

Chef de guerre krosian

{2}{G}

Créature : bête

U

Les sorts de bête que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{1}{G} : Régénérez la bête ciblée.

2/2

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

Elfe des horizons lointains

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

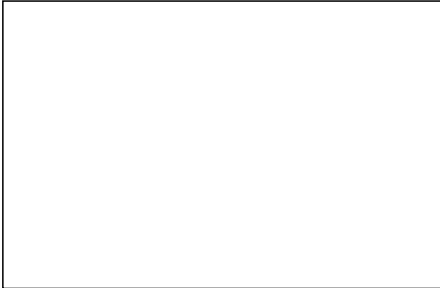
C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

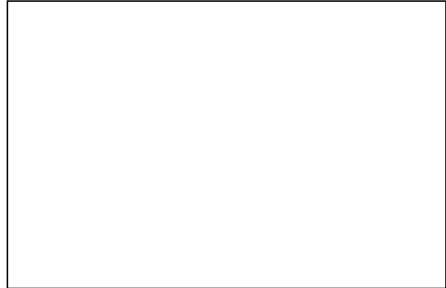


Créature : oiseau **R**  
Vol  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Cherchaloïn {1}{G}



Rituel **C**  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}




Créature : humain et moine **C**  
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}



Rituel **C**  
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

Croissance primordiale

{2}{G}



Rituel

C

Kick - Sacrifiez une créature.  
Cherchez une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. Si ce sort a été kické, à la place, cherchez deux cartes de terrains de base dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Errances lointaines

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.  
&lt;i>Seuil</i> ? S'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante

{2}{G}



Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

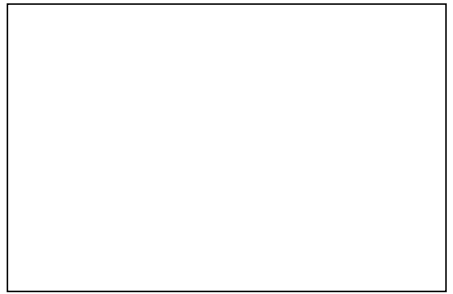
C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement divin

{2}{W}{W}



Rituel

R

Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle. Détruisez le reste.

Flashback {5}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ({R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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  
{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

Forêt de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuir



Terrain

R

La Gorge de Lignecuir arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**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

C

{W}

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

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Fou furieux

{G}



Éphémère

M

Ne lancez ce sort qu'avant l'étape des blessures de combat.

Une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant égal à sa force. Au début de l'étape de fin, détruisez cette créature si elle a attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de Gaïa

{2}{G}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3 et a le piétinement.

{G} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}

Éphémère

U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque ancestral

{2}{G}

Enchantement : aura


C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque autre enchantement sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ranc?ur** {G}




Enchantement : aura U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.  
 Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Prix de la gloire** {2}{R}

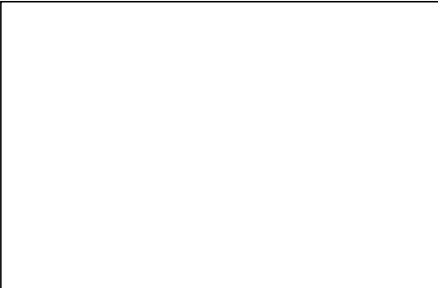


Enchantement U

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, si ce n'est pas le tour de ce joueur, détruisez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Terrain fertile** {1}{G}



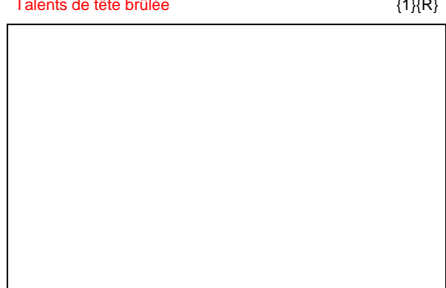
Enchantement : aura C

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

**Talents de tête brûlée** {1}{R}



Enchantement : aura C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+0 et a la menace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédictio des nephilims

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseforme

{1}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

{2}{W}{W} : Exilez la créature enchantée et toutes les auras qui lui sont attachées. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si vous faites ainsi, renvoyez les autres cartes exilées de cette manière sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires et attachées à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'immortalité

{2}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Renvoyez le Don d'immortalité sur le champ de bataille, attaché à cette créature, au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur selon Asha

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le vol, l'initiative et la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'immortalité

{2}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Renvoyez le Don d'immortalité sur le champ de bataille, attaché à cette créature, au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide griffon

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

Quand la créature enchantée meurt, créez un jeton de créature 2/2 blanche Griffon avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitrise de la bataille

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de félicidar

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a le lien de vie.

{1}{W} : Attachez l'Ombre de félicidar à une créature ciblée que vous contrôlez.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nodules de porphyre

{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, détruisez la créature avec la force la plus faible. Elle ne peut pas être régénérée. Si au moins deux créatures partagent la force la plus faible, vous choisissez l'une d'elles.

Quand il n'y a pas de créature sur le champ de bataille, sacrifiez les Nodules de porphyre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de hyène

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Ombre de hyène

{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

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