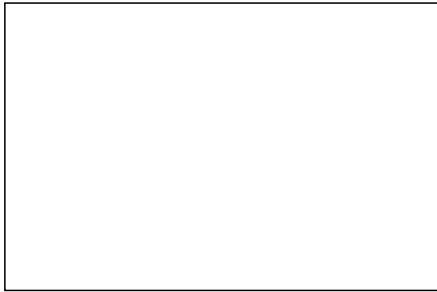


Maîtresse d'épée céleste

{5}{W}



Créature : ange

R

Vol, double initiative

Quand la Maîtresse d'épée céleste arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher n'importe quel nombre d'auras et d'équipements que vous contrôlez.

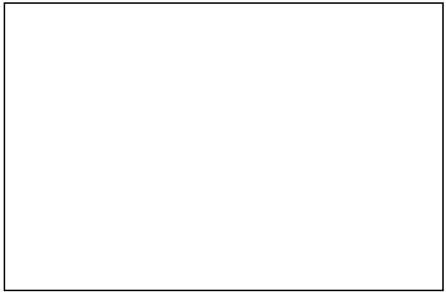
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement attachés à la Maîtresse d'épée céleste.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arixmélès, l'île assoupie

{2}{G}{U}



Créature légendaire : kraken

R

Arixmélès, l'île assoupie arrive sur le champ de bataille engagé avec cinq marqueurs « sommeil » sur lui. Tant qu'Arixmélès a un marqueur « sommeil » sur lui, c'est un terrain. (Ce n'est pas une créature.)

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez retirer un marqueur « sommeil » d'Arixmélès.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle silencieuse

{5}{W}{W}



Créature : archonte

R

Vol

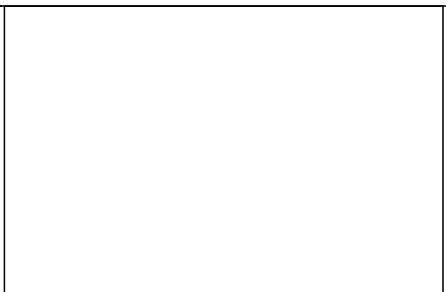
À chaque fois que la Sentinelle silencieuse attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'enchanted ciblée depuis votre cimetière.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruna, lumière d'albâtre

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



Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance

À chaque fois que Bruna, la Lumière de l'albâtre attaque ou bloque, vous pouvez lui attacher n'importe quel nombre d'auras sur le champ de bataille et vous pouvez mettre sur le champ de bataille, attachées à elle, n'importe quel nombre de cartes d'aura qui pourraient échanger depuis votre cimetière et/ou votre main.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos de Mélétis

{1}{W}{U}



Créature légendaire : humain et soldat

R

Daxos de Mélétis ne peut pas être bloqué par les créatures de force supérieure ou égale à 3.

À chaque fois que Daxos de Mélétis inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de Boisaïeu

{3}{G}{W}



Créature : élémental

R

Piétinement, lien de vie

Les sorts que vous lancez qui ciblent le Scion de Boisaïeu coûtent 2 de moins à lancer.

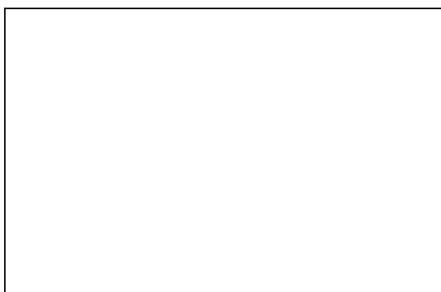
Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent le Scion de Boisaïeu coûtent 2 de plus à lancer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kestia, la cultivatrice

{1}{G}{W}{U}



Créature-enchantement légendaire : nymphe

M

Grâce {3}{G}{W}{U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

La créature enchantée gagne +4/+4.

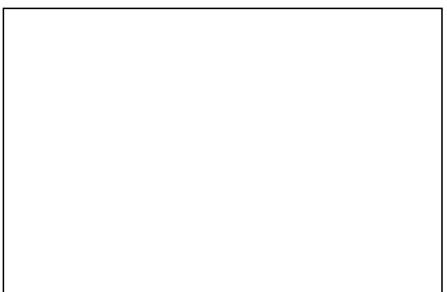
À chaque fois qu'une créature enchantée ou une créature-enchantement que vous contrôlez attaque, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés

{1}{GU}{GU}



Créature : ondin et gredin

R

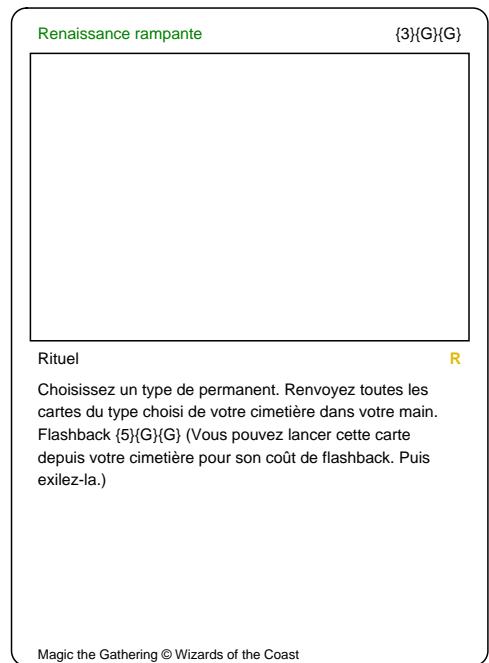
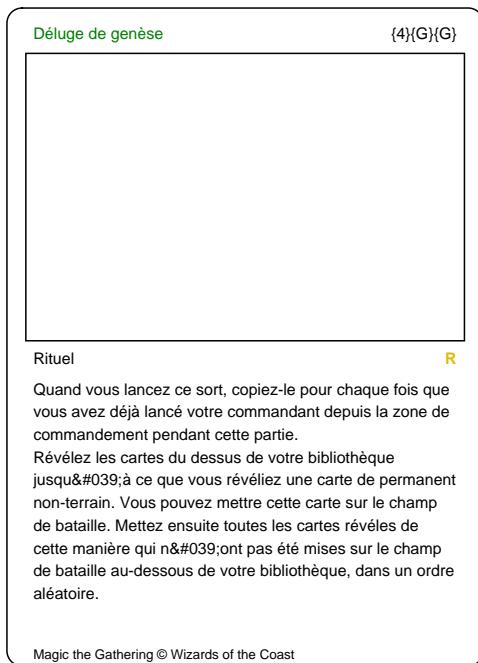
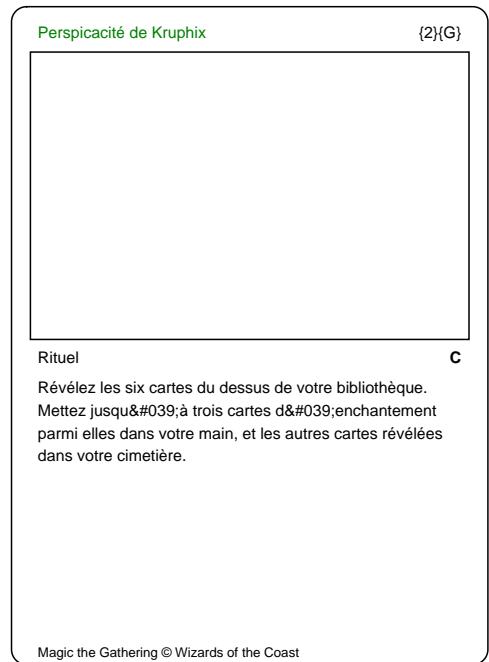
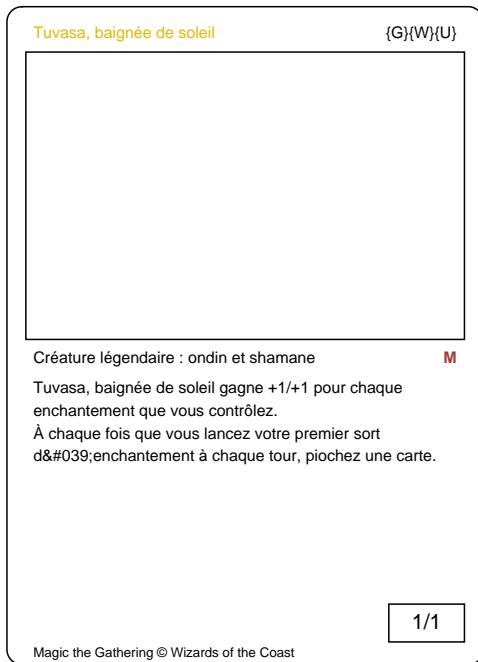
Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Coup d'état militaire

{X}{W}{W}



Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Si X est supérieur ou égal à 5, détruisez toutes les autres créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance phyrexiane

{4}{W}{W}



Rituel

R

Détruissez toutes les créatures, puis créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Phyrexian et Horreur, X étant le nombre de créatures détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de l'empyrée

{4}{W}{W}



Rituel

R

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de Rajh

{3}{W}{W}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic

Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime

Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisepine

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azuris

Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azuris arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azuris arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



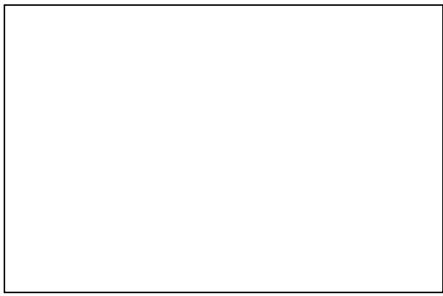
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



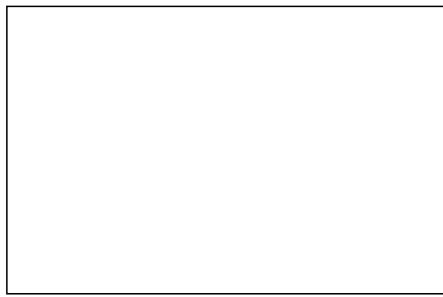
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



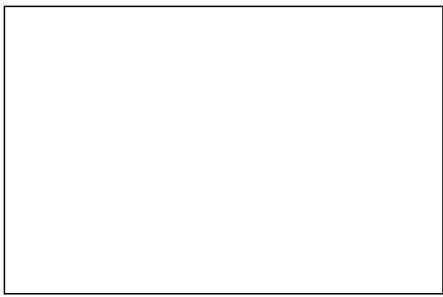
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

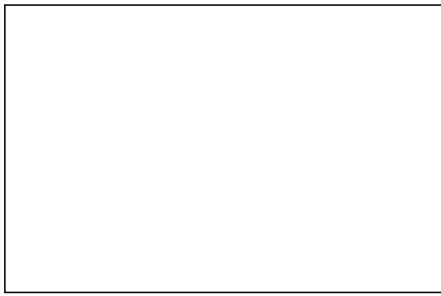
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



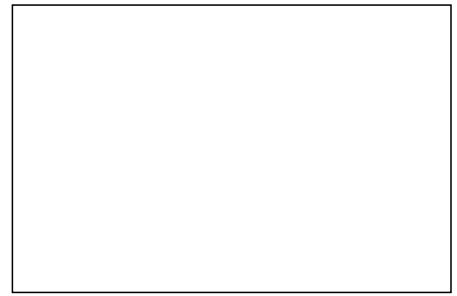
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge des héros



Terrain

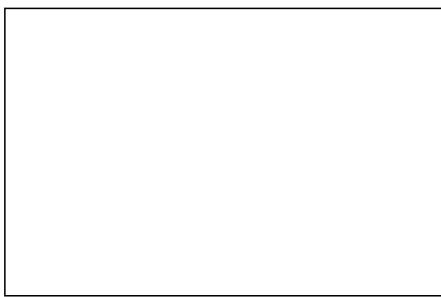
C

{T} : Ajoutez (C).

{T} : Choisissez un commandant ciblé qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est une créature et un marqueur « loyauté » si c'est un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



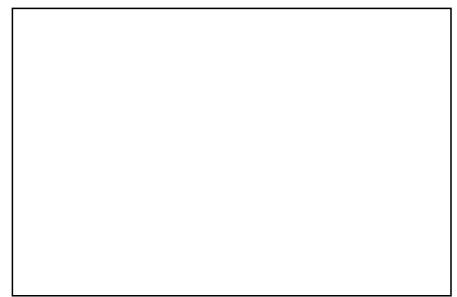
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



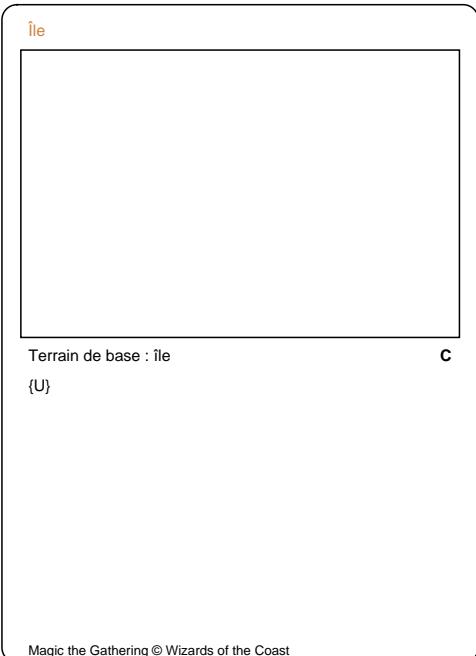
Terrain de base : île

C

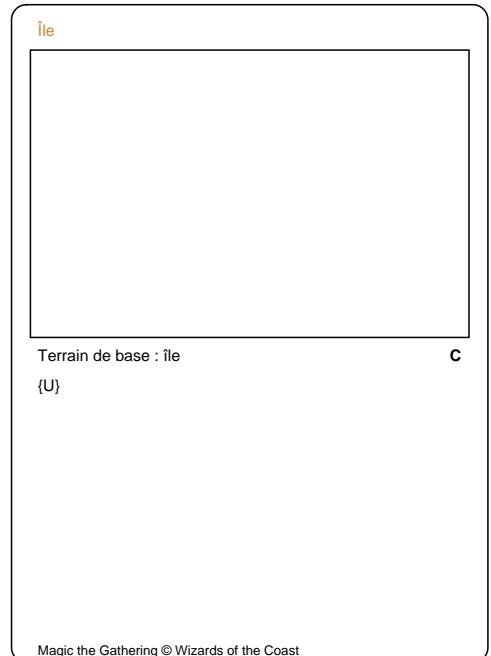
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

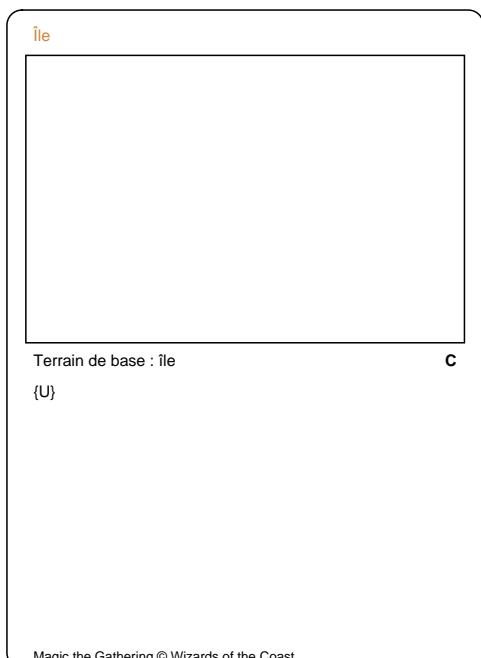
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



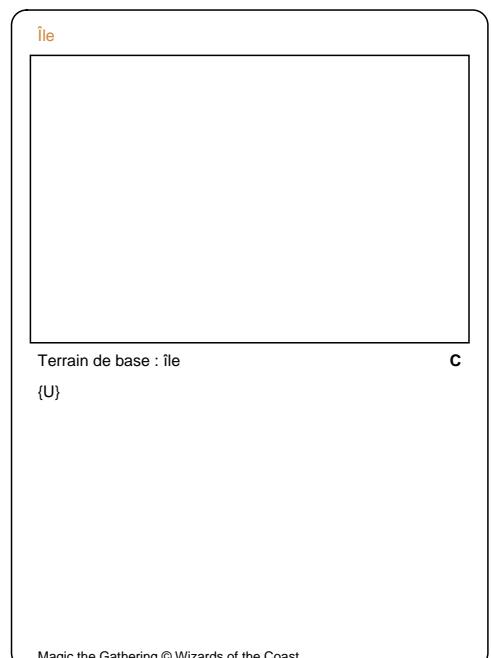
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



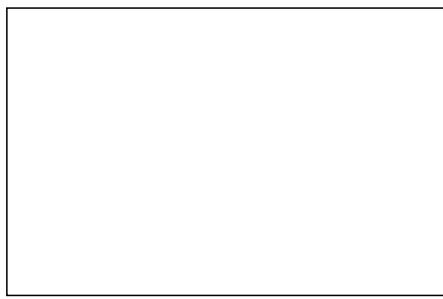
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



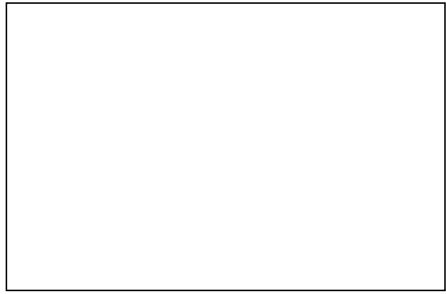
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

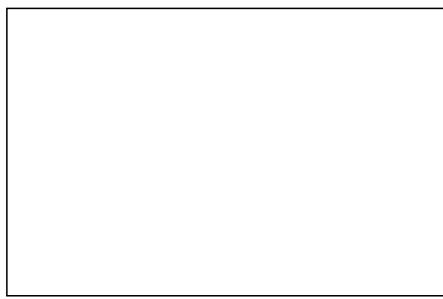
U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



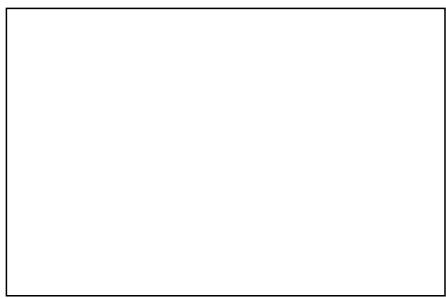
Terrain

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

Orée de la Krosia



Terrain

U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

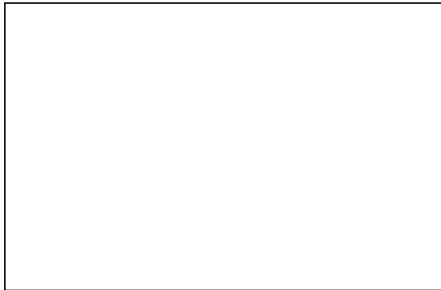
{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

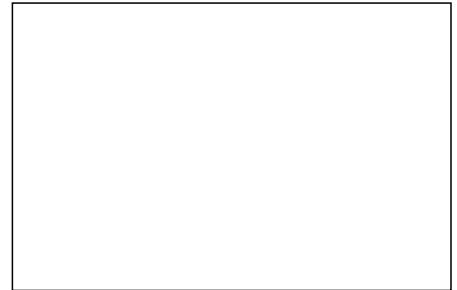


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="142 226 416 290" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

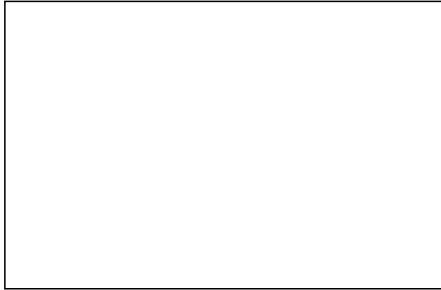


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="642 226 927 290" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

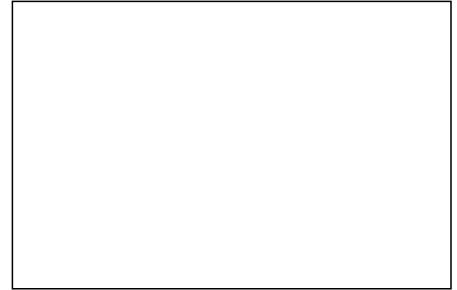


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="142 624 416 688" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



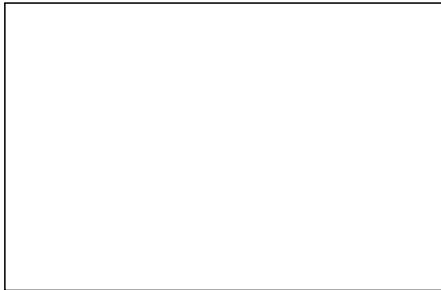
Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="642 624 927 688" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

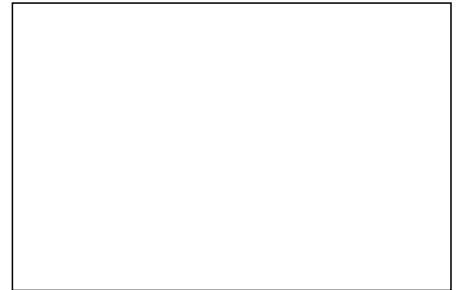


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="142 226 416 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="642 226 927 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="142 622 416 686" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



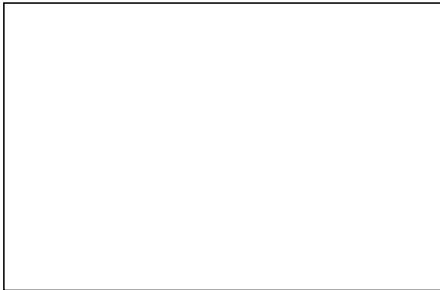
Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="642 622 927 686" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



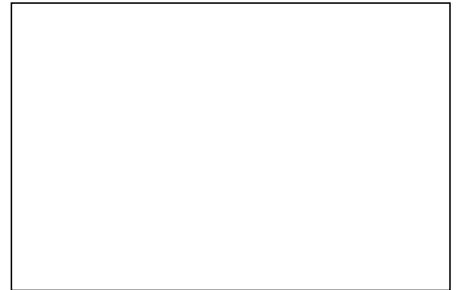
Terrain de base : plaine

C

&lt;img width="65" alt="Plain terrain card image" data-bbox="144 226 417 290"/>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinuuse



Terrain

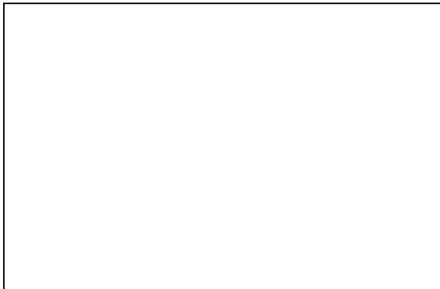
U

La Rivière sinuuse arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

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 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

Anneau solaire

{1}



Artifact

R

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Estrid, la femme aux masques

{1}{G}{W}{U}



Planeswalker légendaire : Estrid

M

{+2} : Dégagez chaque permanent enchanté que vous contrôlez.

{-1} : Créez un jeton d'enchantement blanc Aura appelé Masque attaché à un autre permanent ciblé. Le jeton a enchanter : permanent et l'armure totémique.

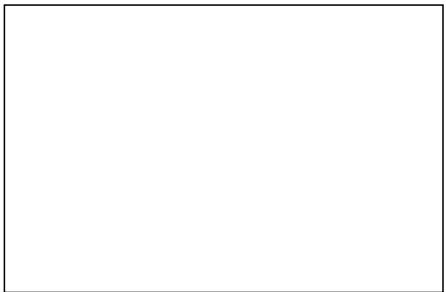
{-7} : Meulez sept cartes. Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'enchantement non-aura depuis votre cimetière, puis faites de même avec les cartes d'aura.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estrid, la femme aux masques peut être votre commandant.

## Charme de Bant

{G}{W}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

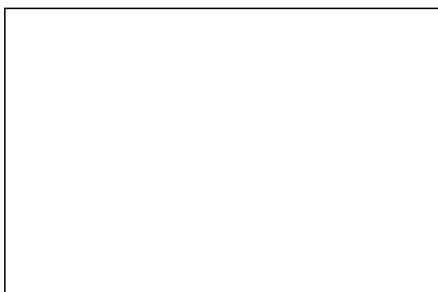
? Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

? Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Coup désactivateur

{2}{W}



Éphémère

U

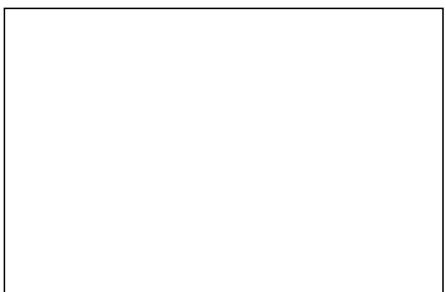
Kick {2}{U}

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Si ce sort a été kické, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Invocation d'Estrid

{2}{U}



Enchantement

R

Vous pouvez faire que l'Invocation d'Estrid arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un enchantement que vous contrôlez, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez exiler cet enchantement. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation d'Estrid

{2}{U}



Enchantement

R

Vous pouvez faire que l'Invocation d'Estrid arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un enchantement que vous contrôlez, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez exiler cet enchantement. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mythe libéré

{2}{G}



Enchantement

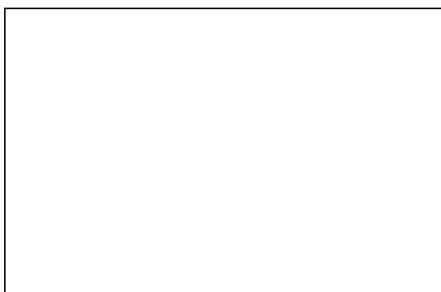
R

Votre commandant coûte {1} de moins à lancer pour chaque fois qu'il a déjà été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie. À chaque fois que votre commandant est mis dans la zone de commandement où il vienne, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Luxuriance

{2}{G}



Enchantement : aura

C

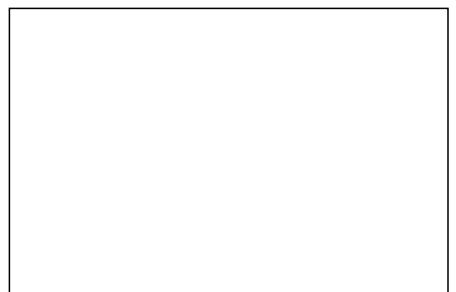
Enchanter : terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'ours

{2}{G}{G}



Enchantement : aura

R

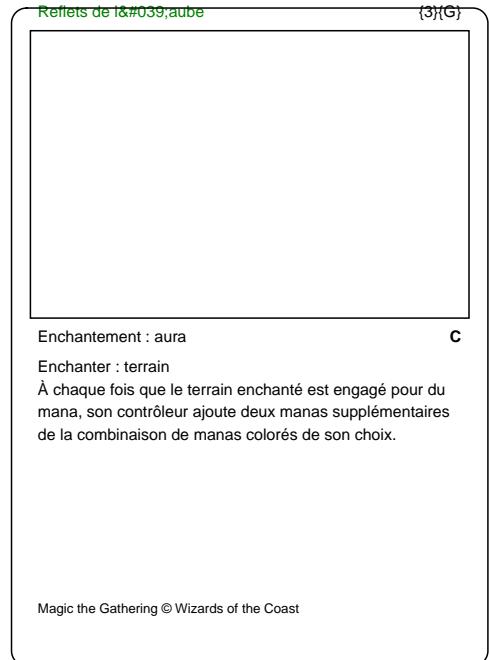
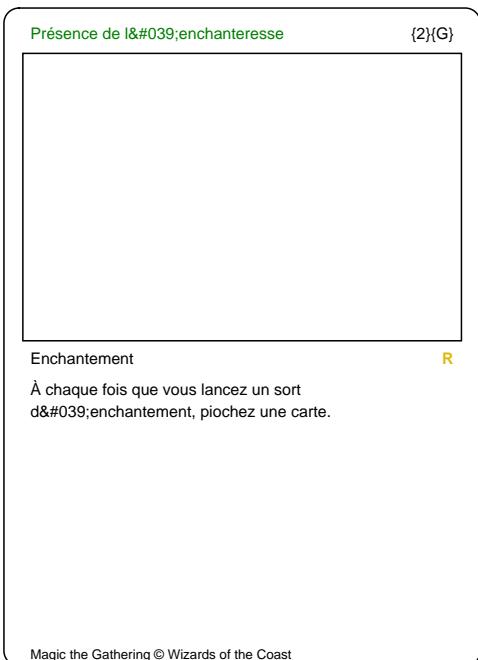
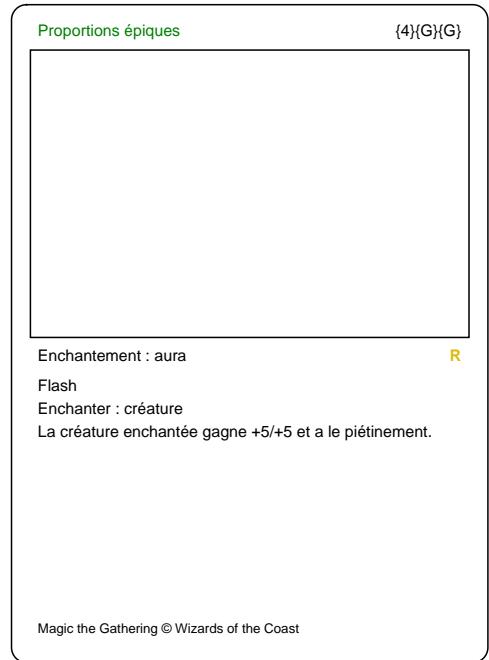
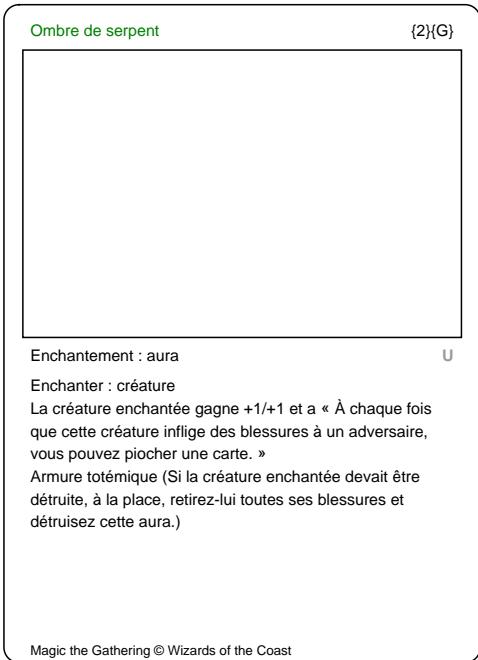
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « À chaque fois que cette créature attaque, dégagiez tous les terrains 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



**Sceau chtonien**

{1}{G}

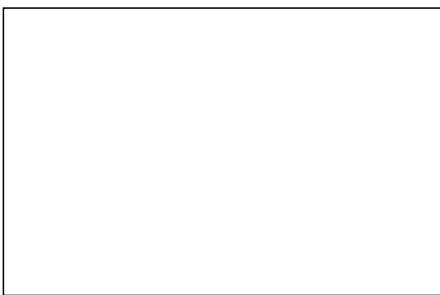
**Enchantement****R**

Quand le Sceau chtonien arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.  
Les cartes des cimetières ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Terrains de prolifération**

{6}{G}{G}

**Enchantement : aura****R**

Enchanter : terrain  
Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 5/5 verte Bête avec le piétinement. »

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

**Végétation luxuriante**

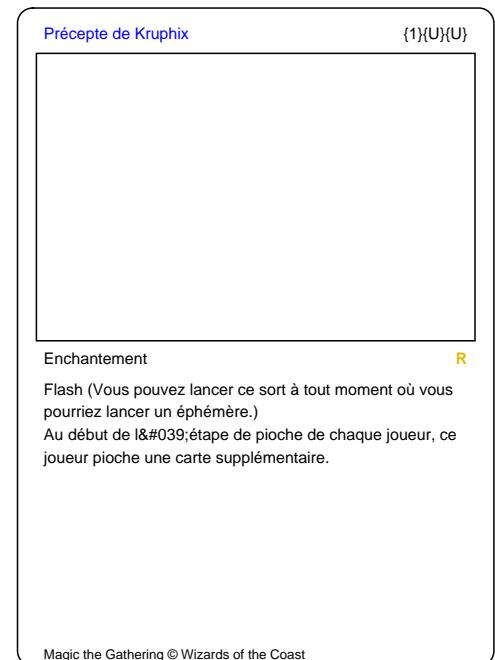
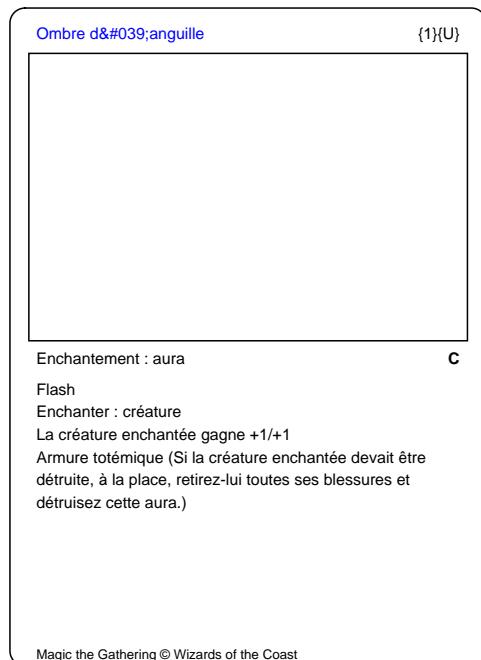
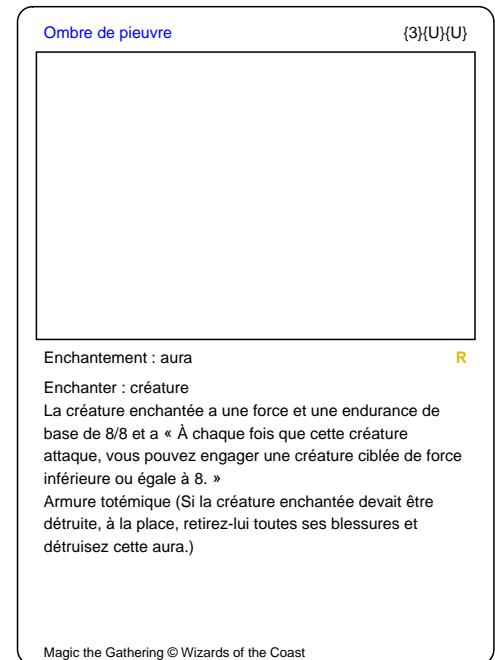
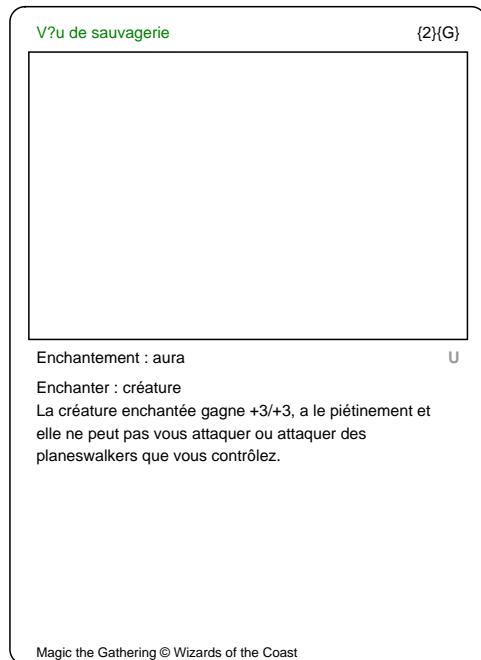
{G}

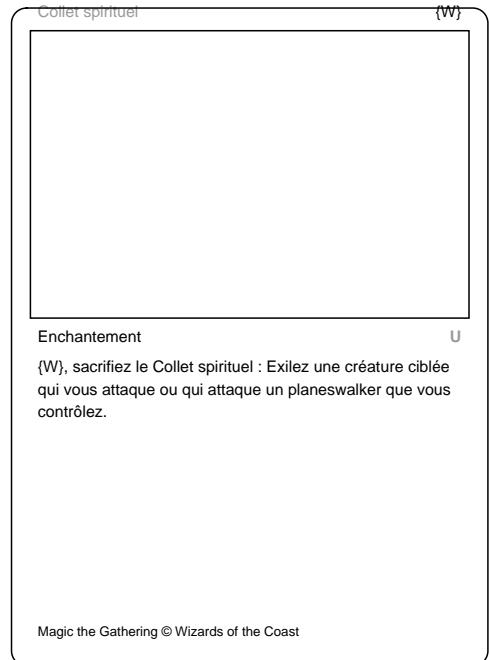
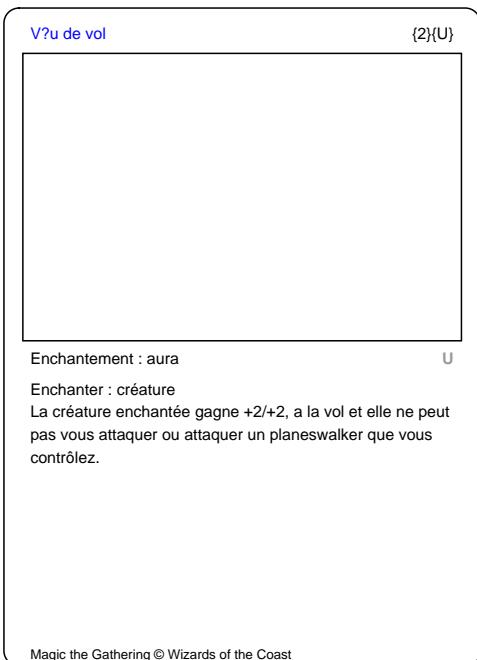
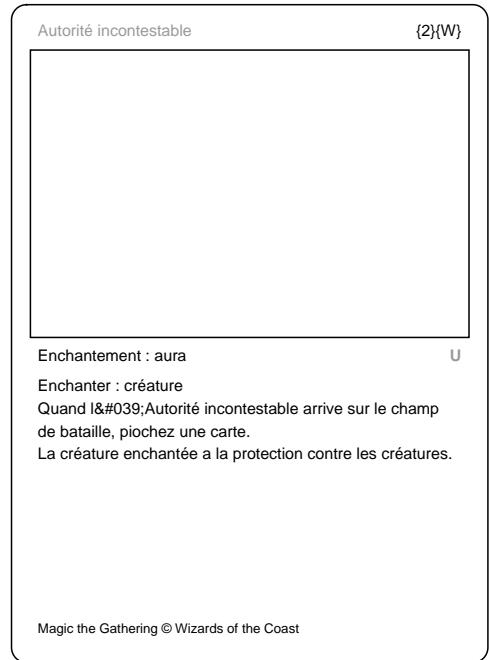
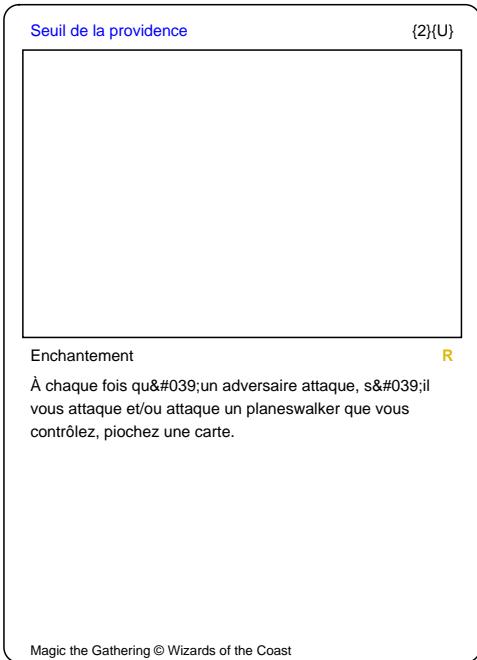
**Enchantement : aura****C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Réverie du sage

{3}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Réverie 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

Autorité vertueuse

{3}{W}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque carte dans la main de son contrôleur.

Au début de l'étape de pioche du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille du trône vacant

{3}{W}{W}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchanted, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure de gloire

{2}{G}{W}{U}



Enchantement

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, si c'est la première phase de combat du tour, dégagez cette créature. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast