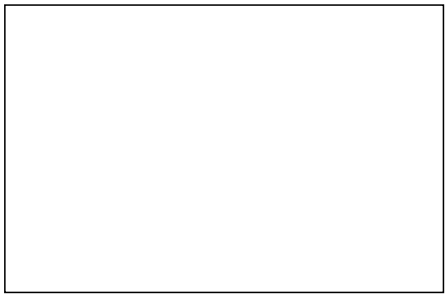
Cobra de Narnam {2}



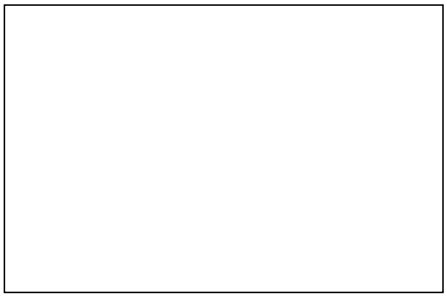
Créature-artefact : serpent **C**

{G} : Le Cobra de Narnam acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Auvent {1}{G}



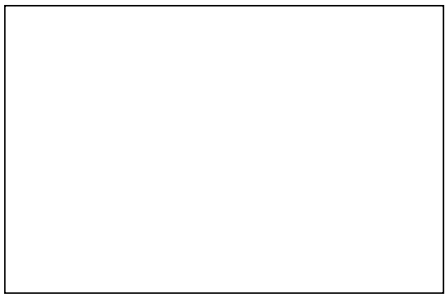
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte aérienne du consulat {2}



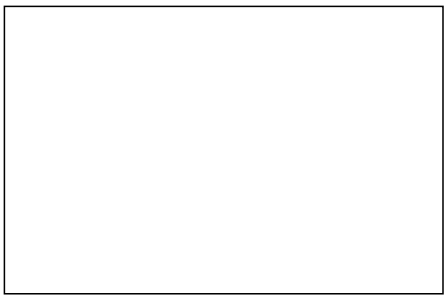
Créature-artefact : mur **C**

Défenseur
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Auvent {1}{G}



Créature : elfe et druide **C**

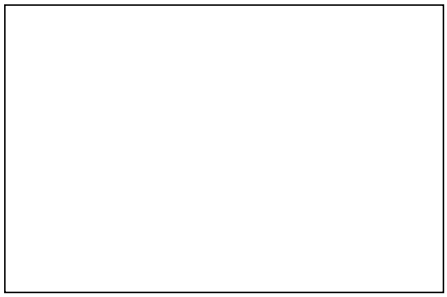
{T} : Ajoutez {G}.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande guivre des sables {5}{G}{G}



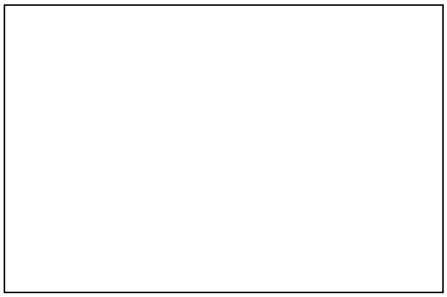
Créature : guivre **C**

La Grande guivre des sables ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de Garruk {5}{G}{G}



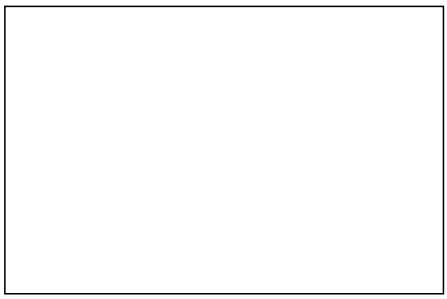
Créature : bête **R**

Piétinement
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Valsoir {5}{G}{G}



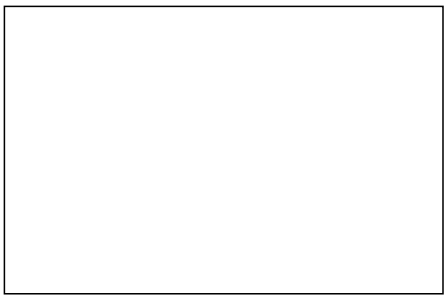
Créature : guivre **U**

Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétineur à dos arboré {3}{G}{G}



Créature : bête **U**

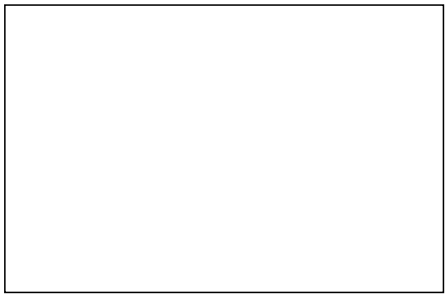
Piétinement
Quand le Piétineur à dos arboré arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétineur à dos arboré {3}{G}{G}



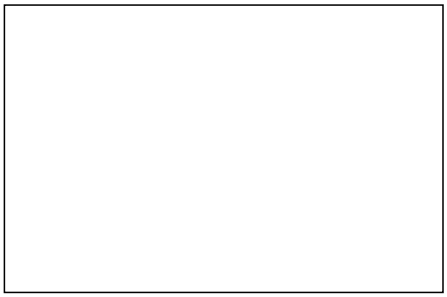
Créature : bête U

Piétinement
Quand le Piétineur à dos arboré arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cenn ratatinée {W}{W}



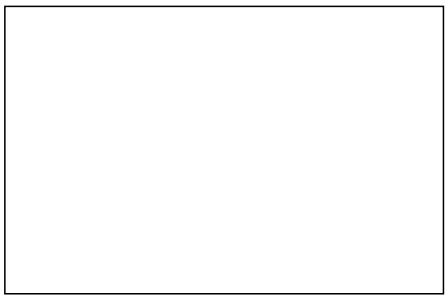
Créature : sangami et clerc U

Les autres créatures Sangami que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la justice {3}{W}{W}



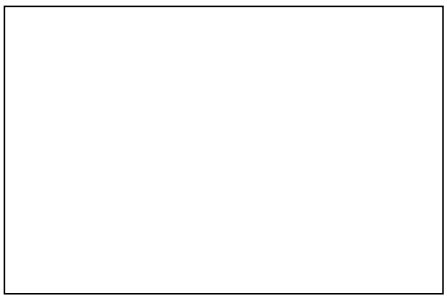
Créature : archonte R

Vol
Quand l'Archonte de la justice meurt, exilez un permanent ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin aviaire {2}{W}



Créature : changeforme C

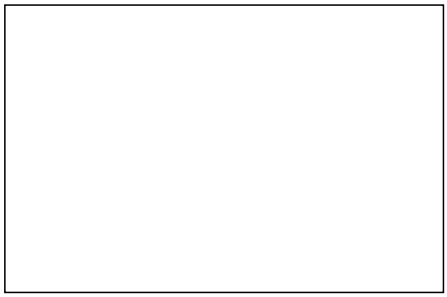
Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte de Damnejonc {2}{W}



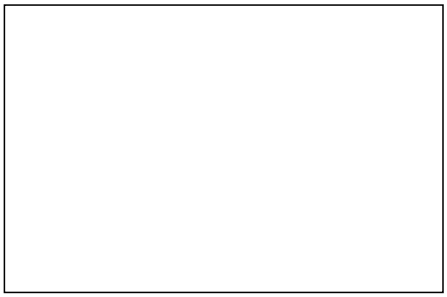
Créature : sangami et soldat **C**

Initiative
La Cohorte de Damnejonc gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une autre créature blanche.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du foyer {4}{W}{W}



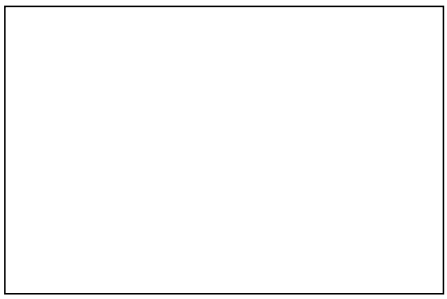
Créature : chat et esprit **R**

Vol
Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse à la fronde d'Orprairie {W}



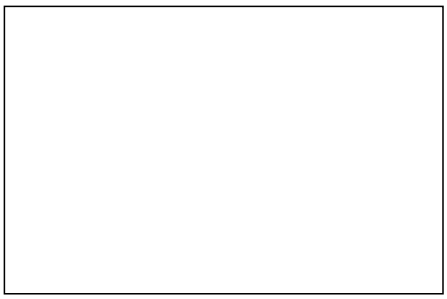
Créature : sangami et soldat **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de la foire {2}{W}



Créature : nain et soldat **U**

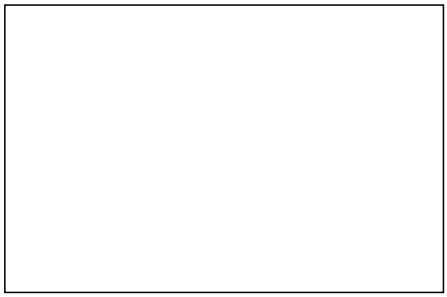
Quand le Garde de la foire arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Garde de la foire quitte le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritier du cenn {1}{W}



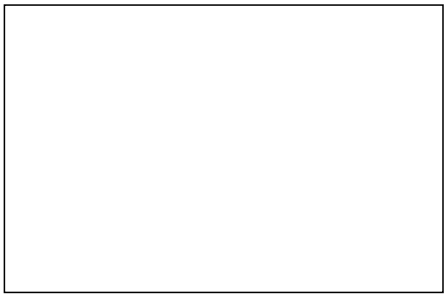
Créature : sangami et soldat **C**

À chaque fois que l'Héritier du cenn attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre sangami attaquant.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plèbe sangamie {3}{W}



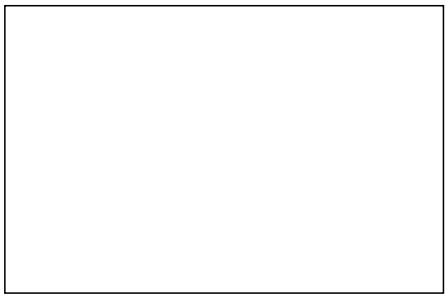
Créature : sangami **U**

Vigilance
La force et l'endurance de la Plèbe sangamie sont chacune égale au nombre de permanents blancs que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martèlecrâne territorial {2}{W}



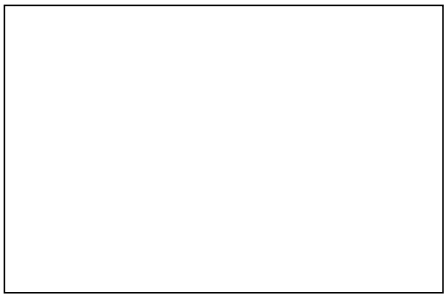
Créature : dinosaure **C**

À chaque fois que le Martèlecrâne territorial attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signaleur de patrouille {1}{W}



Créature : sangami et soldat **U**

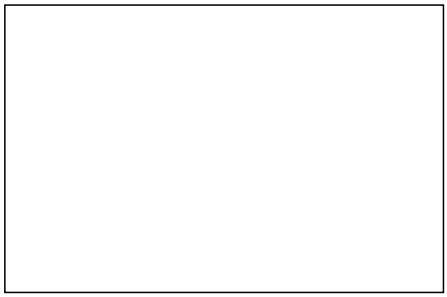
{1}{W}, {Q} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur de Damnejonc {3}{W}



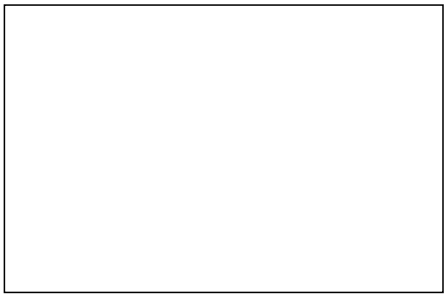
Créature : sangami et soldat **C**

{T} : Engagez une créature ciblée.
À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez dégager le Trappeur de Damnejonc.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragmentation {W}

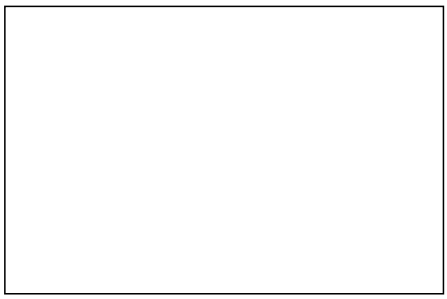


Rituel **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement, avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet aérien {2}{G}

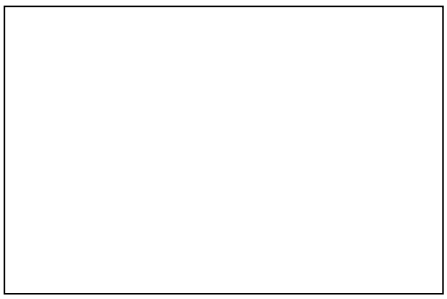


Rituel **U**

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon la Légion {2}{W}



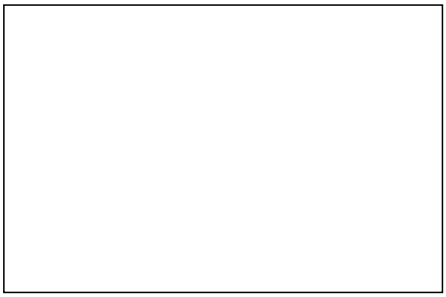
Rituel **C**

Détruisez une créature de force supérieure ou égale à 4 ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel // Autorité {G}{1}{W}



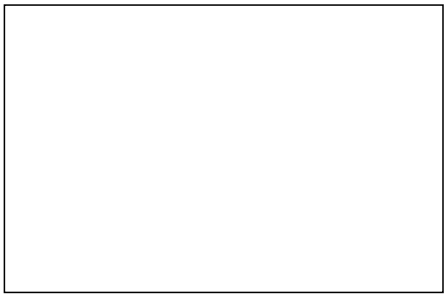
Rituel U

Appel
{G}
Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+X, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

Autorité
{1}{W}
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Engagez jusqu'à deux créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

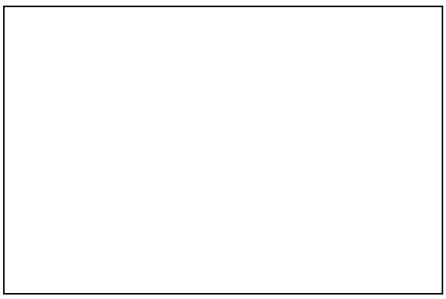


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

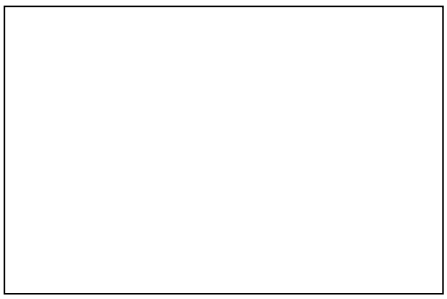


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



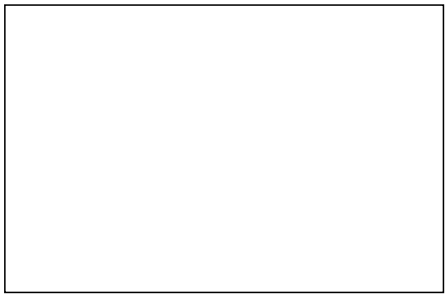
Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

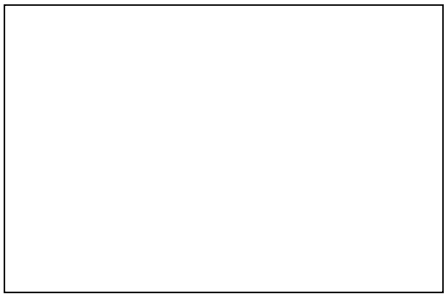


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

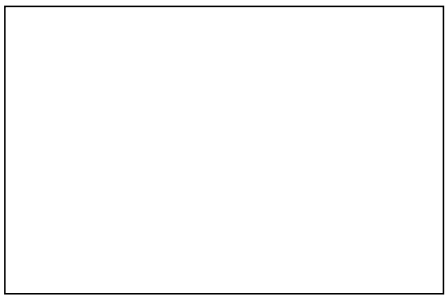


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

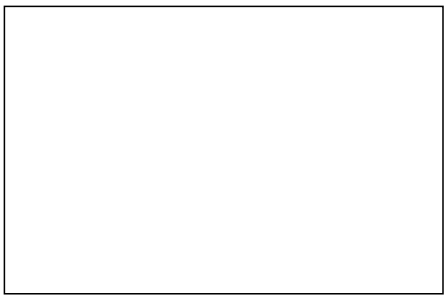


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

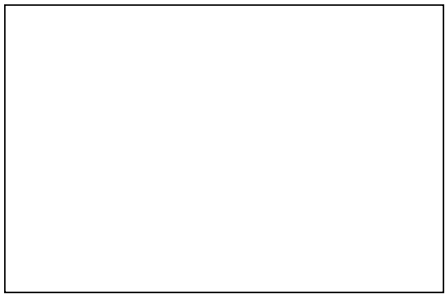


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille

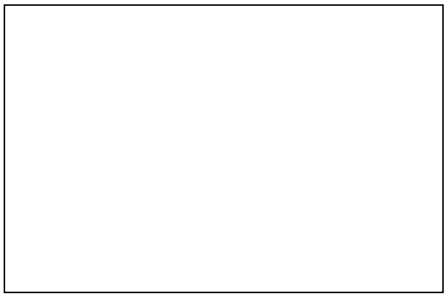


Terrain U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

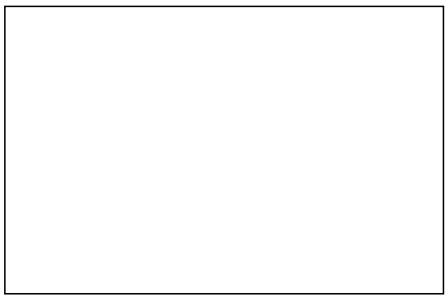


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelle Bénalia

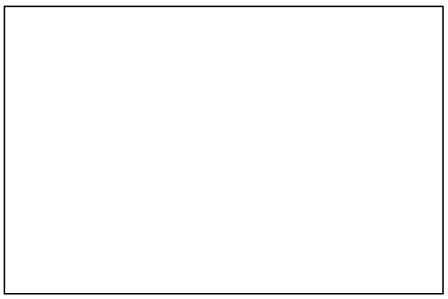


Terrain U

La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



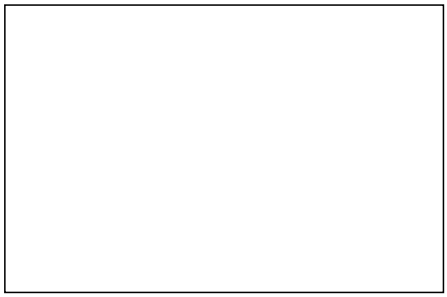
Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

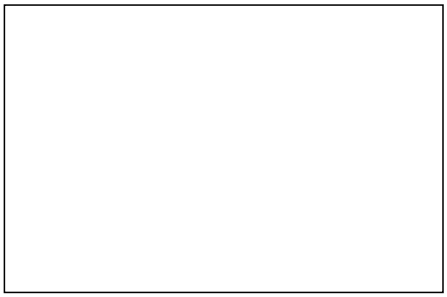


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

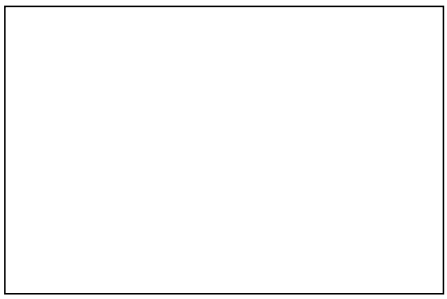


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

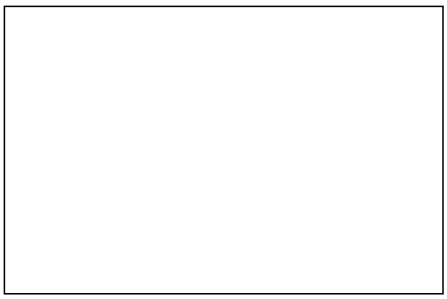


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

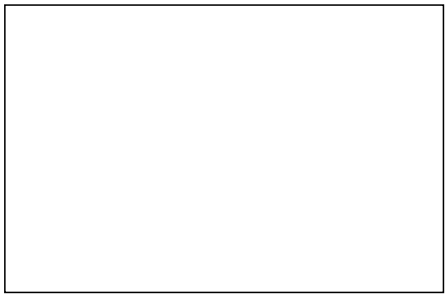


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

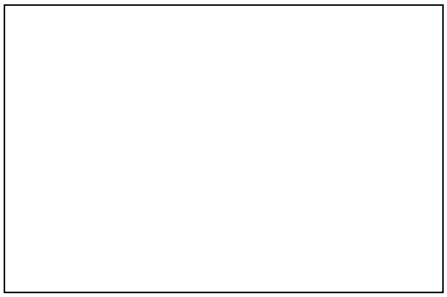


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

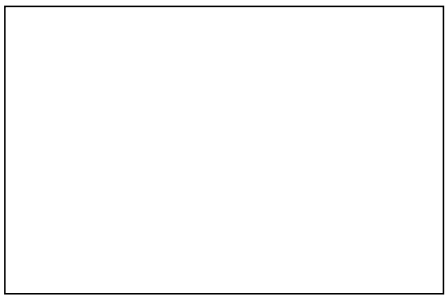


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

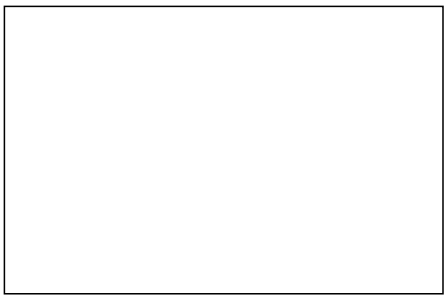


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

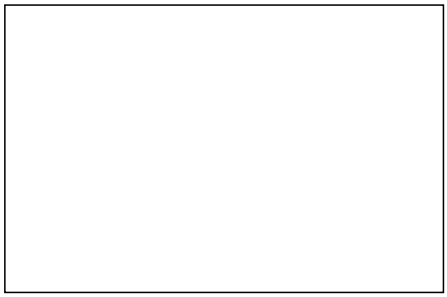


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

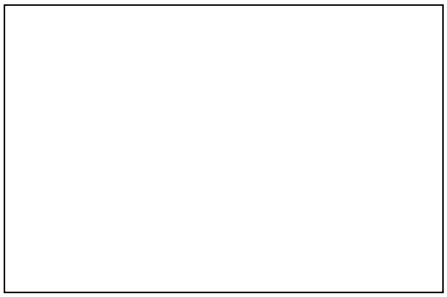


Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édifice d'autorité {3}

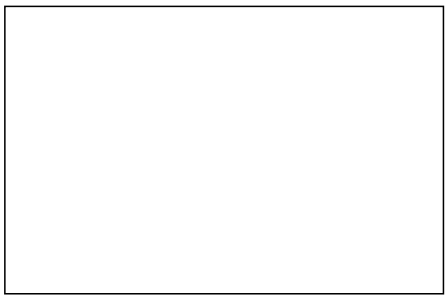


Artefact U

{1}, {T} : La créature ciblée ne peut pas attaquer ce tour-ci. Mettez un marqueur « brique » sur l'Édifice d'autorité.
{1}, {T} : Jusqu'à votre prochain tour, la créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées. N'activez cette capacité que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur l'Édifice d'autorité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de pacification {1}

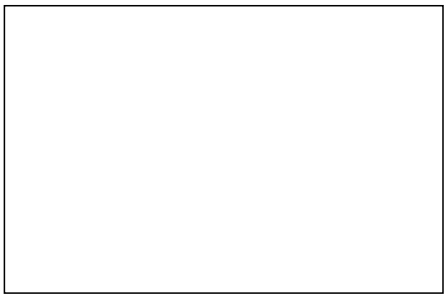


Artefact U

{2}, {T} : Engagez une cible, artefact ou créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue de l'explorateur {1}



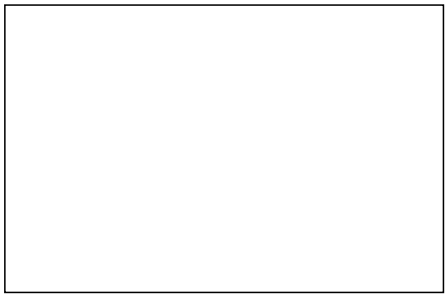
Artefact : équipement C

À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque {G}

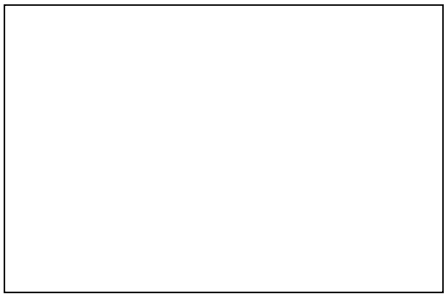


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor {G}

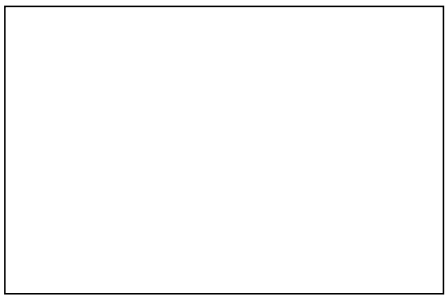


Éphémère **U**

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque {G}

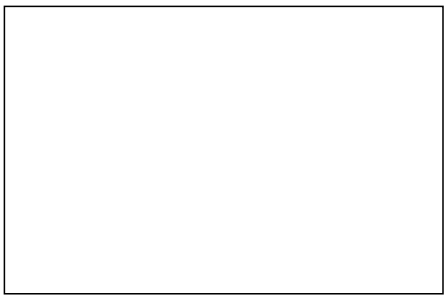


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mêlesève {1}{G}



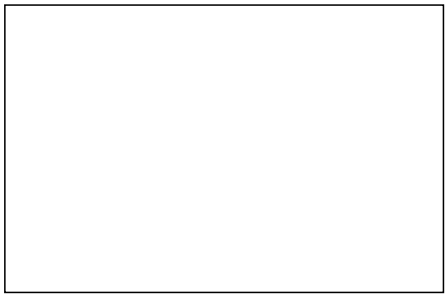
Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures sans le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renoncement au monde {2}{W}

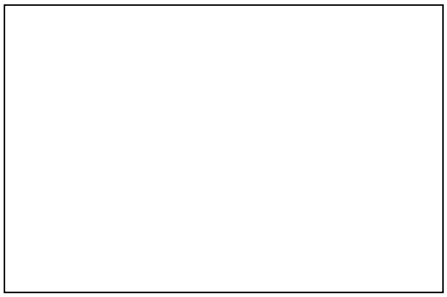


Éphémère **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis {2}{G}

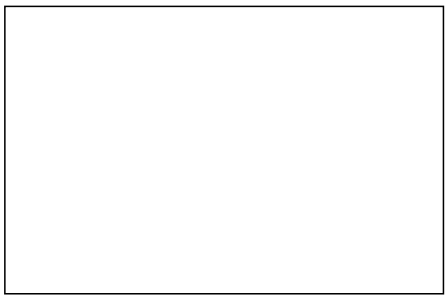


Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict divin {3}{W}

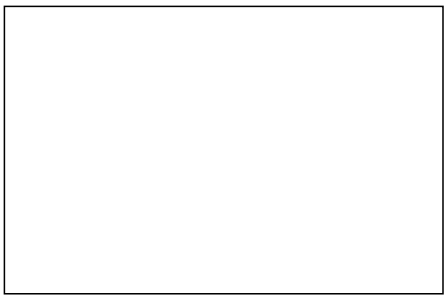


Éphémère **C**

Détruisez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile {1}{G}



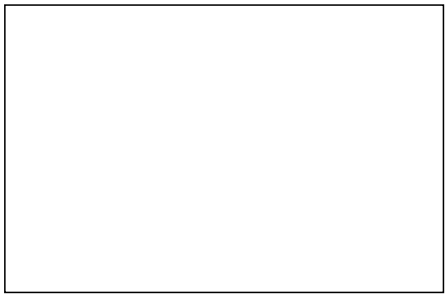
Enchantement : aura **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation par mécanoptère {2}{W}

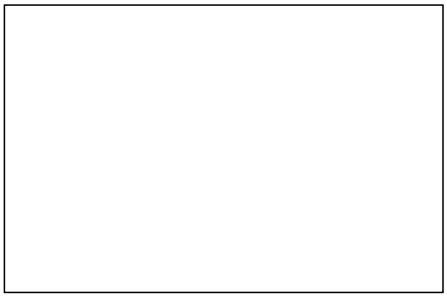


Enchantement U

Quand l'Arrestation par mécanoptère arrive sur le champ de bataille, exilez un artefact ciblé ou une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Arrestation par mécanoptère quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription {3}{W}

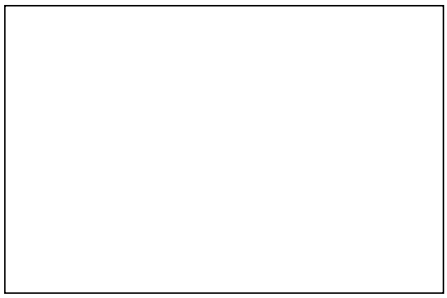


Enchantement U

Flash
Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

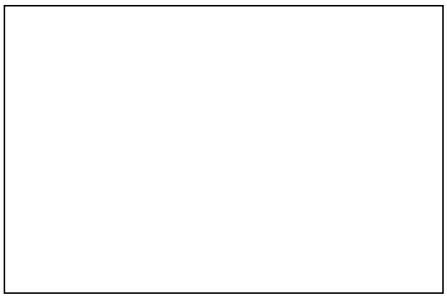


Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repos forcé {1}{W}



Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
La créature enchantée a « {2}, sacrifiez cette créature : vous gagnez deux points de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast