

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : serpent et shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de Linciel

{1}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

{1} : Ajoutez {R} ou {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre krostian

{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

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 vore 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 cordelliens

{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

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

À la recherche de demain

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Suspension 2 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {G} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

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

Cherchautoin

{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

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

Culture

{2}{G}

Rituel

C

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

Errances lointaines

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.
Seuil ? Si vous avez 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 et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrelacs des chemins

{2}{G}

Rituel

U

Révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez l'Entrelacs des chemins dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Majesté de l'âme

{4}{G}

Rituel

R

Piochez un nombre de cartes égal à la force d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissure rampante

{2}{G}{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, 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

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

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

Sapience naturaliste

{1}{G}

Rituel

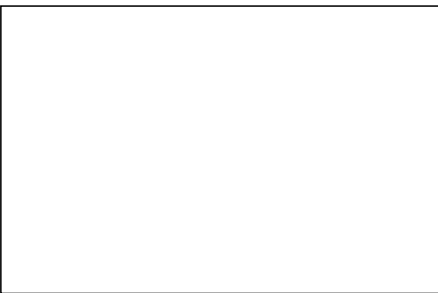
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement divin

{2}{W}{W}



Rituel

R

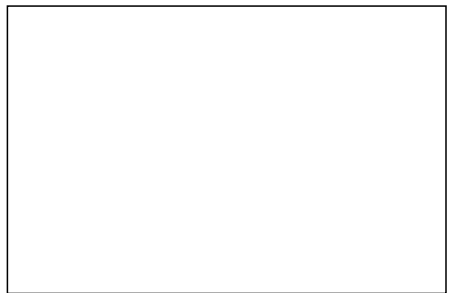
Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle. Détruisez le reste.

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

Vents de Rajh

{3}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas enchantées. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rattachement

{3}{W}



Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille chaque carte d'aura depuis votre cimetière. Seules les créatures peuvent être enchantées de cette manière. (Les cartes d'aura qui ne peuvent pas enchanter une créature sur le champ de bataille restent dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

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

Contreforts boisés



Terrain

R

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

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

Cuvette de la Yavimaya



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{G}, {T} : Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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



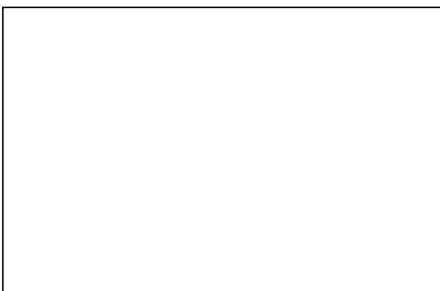
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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 de Karpluse

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

R

La Gorge de Lignecuire 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

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot;
;lt;img width=&amp;quot;65&amp;quot;
align=&amp;quot;center&amp;quot;
src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&
amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&am
p;amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez
une montagne ou une forêt.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot;
;lt;img width=&amp;quot;65&quot;
align=&amp;quot;center&amp;quot;
src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&
amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&am
p;amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;
!t;img width=&amp;quot;65&amp;quot;
align=&amp;quot;center&amp;quot;
src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&
&quot;&gt;&gt;&g>&amp;&lt;/center&a

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solcastel, forteresse de la Légion



Terrain

U

$\{T\}$: Ajoutez $\{C\}$.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skarrg, les Fosses de rage



Terrain

U

$\{T\}$: Ajoutez $\{C\}$.

{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'amp;#039;identité couleur de votre commandant.

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

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

-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

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

Rendre la pareille

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya

{G}{W}



Éphémère

U

Choose one ?

? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}



Enchantement

R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettez la carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de Gaia

{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

Ombre de serpent

{2}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte. »

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

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

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

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

Végétation luxuriante

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

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

U

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

Bénédiction 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

Autorité incontestable

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand l'Autorité incontestable arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée a la protection contre les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle spirituelle

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter une créature que vous contrôlez

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Quand la Boucle spirituelle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Boucle spirituelle dans la main de son propriétaire.

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

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

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

Étreinte de Serra

{2}{W}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

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

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

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

Liaison psychique

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de la bataille

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a la double initiative.

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

Manteau d'esprits

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protection contre les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêverie du sage

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Rêverie du sage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque aura que vous contrôlez qui est attachée à une créature.

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez qui est attachée à une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

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

Étreinte de Skwi

{R}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : crature

La créature enchantée gagne +2/+2.

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte de créature dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runes du Deus

{4}{RG}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urii, le Pisteur des brumes

{2}{R}{G}{W}

Créature légendaire : bête

M

Défense talismanique

Urii, le Pisteur des brumes gagne +2/+2 pour chaque aura qui lui est attachée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast