


Apprenti spinosophe {G}



Créature : humain et sorcier C


{R}, {T} : Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe nomade {1}{G}



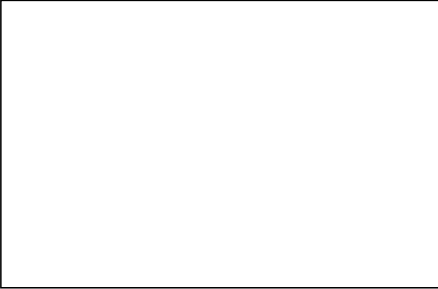
Créature : elfe et nomade C

{1}{G} : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti spinosophe {G}



Créature : humain et sorcier C

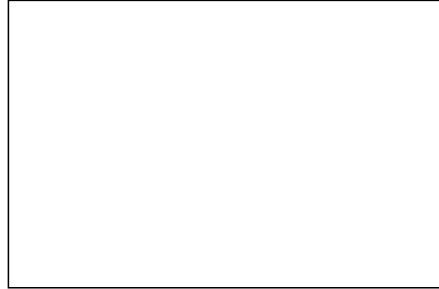
{R}, {T} : Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe nomade {1}{G}



Créature : elfe et nomade C

{1}{G} : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes quirionais

{1}{G}

Créature : elfe et druide

C

Au moment où les Elfes quirionais arrivent sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille spinosophe

{2}{G}

Créature : elfe et sorcier

U

Kick {R} et/ou {W}

Quand la Mage de bataille spinosophe arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée avec son kick de {R}, elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Quand la Mage de bataille spinosophe arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée avec son kick de {W}, détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Verdural

{2}{G}

Créature : humain et sorcier

U

Kick {1}{R} (Vous pouvez payer {1}{R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Émissaire de Verdural arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, détruisez l'artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille spinosophe

{2}{G}

Créature : elfe et sorcier

U

Kick {R} et/ou {W}

Quand la Mage de bataille spinosophe arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée avec son kick de {R}, elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Quand la Mage de bataille spinosophe arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée avec son kick de {W}, détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}



Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille tonitrosophe

{2}{R}



Créature : humain et sorcier

U

Kick {1}{B} et/ou {G}

Quand le Mage de bataille tonitrosophe arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické avec son kick de {1}{B}, un joueur ciblé se défause de deux cartes.

Quand le Mage de bataille tonitrosophe arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické avec son kick de {G}, détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}



Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gerrard Capashen

{3}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

R

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans la main d'un adversaire ciblé.

{3}{W} : Engagez une créature ciblée. N'activez que si Gerrard Capashen est attaquant.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille solisophe

{2}{W}



Créature : humain et sorcier

U

Kick {1}{G} et/ou {2}{U}

Quand la Mage de bataille solisophe arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické avec son kick de {1}{G}, détruisez une créature avec le vol ciblée.

Quand la Mage de bataille solisophe arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické avec son kick de {2}{U}, piochez deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Riss l'éveilleur

{3}{R}{G}{W}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Riss l'éveilleur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, et créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque permanent de cette couleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Darigaaz l'embrasseur

{3}{B}{R}{G}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Darigaaz l'embrasseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, ensuite ce joueur révèle sa main et Darigaaz lui inflige autant de blessures que de cartes de cette couleur révélées de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treva le rénovateur

{3}{G}{W}{U}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Treva le rénovateur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{W}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, et vous gagnez ensuite 1 point de vie pour chaque permanent de cette couleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll fougueux

{2}{G}{W}



Créature : troll

U

Vigilance

{G} : Régénérez le Troll fougueux.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stratégies d'alliances

{4}{U}



Rituel

U

Un joueur ciblé pioche une carte pour chaque type de terrain de base parmi les terrains qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}



Rituel

C

<i>? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oasis shivâne



Terrain

U

L'Oasis shivâne arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

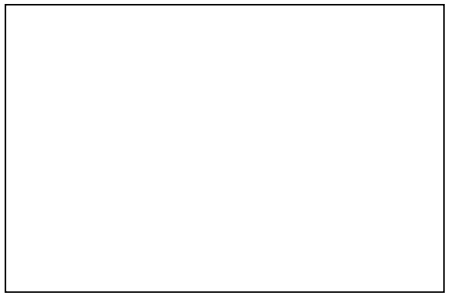


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais terrefe



Terrain

U

Le Palais terrefe arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

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

Armure de puissance

{4}

Artefact

U

<i>{3}</i>, {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de la Coalition

{3}

Artefact

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.
Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition.
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage selon Urza

{2}{R}

Éphémère

U

Kick {8}{R} (Vous pouvez payer {8}{R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Rage selon Urza inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, à la place il inflige 10 blessures à ce permanent ou à ce joueur et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

De justesse

{2}{W}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action d'évitement

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Darigaaz

{B}{R}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Le Charme de Darigaaz inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Riss

{R}{G}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez un terrain non-base ciblé.

? Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

? Prévenez toutes les blessures qu'une source de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Gerrard

{G}{W}

Éphémère

C

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Treva

{G}{W}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez un enchantement ciblé.

? Exilez une créature attaquante ciblée.

? Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction exotique

{2}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

<>Domaine</> ? La créature enchantée gagne -1/-1 pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

