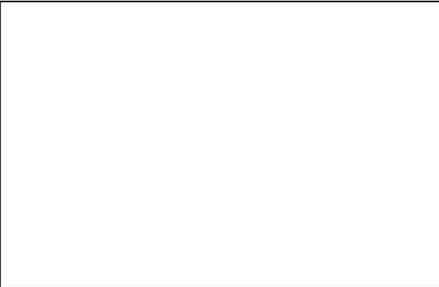
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



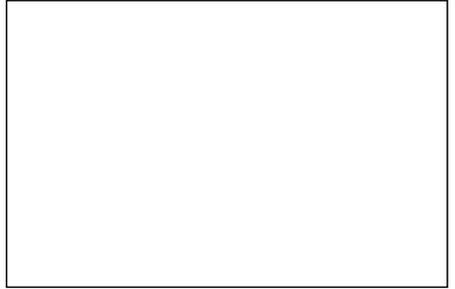
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



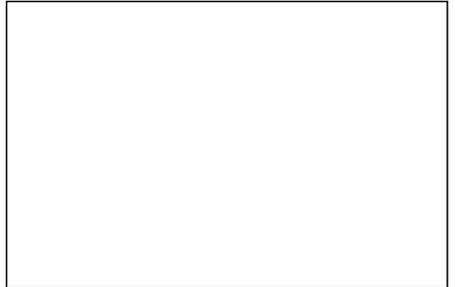
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du
dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette
carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, mentor de héros

{3}{G}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura, de créature ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-8} : Vous gagnez 100 points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, mentor de héros

{3}{G}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura, de créature ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-8} : Vous gagnez 100 points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, mentor de héros

{3}{G}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura, de créature ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-8} : Vous gagnez 100 points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, mentor de héros

{3}{G}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura, de créature ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-8} : Vous gagnez 100 points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiora, la Déferlante

{2}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Kiora

M

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

{-1} : Piochez une carte. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 9/9 bleue Kraken. »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiora, la Déferlante

{2}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Kiora

M

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

{-1} : Piochez une carte. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 9/9 bleue Kraken. »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiora, la Déferlante

{2}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Kiora

M

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

{-1} : Piochez une carte. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 9/9 bleue Kraken. »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros

{1}{G}



Éphémère

U

Obstination ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées.
Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros

{1}{G}



Éphémère

U

Obstination ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées.
Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros

{1}{G}



Éphémère

U

Obstination ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées.
Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros

{1}{G}



Éphémère

U

Obstination ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées.
Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

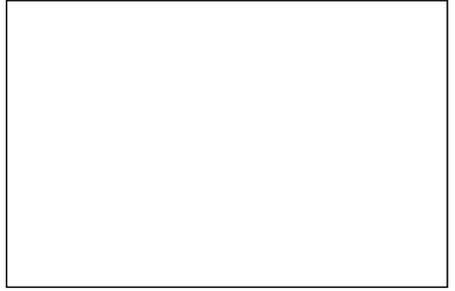
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

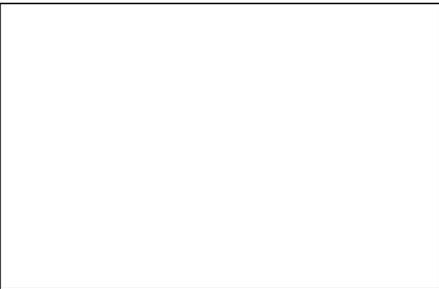
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

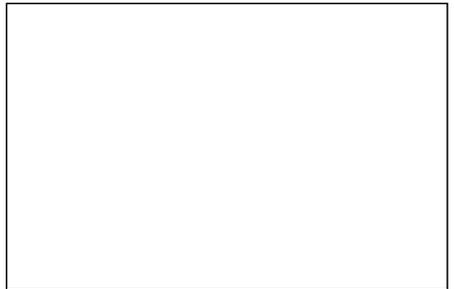
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

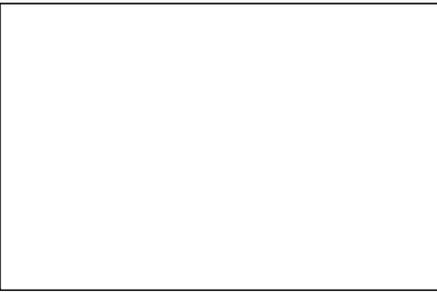
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de résistance

{1}{W}



Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de résistance

{1}{W}



Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de résistance

{1}{W}



Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de résistance

{1}{W}



Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

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

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

Grand prêtre de Tethmos

{2}{W}



Créature : chat et clerc

U

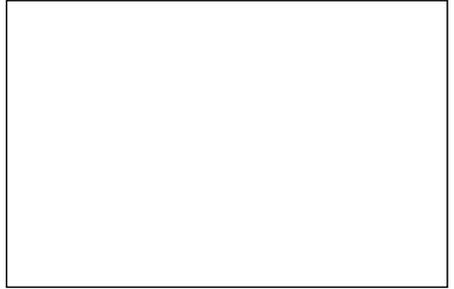
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Grand prêtre de Tethmos, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de Tethmos

{2}{W}



Créature : chat et clerc

U

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Grand prêtre de Tethmos, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de Tethmos

{2}{W}



Créature : chat et clerc

U

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Grand prêtre de Tethmos, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de Tethmos

{2}{W}



Créature : chat et clerc

U

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Grand prêtre de Tethmos, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil

{4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du ranger

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil

{4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du ranger

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

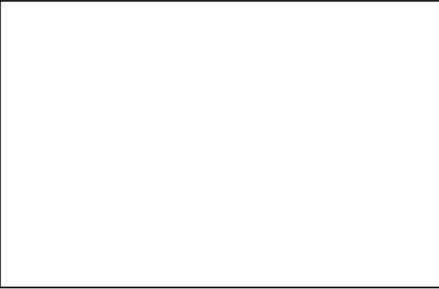
U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

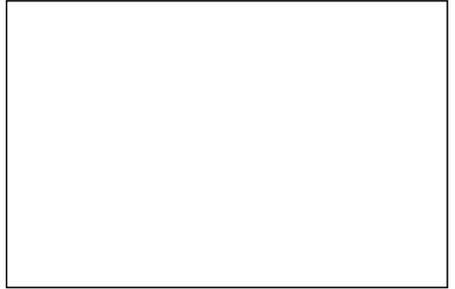
U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Figer l'essence

{G}{U}{R}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Figer l'essence

{G}{U}{R}



Éphémère

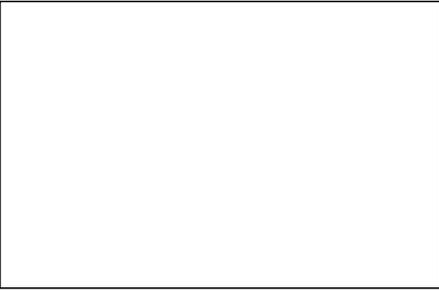
R

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Figer l'essence

{G}{U}{R}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast