

Sage de la spirale

{1}{G}



Créature : elfe et druide

R

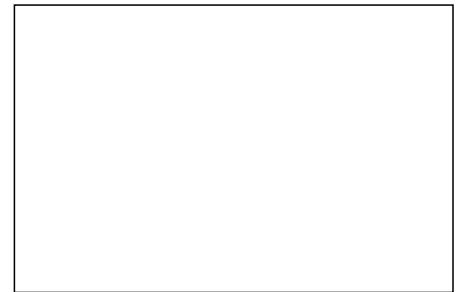
Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

{T} : Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1/+1 sur la Sage de la spirale.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{2}{G}

Sauvage maîtresse des bêtes

Créature : humain et shaman

R

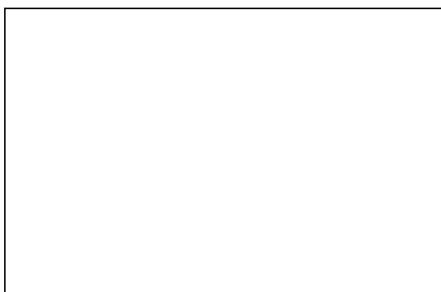
À chaque fois que la Sauvage maîtresse des bêtes attaque, chaque autre créature que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la Sauvage maîtresse des bêtes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Somberwald

{2}{G}



Créature : humain et druide

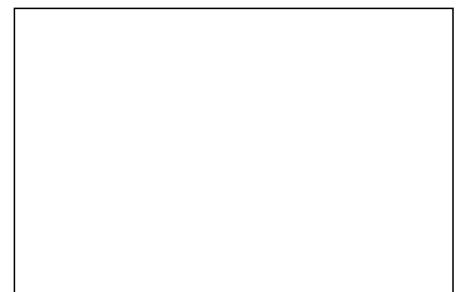
R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{1}{G}{G}

Témoin éternel

Créature : humain et shaman

U

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

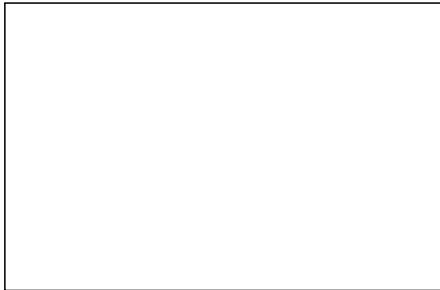
2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}



Créature : humain et druide

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

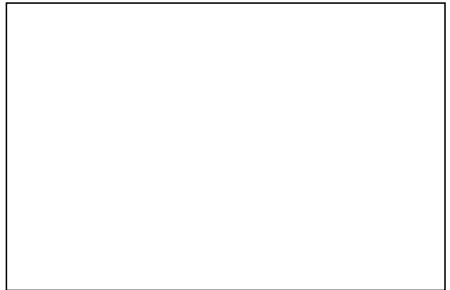
{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la gloire triomphante

{5}{W}{W}



Créature : ange

R

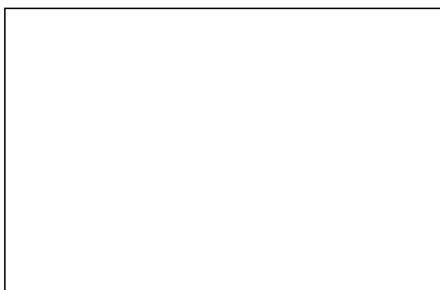
Quand l'Ange de la gloire triomphante arrive sur le champ de bataille, exilez tous les zombies, puis renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature Humain de votre cimetière.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur sigardien

{4}{G}



Créature : humain et clerc

R

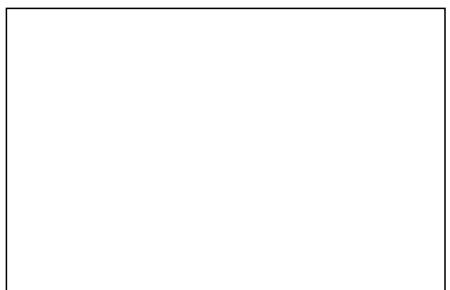
Au début du combat pendant votre tour, choisissez n'importe quel nombre de créatures avec des forces différentes. Chacune d'elles gagne +X/X et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Zélateur sigardien.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde de Sigarda

{4}{W}



Créature : ange

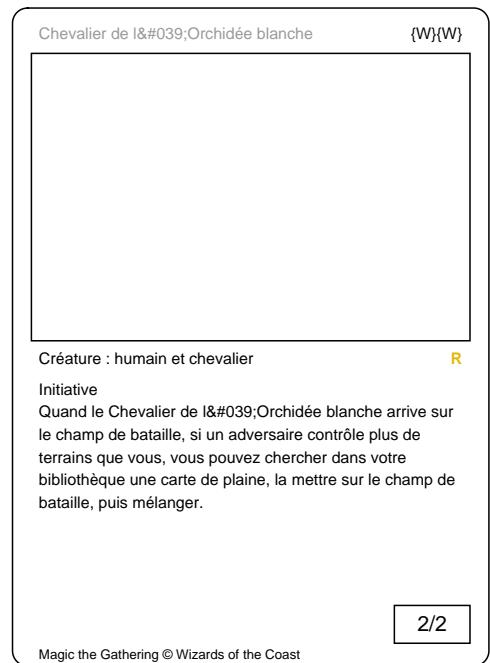
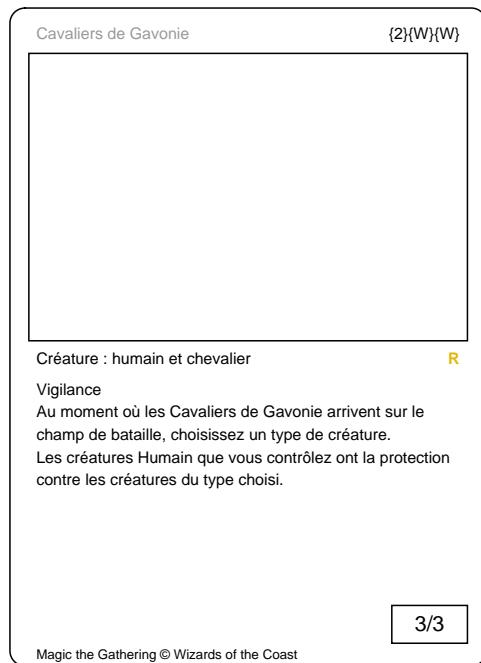
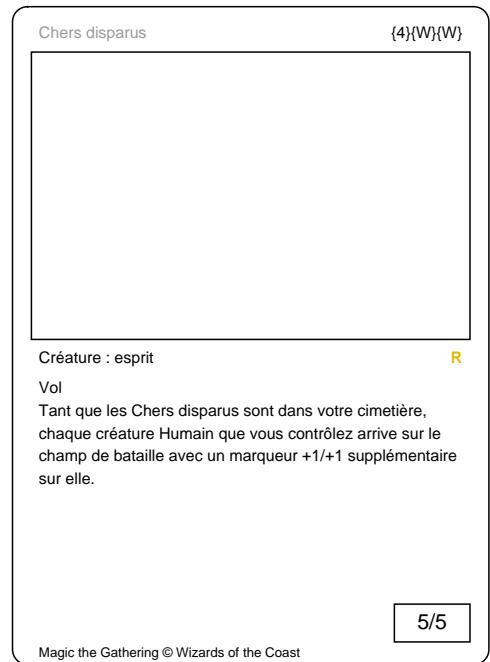
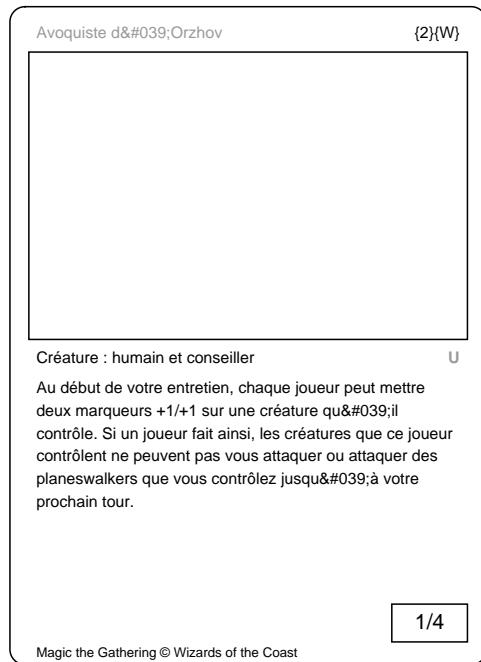
R

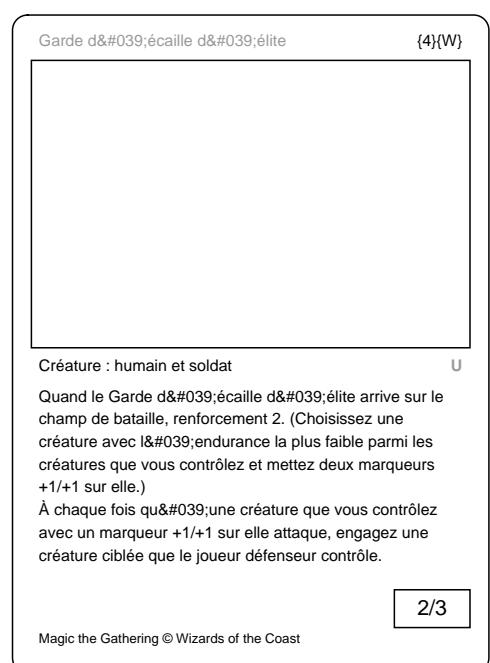
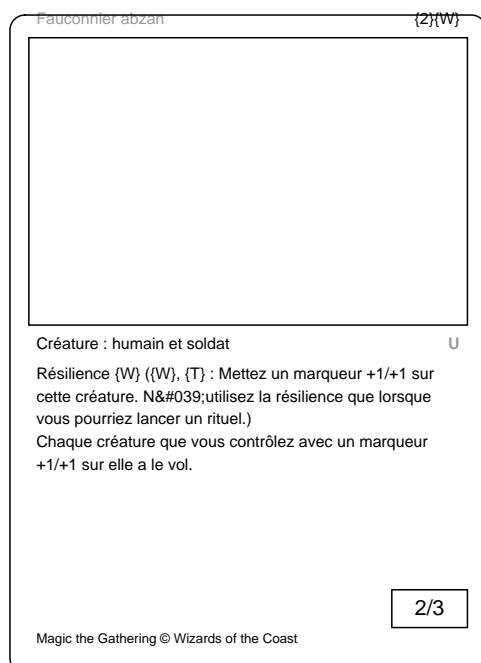
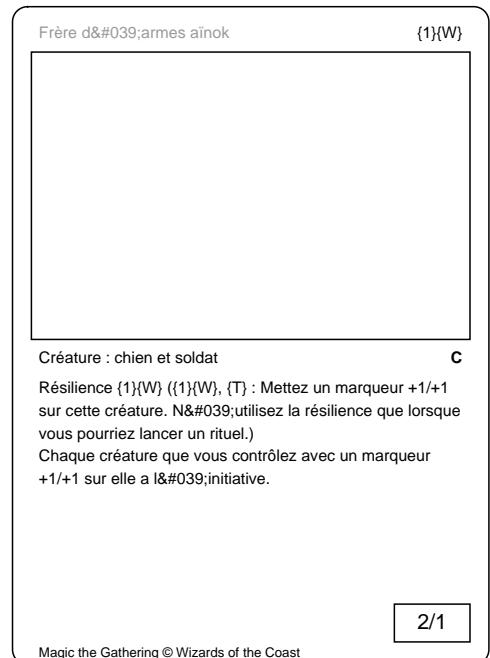
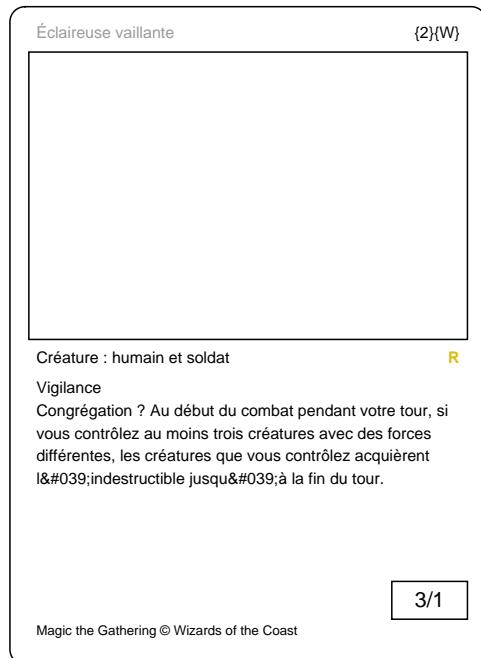
Flash
Vol
À chaque fois que l'Avant-garde de Sigarda arrive sur le champ de bataille ou attaque, choisissez n'importe quel nombre de créatures avec des forces différentes. Ces créatures acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

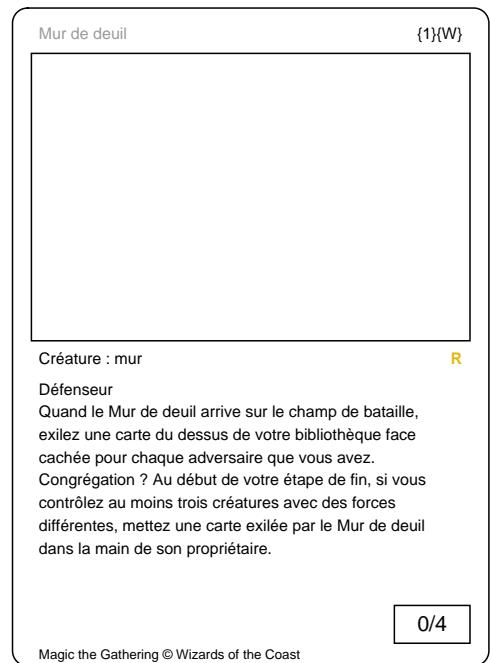
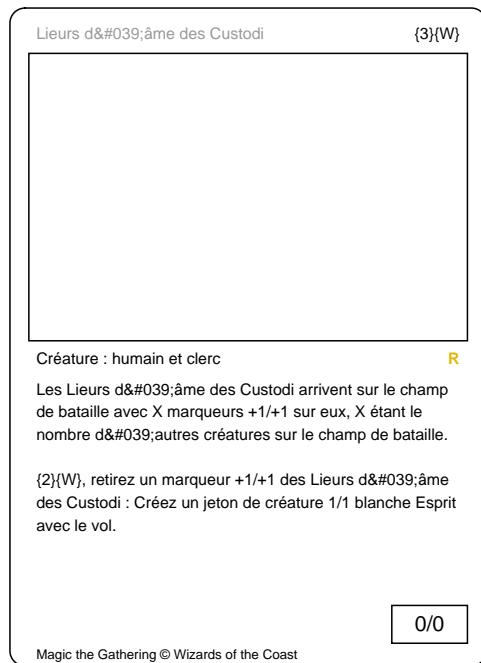
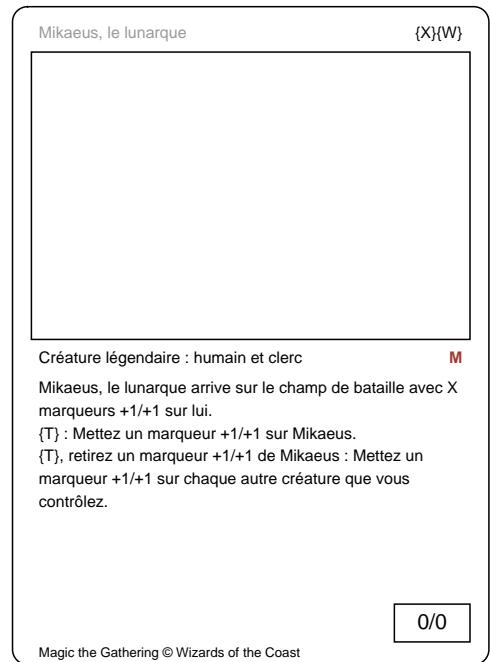
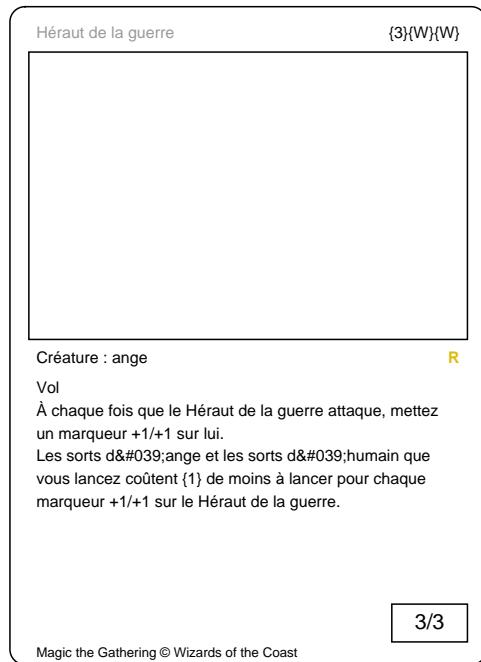
3/3

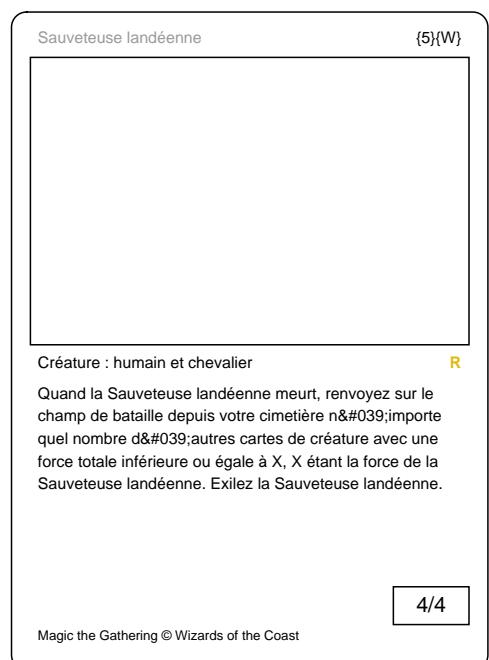
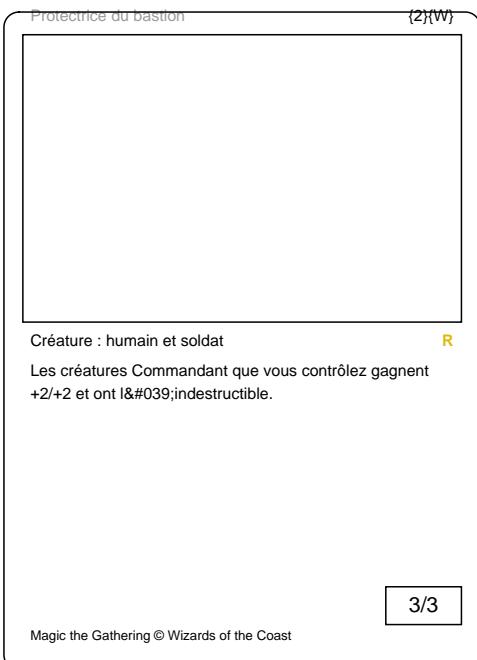
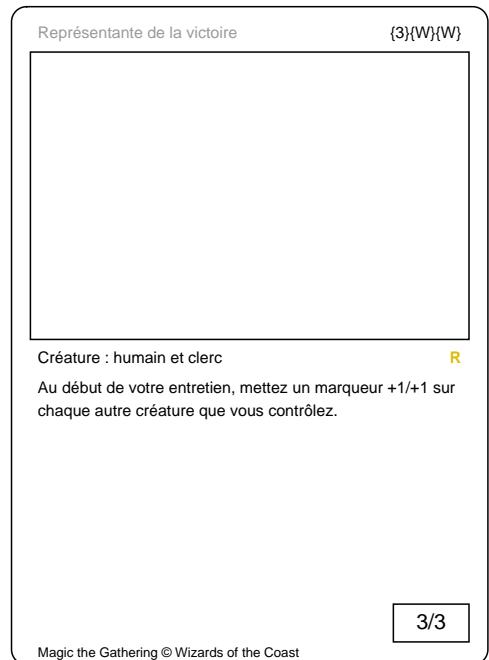
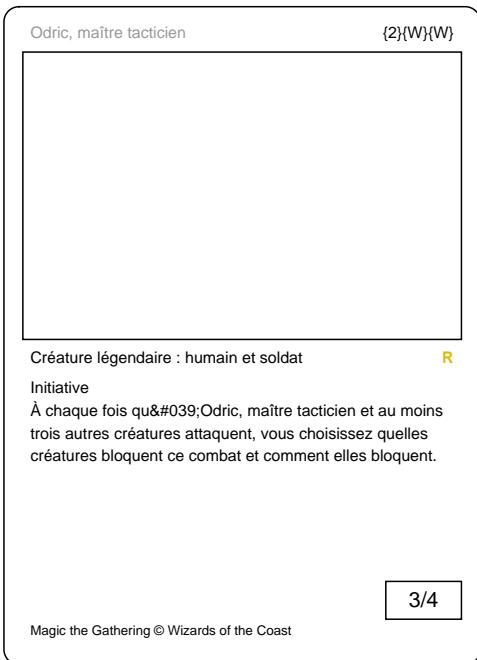
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

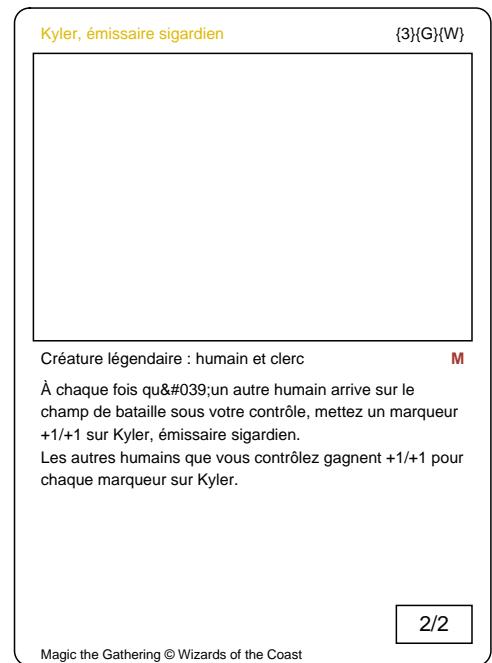
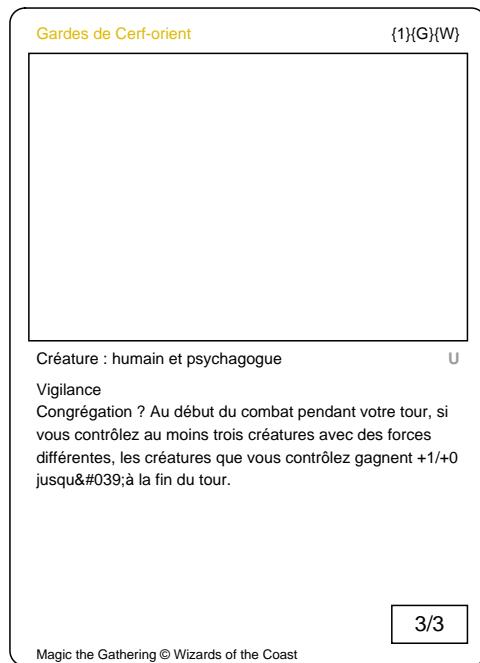
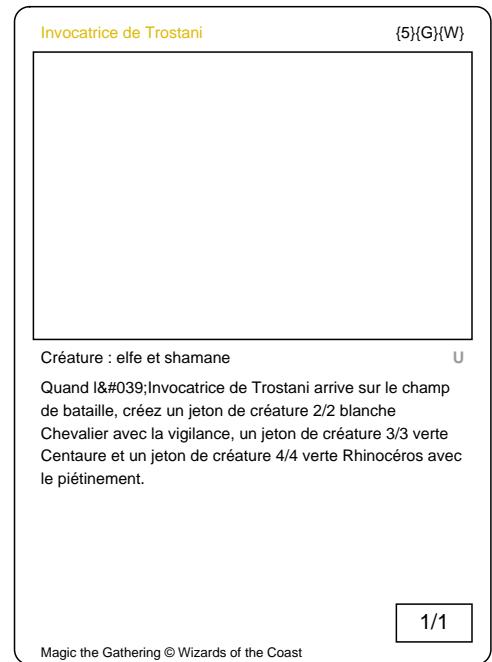
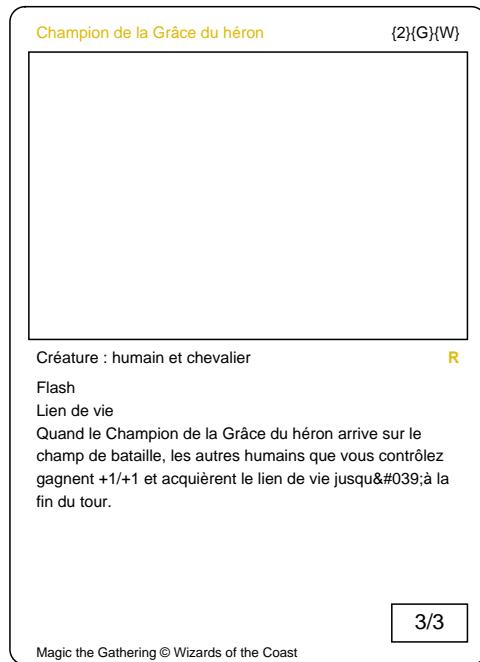
Magic the Gathering © Wizards of the Coast











Ranger de l'Ordre du genévrier

{3}{G}{W}



Créature : humain et chevalier et ranger

U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et un marqueur +1/+1 sur le Ranger de l'Ordre du genévrier.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigarda, grâce du héron

{3}{G}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol
Vous et les humains que vous contrôlez avez la défense talismanique.
(2), exilez une carte depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur squameux perpétuel

{4}{G}{W}



Créature : dragon

U

Vol
À chaque fois qu'un moins un marqueur +1/+1 est mis sur une autre créature que vous contrôlez, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Seigneur squameux perpétuel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amélioration biosynthétique

{4}{G}{G}



Rituel

U

Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune de ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Célébrer les moissons

{3}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de forces différentes parmi les créatures que vous contrôlez. Mettez ces cartes sur le champ de bataille, engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation shamanique

{3}{G}{G}



Rituel

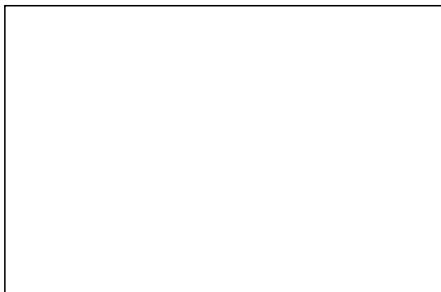
R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez. Féroce ? Vous gagnez 4 points de vie pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace bestiale

{3}{G}{G}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent, un jeton de créature 2/2 verte Loup et un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasme de croissance

{2}{G}



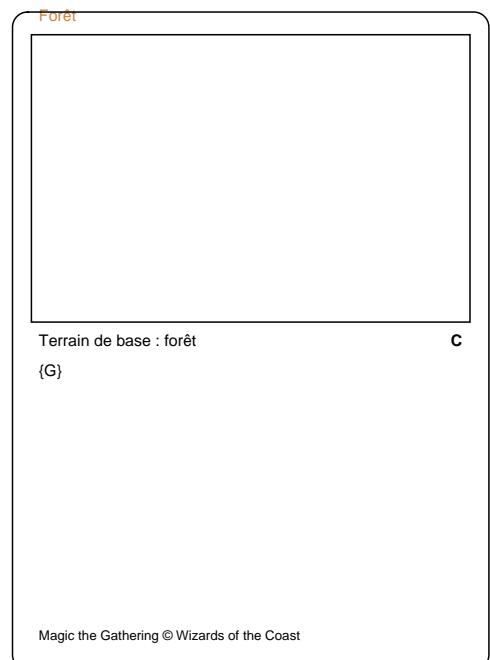
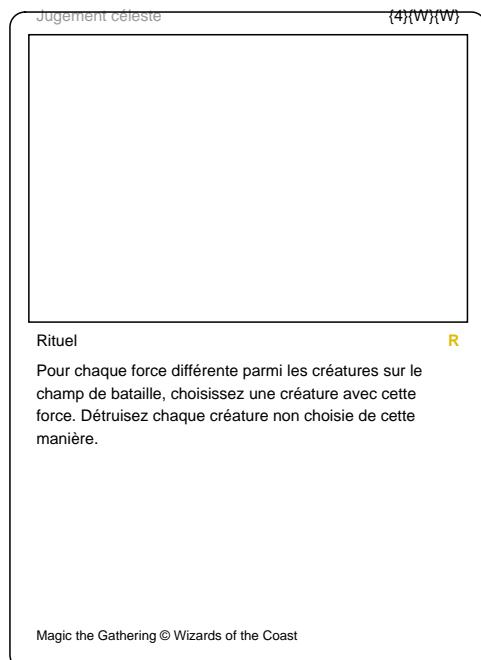
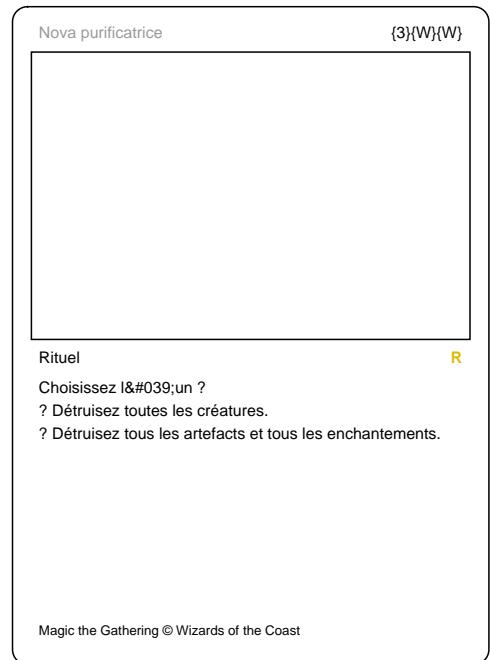
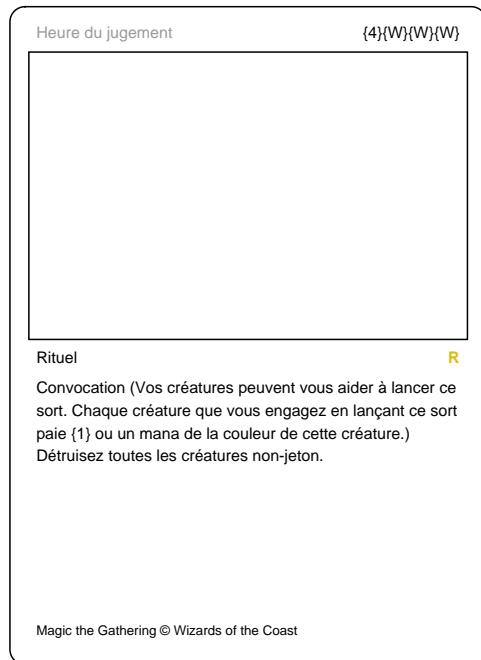
Rituel

C

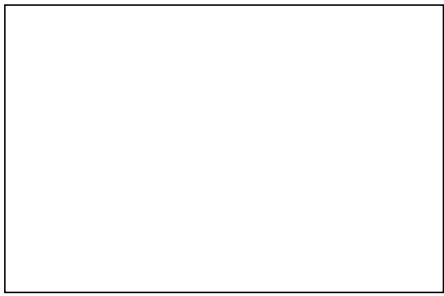
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez (C). »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Forêt



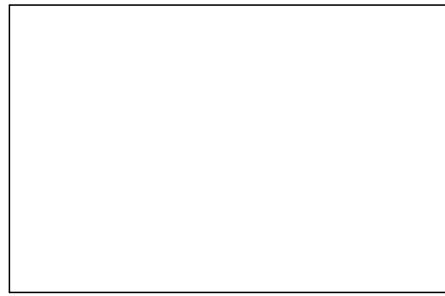
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



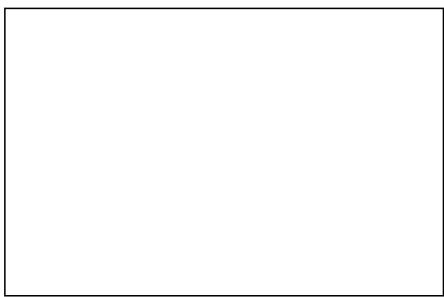
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



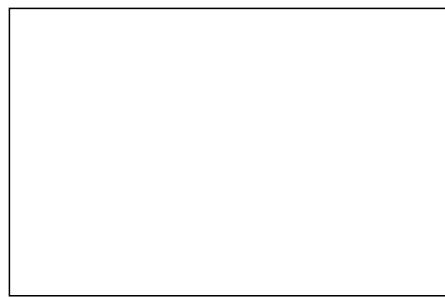
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

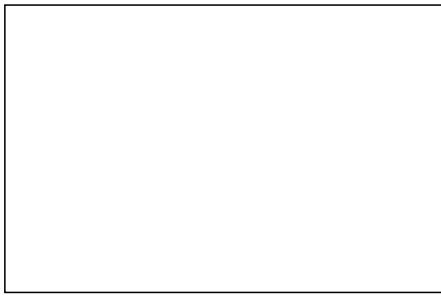
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



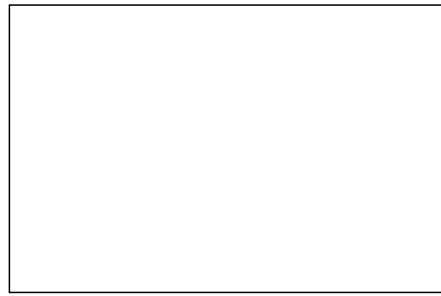
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



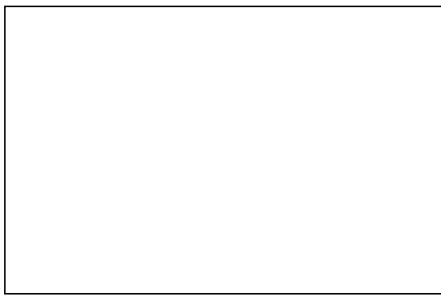
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



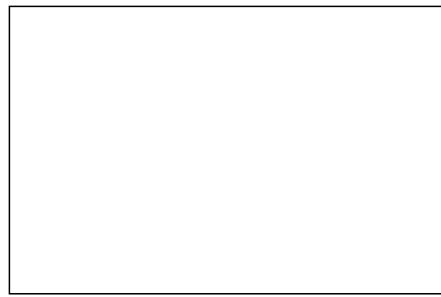
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

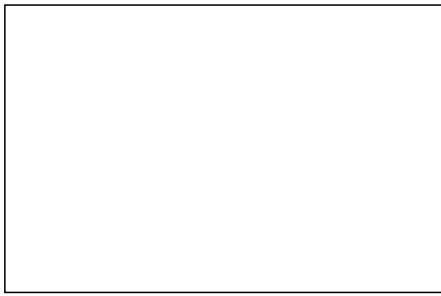
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



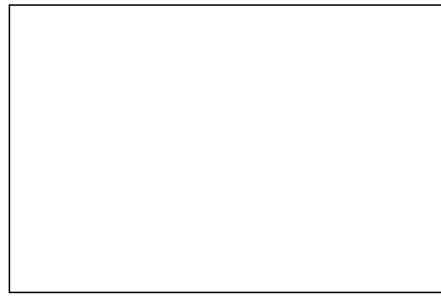
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



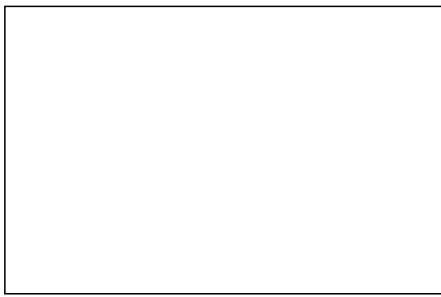
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



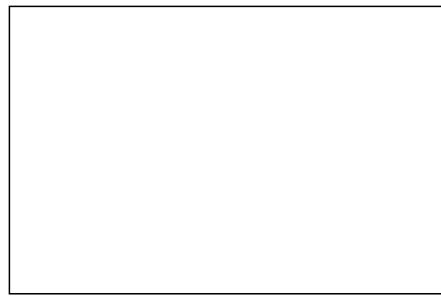
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Passage des malandrins

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

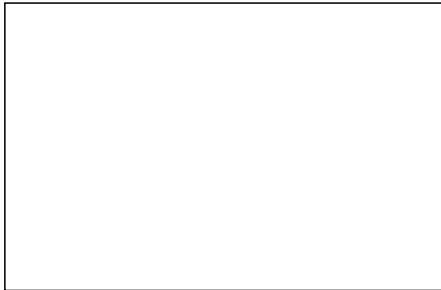
C

</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

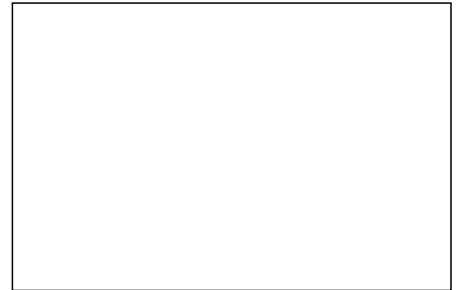


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Temple de la fausse divinité

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion

Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

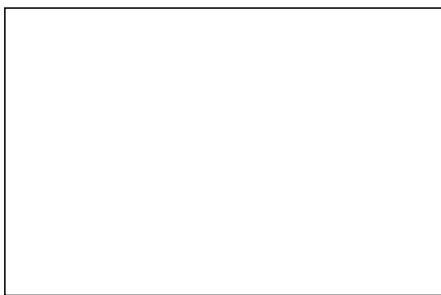
Quand ce terrain arrive, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



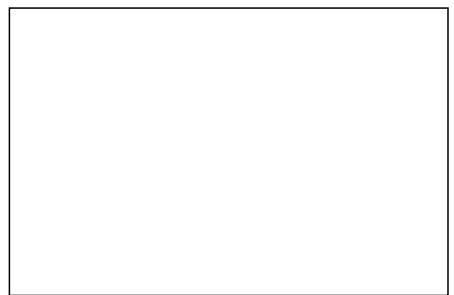
Terrain

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

Village fortifié



Terrain

R

Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qui un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

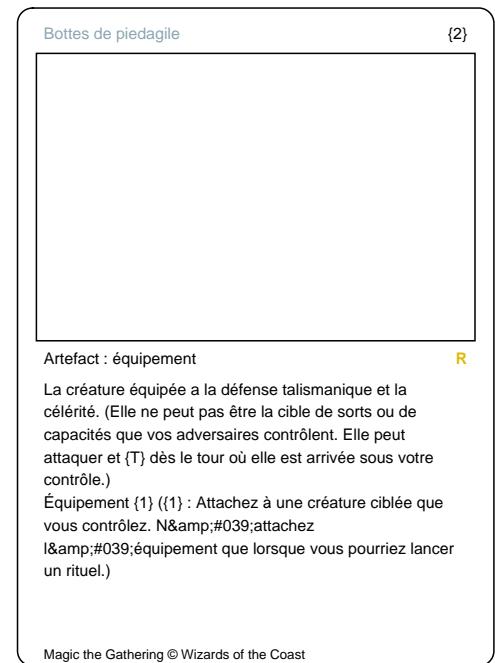
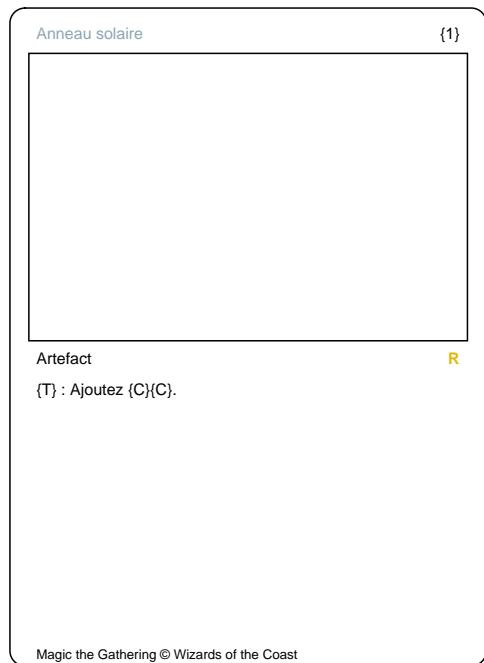
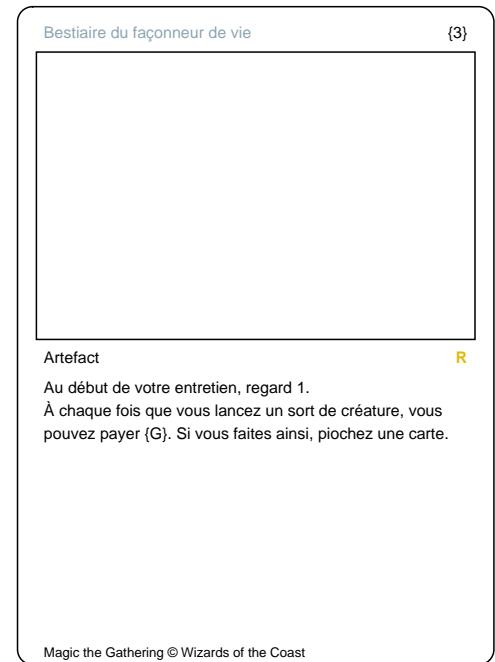
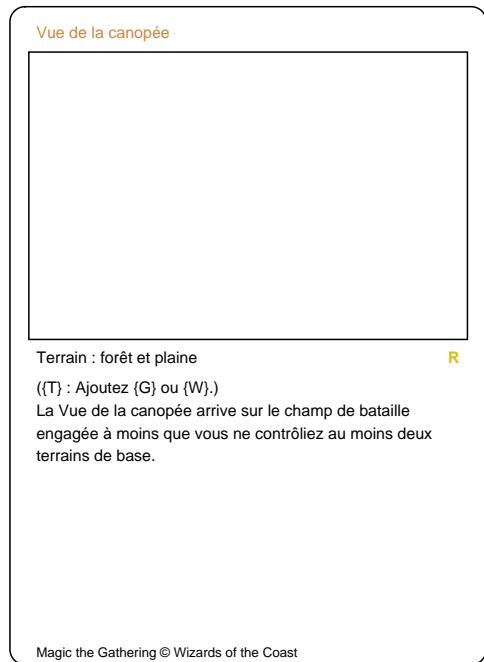
C

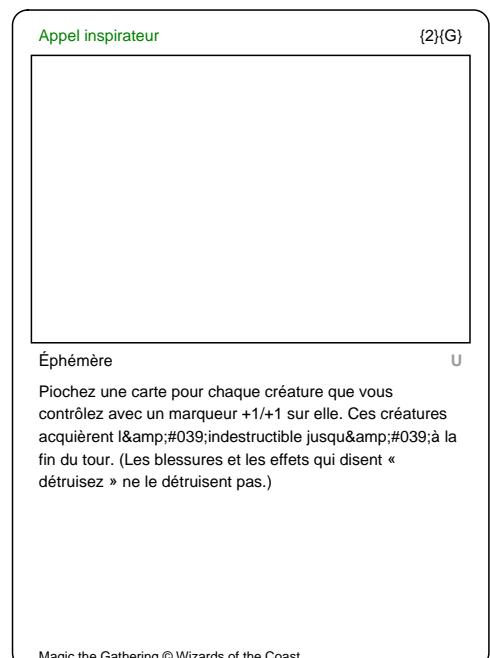
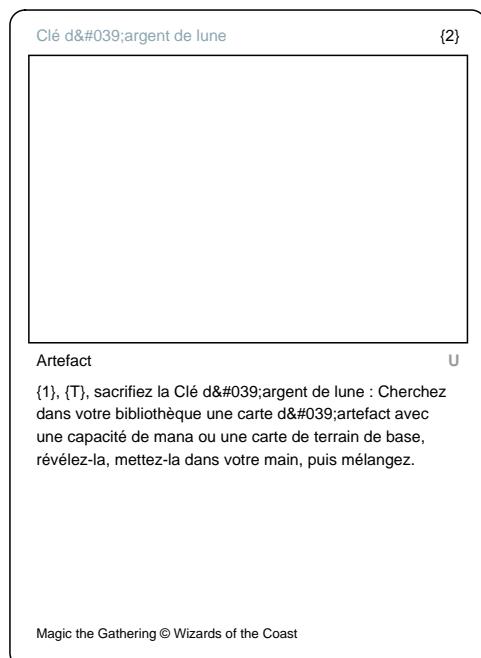
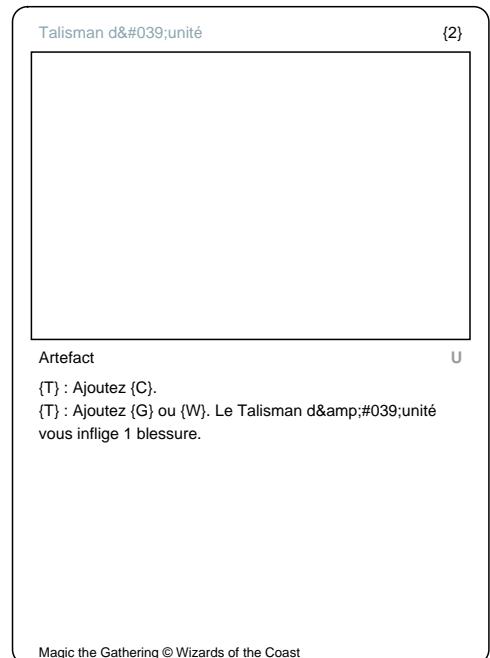
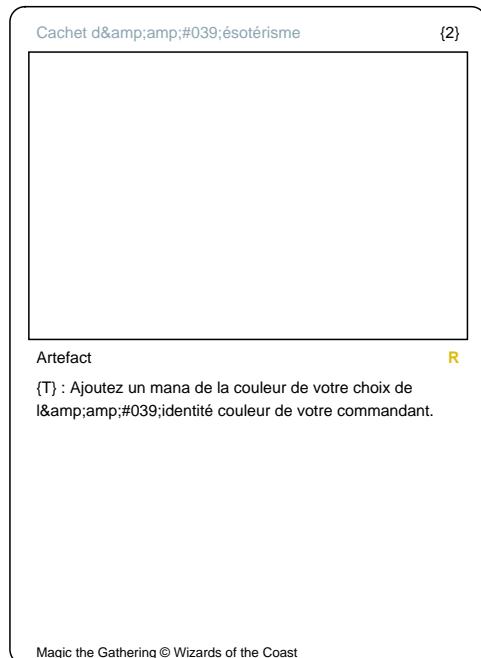
La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{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





Intrusion désastreuse

{3}{G}



Éphémère

R

Exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la valeur de mana du permanent exilé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation inébranlable

{2}{W}



Éphémère

R

Les créatures que vous contrôlez acquièrent indestructible jusqu'à la fin du tour. Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}



Éphémère

M

Détruissez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}



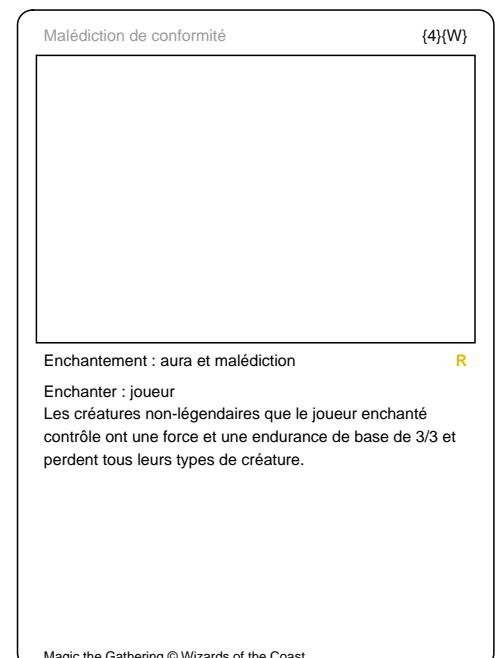
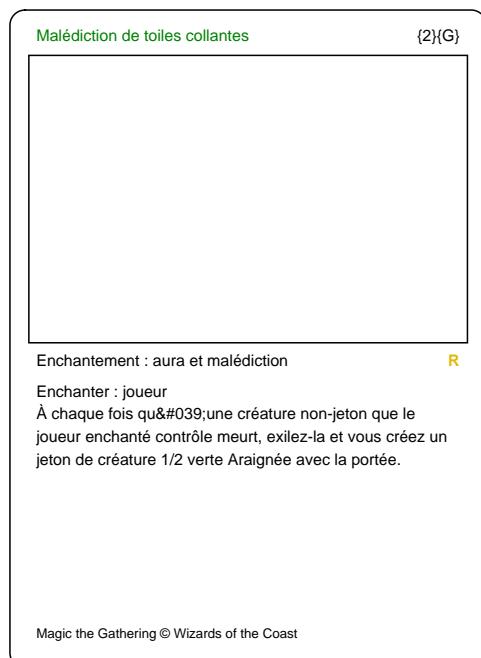
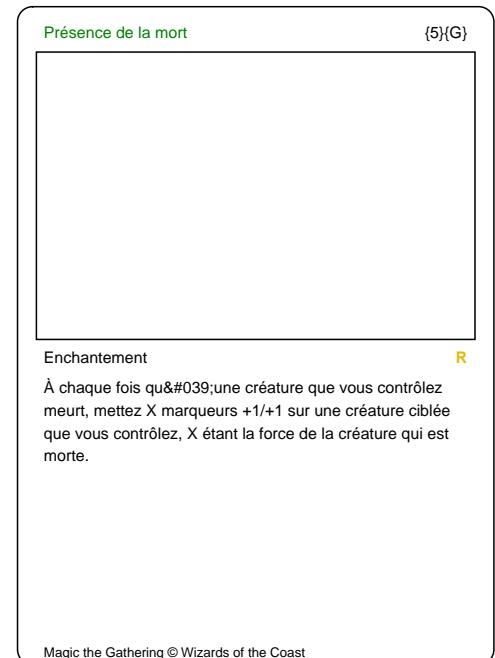
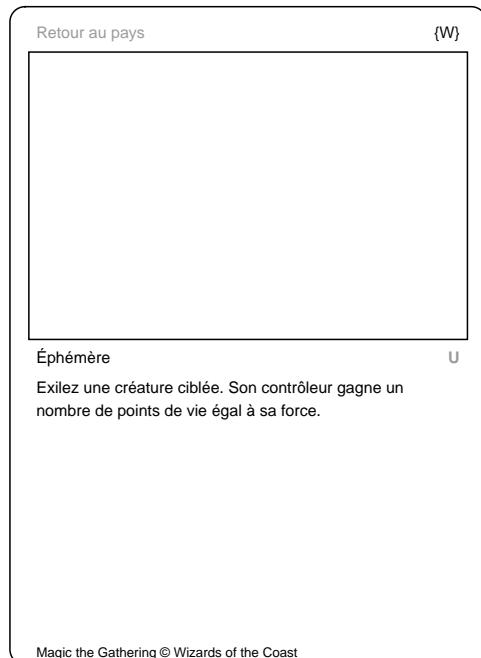
Éphémère

U

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Siège de la citadelle

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Au moment où le Siège de la citadelle arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

? Dragons ? Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast