Doyen aux rameaux d'osier {3}{G}

Créature : sylvin et shamane **C**

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.
{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Boréal {G}

Créature neigeuse : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

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

Terrocorne krosian {5}{G}{G}

Créature : sanglier et bête **C**

Recyclage {2}{G} ({2}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupe d'elfes {3}{G}

Créature : elfe U

Défense talismanique
La force et l'endurance de la Troupe d'elfes sont chacune égales au nombre de permanents verts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur il-Kor {1}{U}

Créature : kor et gredin C

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
À chaque fois que le Détrousseur <i>il</i>-Kor inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Villageoise méprisée {1}{G}

Créature : humain et loup-garou C

{T} : Ajoutez {G}.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Villageoise méprisée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn loyal {2}{U}

Créature : drakôn U

Vol
<i>Lieutenant</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn pèlerin {4}{U}

Créature : drakôn U

Vol
Quand le Drakôn pèlerin arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à cinq terrains.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie {2}{U}

Créature : méduse C

Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}

Créature : élémental U

Vol
Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.
Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl ailé {1}{G}{U}

Créature : serpent C

Flash
Vol, contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé {G}{U}

Créature : serpent et elfe et druide C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots {G}{G}{U}{U}

Créature : elfe et lézard et sorcier U

Flash
Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture résistante {3}{GU}

Créature : élémental U

La Progéniture résistante arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.
{GU} : La Progéniture résistante acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que vous lancez un sort vert, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture résistante.
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture résistante.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affrontement épique {1}{G}

Rituel **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

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

Réapparition {1}{G}

Rituel **U**

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois visites {1}{G}

Rituel **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {U}

Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de distorsion {U}

Rituel **C**

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne {UP}

Rituel **C**

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source temporelle {1}{G}{U}

Rituel C

Mettez le permanent ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Givrebois

Terrain neigeux : forêt et île C

({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)
Les Chutes de Givrebois arrivent sur le champ de bataille engagées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain C

Les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni

Terrain **C**

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{T} : Ajoutez {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

Porte de la guilde de Simic

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves

Terrain **C**

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

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

Sanctuaire mystique

Terrain : île **C**

({T} : Ajoutez {U}.)
Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles.
Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance

Terrain **C**

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste {G}

Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang {U}{U}

Éphémère C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abrogation {X}{U}

Éphémère C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana de X dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clin d'?il {1}{U}

Éphémère C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contempler le Multivers {3}{U}

Éphémère C

Regard 2, puis piochez deux cartes.
Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de calcul {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étherisation {3}{U}

Éphémère U

Renvoyez toutes les créatures attaquantes dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évitement {2}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez défausser une carte d'île et une autre carte à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exclusion {2}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?ud logique {X}{U}{U}

Éphémère **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois {1}{U}

Éphémère **C**

Piochez une carte.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répulsion {2}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve psionique {2}{U}

Éphémère P

La Salve psionique inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance {G}{U}

Éphémère C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura C

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lignification {1}{G}

Enchantement tribal : sylvin et aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée est un sylvin avec une force et une endurance de base de 0/4 et perd toutes ses capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'araignée {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la portée.
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

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

Cape du voyageur {2}{U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Au moment où la Cape du voyageur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de terrain.
Quand la Cape du voyageur arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a la traversée des terrains du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attirance vers l'Héritage {U}{U}

Enchantement U

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « trésor » sur l'Attirance vers l'Héritage.
Sacrifiez l'Attirance vers l'Héritage : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale au nombre de marqueurs « trésor » sur l'Attirance vers l'Héritage. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique {2}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse {U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas être bloquée.
À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perdre les bonnes grâces {2}{U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand Perdre les bonnes grâces arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée et vous devenez le monarque.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur à moins que ce joueur ne soit le monarque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'anguille {1}{U}

Enchantement : aura **C**

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1
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

Faveur de la parèdre {1}{GU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a la vigilance.
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast