

Emmara, âme de l'Accord

{G}{W}

Créature légendaire : elfe et clerc

R

À chaque fois qu'Emmara, âme de l'Accord devient engagée, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère annulmage

{3}{G}

Créature : elfe et shaman

U

Engagez quatre créatures dégagées que vous contrôlez :
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth piédonnerre

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

Lieutenant ? Tant que vous contrôlez votre commandant, le Baloth piédonnerre gagne +2/+2 et les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Lambholt

{1}{G}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}



Créature : élémental et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force verdoyante {5}{G}{G}{G}



Créature : élémental **R**

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

7/7

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 votre 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

Hiérophantes de Citalune {3}{G}



Créature : humain et druide **R**

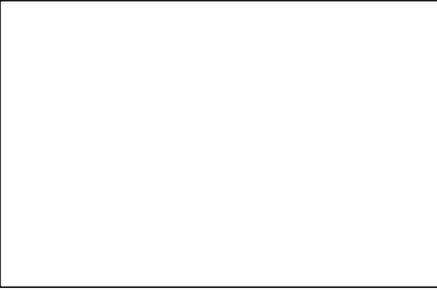
Les créatures que vous contrôlez ont « {T}: Ajoutez {G}. »

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limón nécrophage

{1}{G}



Créature : limon

R

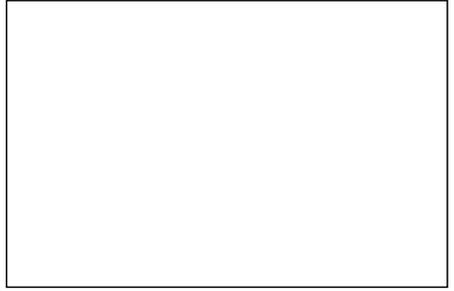
{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de frelons

{2}{G}



Créature : insecte

R

Défenseur

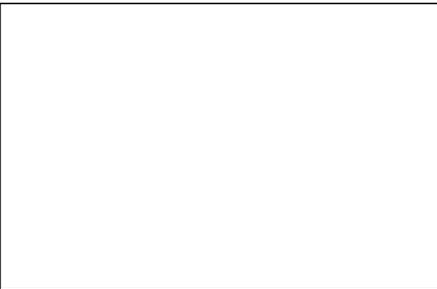
À chaque fois que le Nid de frelons subit des blessures, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magé du jade

{1}{G}



Créature : humain et shaman

C

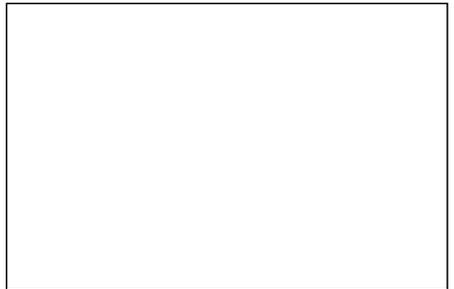
{2}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/1

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

Reine des frelons

{4}{G}{G}{G}

Créature : insecte

M

Vol, contact mortel

Quand la Reine des frelons arrive, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement

{2}{G}

Créature : elfe et shaman

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rishkar, renégat de Peema

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide

R

Quand Rishkar, renégat de Peema arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a « {T} : Ajoutez {G}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Jaspera

{G}

Créature : elfe et gremlin

C

Portée

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



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

Vigile grand chêne {5}{G}



Créature : sylvin U

Flash
Portée

Quand le Vigile grand chêne arrive sur le champ de bataille, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre aux spores {3}{G}{G}



Créature : fungus C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile loyal {4}{G}



Créature : rhinocéros U

Piétinement
Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du grand nombre {2}{G}{G}



Créature : elfe et druide U

Quand la Voix du grand nombre arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque adversaire qui contrôle moins de créatures que vous.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte intrépide {1}{G}{W}



Créature : rhinocéros et soldat R

Sacrifiez l'Escorte intrépide : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}



Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Selesnya {GW}{GW}



Créature : elfe et sorcier U

{3}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

{3}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maja, protectrice de Bretagard

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



Créature légendaire : humain et guerrier

U

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Guerrier.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trostani la discordante

{3}{G}{W}



Créature légendaire : dryade

M

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand Trostani la discordante arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.
Au début de votre étape de fin, chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicatrice de Selesnya

{G}{W}



Créature : elfe et shaman

C

{1}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

{2}{G}{G}



Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition de Nissa

{4}{G}



Rituel

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
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

Inconscient collectif

{4}{G}{G}



Rituel

R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison des récoltes

{2}{G}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de filet en ville

{1}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Camaraderie

{4}{G}{W}

Rituel

R

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez. Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du jugement

{4}{W}{W}{W}

Rituel

R

Convocation (Vos créatures peuvent vous aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campement d'objecteurs

Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}. ({C} représente un mana incolore.)
{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



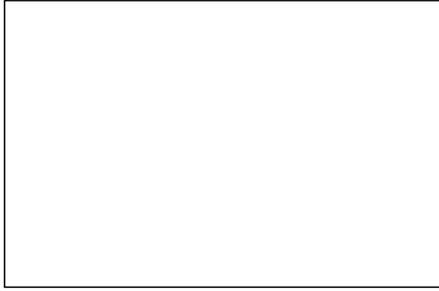
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



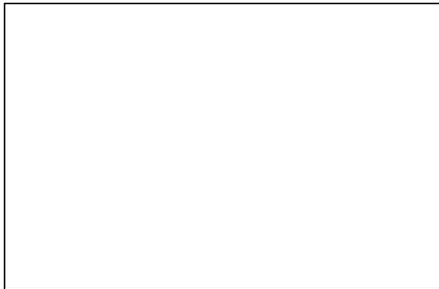
Terrain de base : forêt

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



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

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

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

Palais terrefe



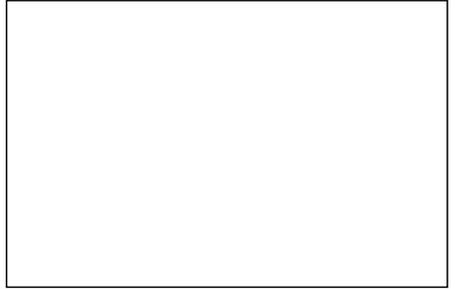
Terrain

U

Le Palais terrefe arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



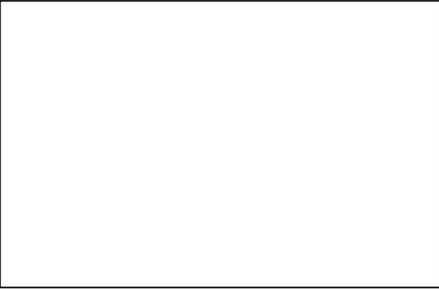
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



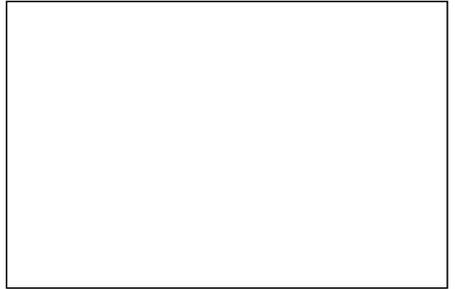
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

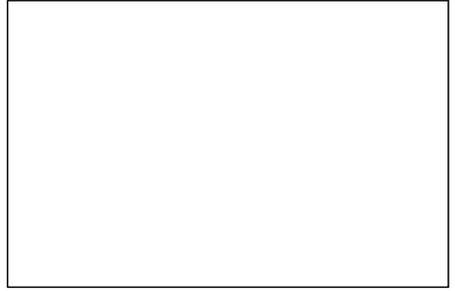


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

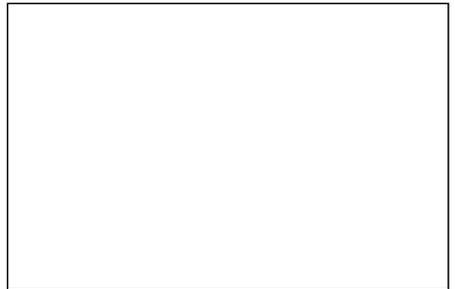


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

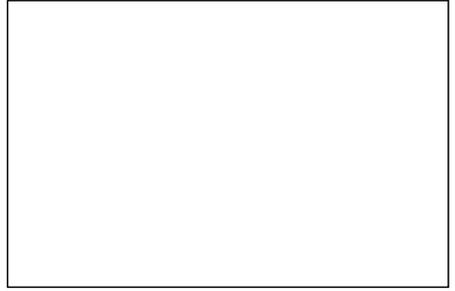


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

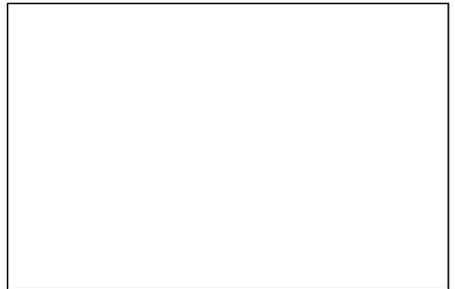


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Grisepeau



Terrain

U

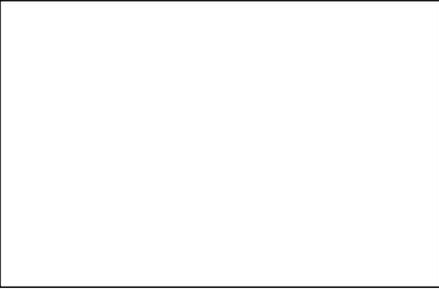
Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

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



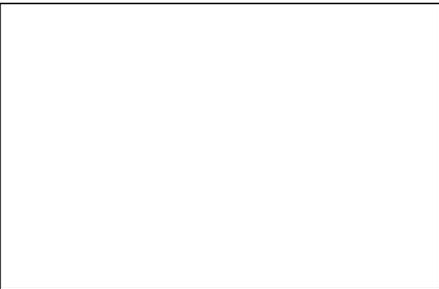
Terrain

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

Temple de la profusion



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 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

Village fortifié



Terrain

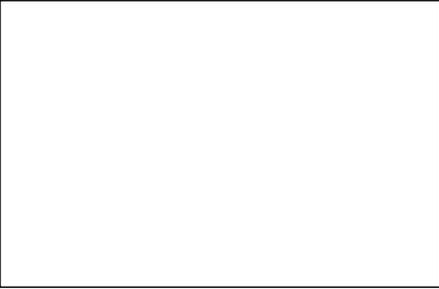
R

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

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

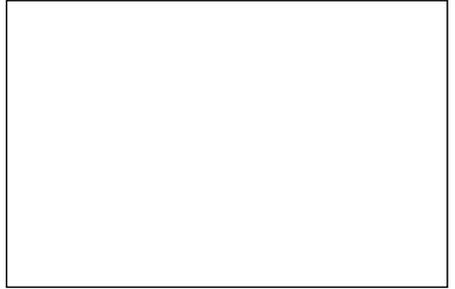
U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



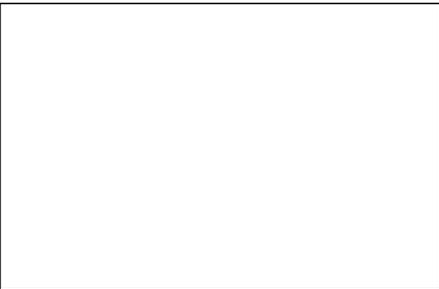
Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

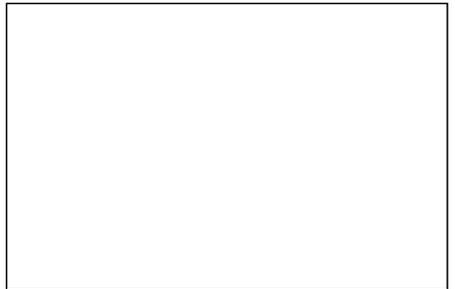
R

(T) : Ajoutez {G} ou {W}.
La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardoise de l'Ascendance

{4}



Artefact

R

{4}, {T}, défaussez-vous de votre main : Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

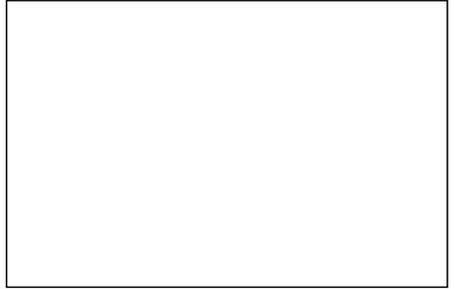
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

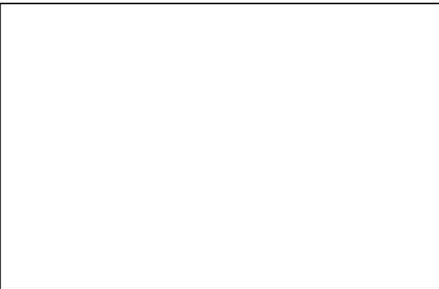
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole de l'oubli

{2}



Artefact

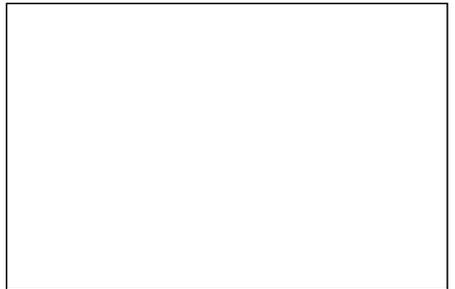
R

{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.
{8}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'unité

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}. Le Talisman d'unité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, meneur de la bande

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{-3} : Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X étant votre total de points de vie.

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

Graines en pluie

{3}{G}{G}

Éphémère **C**

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses liées des racines

{2}{W}

Éphémère **C**

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière dévorante

{1}{W}{W}

Éphémère

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Exilez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichement sylvestre

{3}{G}{W}

Éphémère

U

Exilez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.
Recyclage de terrain de base {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Blancsoleil

{X}{W}{W}{W}

Éphémère

R

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat. Mélangez le Zénith de Blancsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la multitude

{X}{G}{W}{W}

Éphémère

M

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation d'aura

{G}{W}

Éphémère

R

Détruisez un enchantement ciblé. Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la valeur de mana de cet enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct irrésistible

{2}{G}

Enchantement

U

À chaque fois que vous attaquez avec au moins trois créatures, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur selon Karametra

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Faveur selon Karametra arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de don

{1}{G}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez.

Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de Gond

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Insigne de commandant

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aube de l'espoir

{1}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte d'Héliode

{3}{W}{W}

Enchantement

R

Flash

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge félicard

{3}{W}

Enchantement

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Bête.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur d'Akros

{3}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}

Enchantement

U

Convocation
Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédictio collective

{3}{G}{G}{W}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

