

Chercheur d'acier de Sarinth

{1}{G}

Créature : humain et artificier et éclaireur

U

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main. Si vous ne mettez pas la carte dans votre main, vous pouvez la mettre dans votre cimetière.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonne de scalaires

{2}{G}

Créature : insecte

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte. Si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton qui est une copie de la Colonne de scalaires à la place.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cochon truffier intrépide

{1}{G}

Créature : sanglier

U

À chaque fois que le Cochon truffier intrépide attaque seul, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elanor Gardner

{3}{G}

Créature légendaire : halfelin et éclaireur

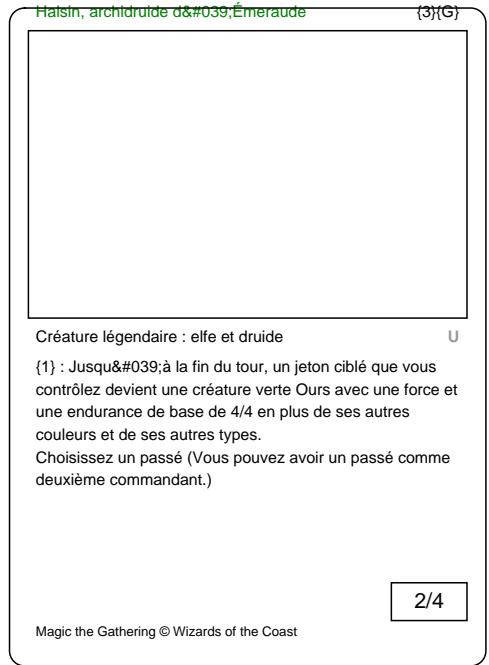
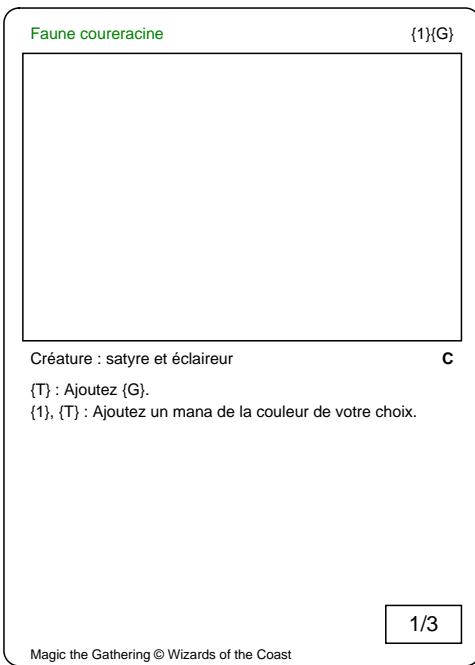
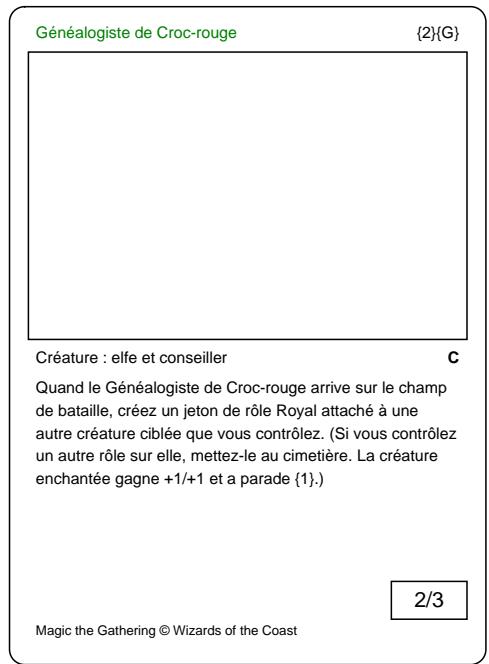
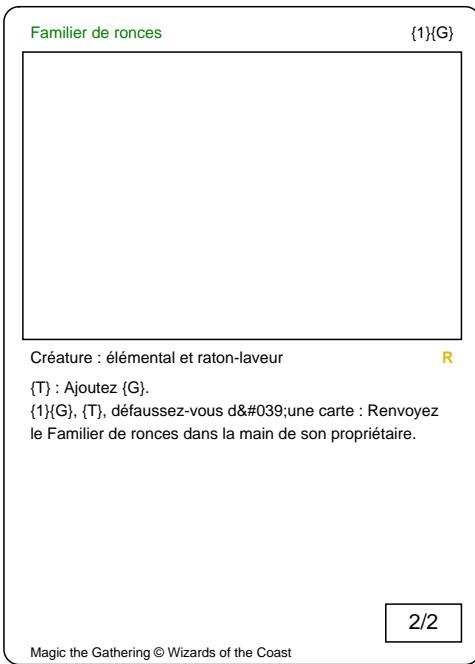
R

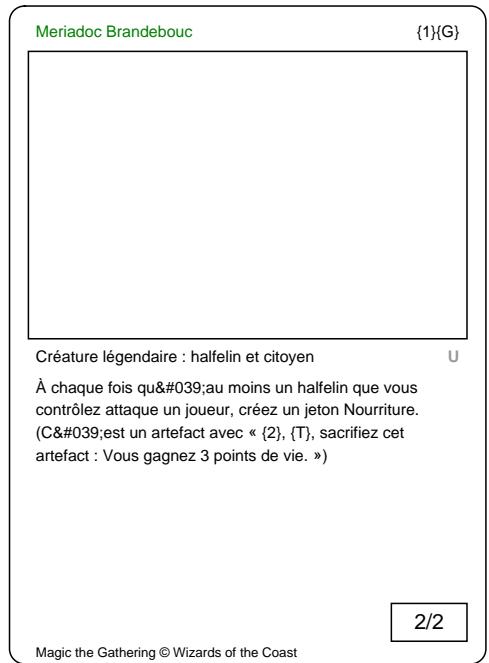
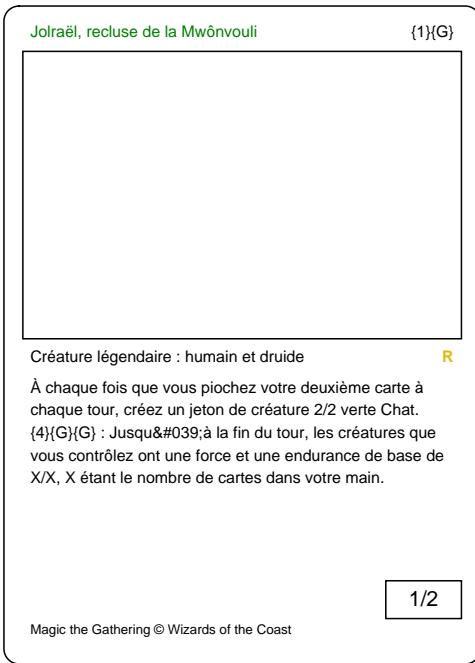
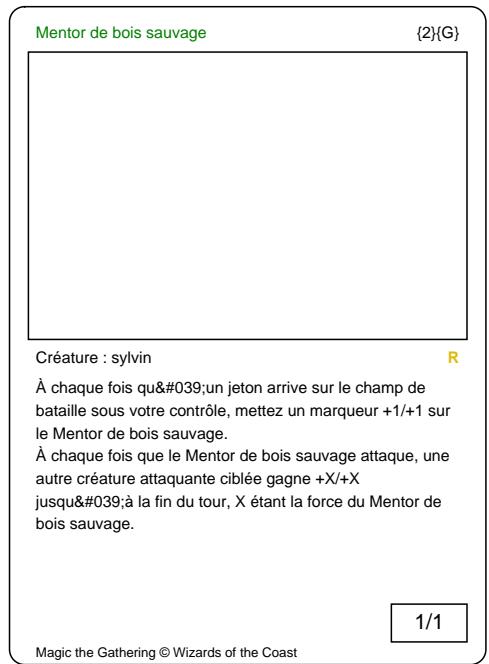
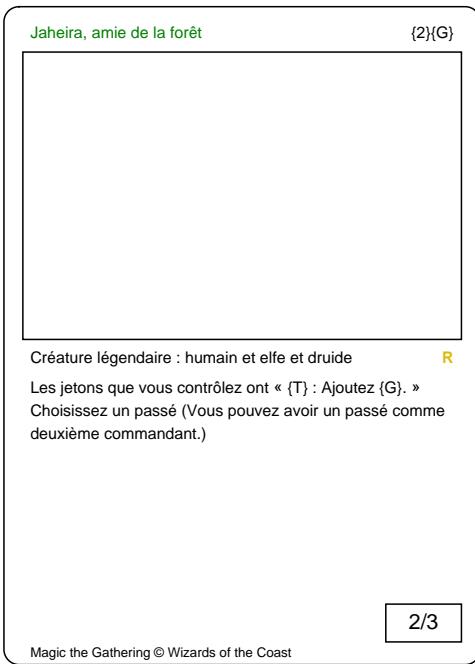
Quand Elanor Gardner arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. Au début de votre étape de fin, si vous avez sacrifié une nourriture ce tour-ci, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

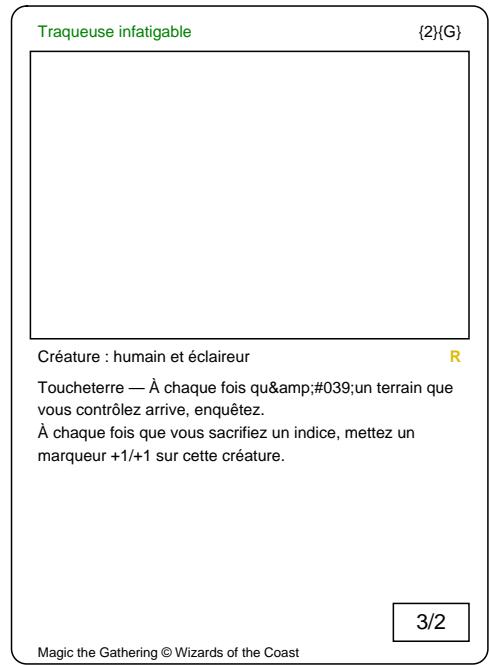
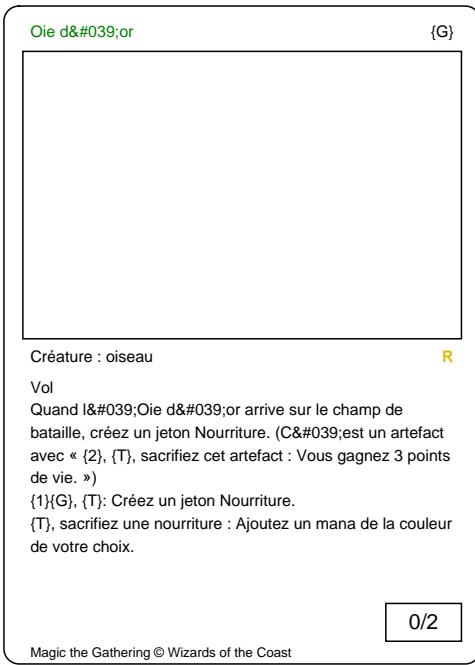
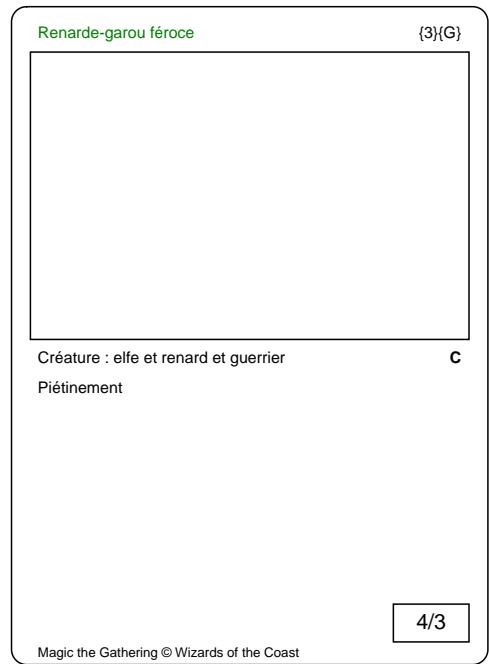
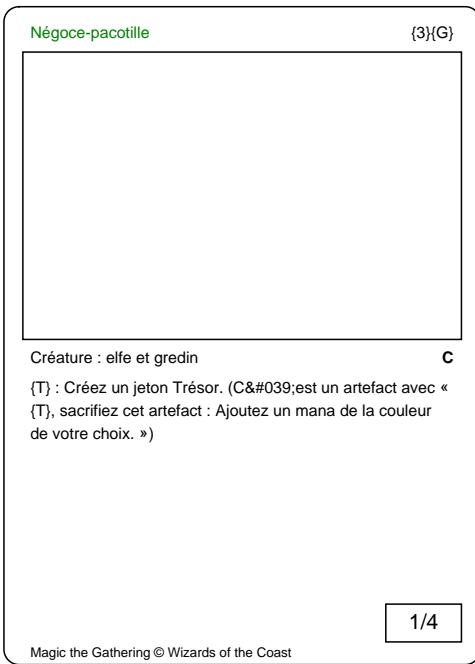
2/4

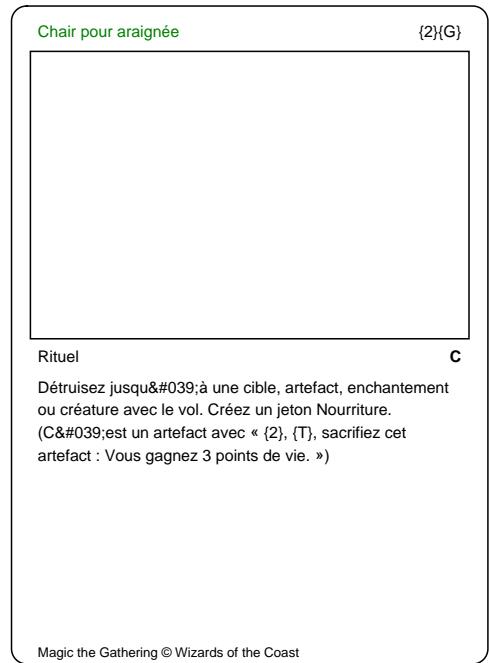
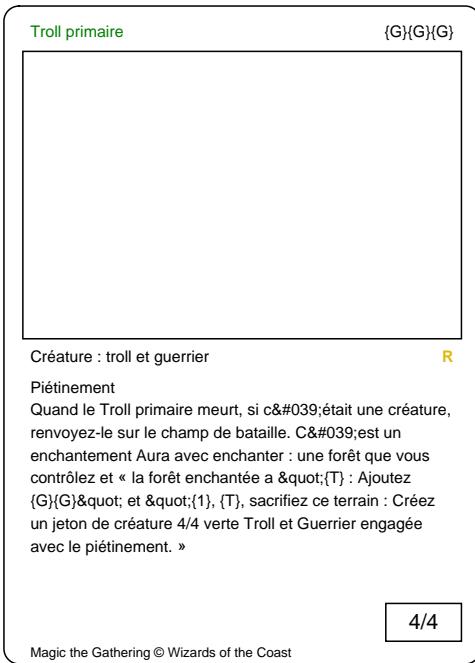
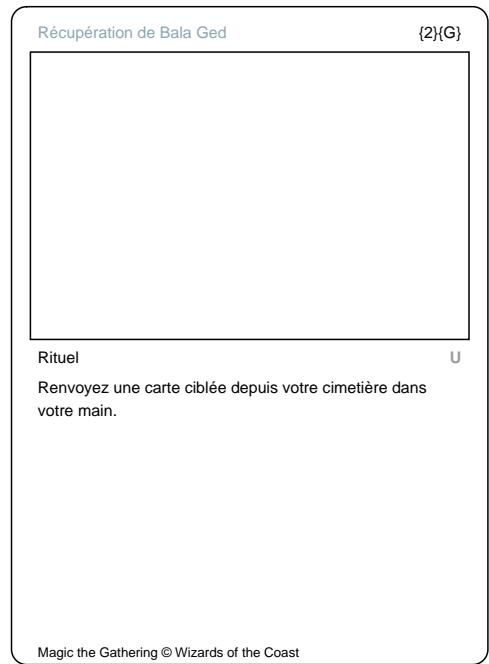
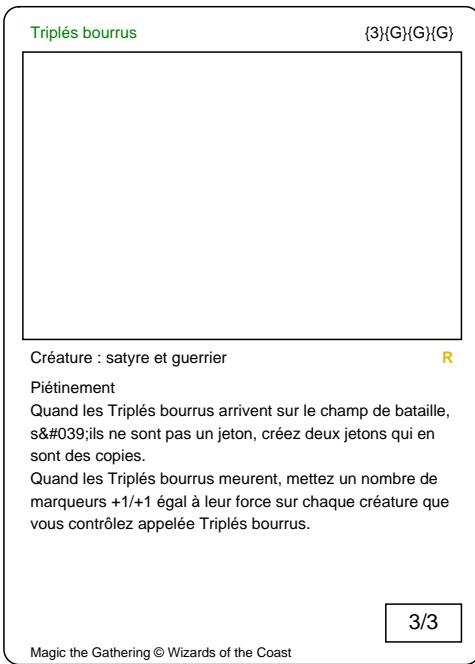
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



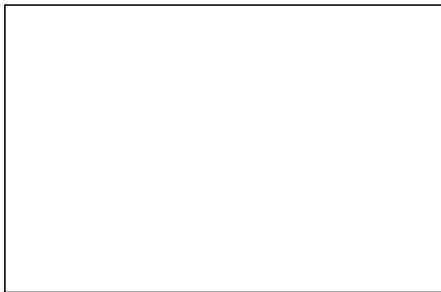






Cycle alimentaire d'Ezuri

{5}{G}{G}{G}



Rituel

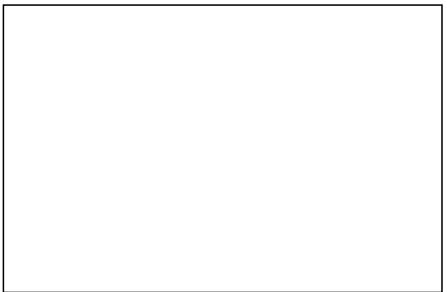
R

Pour chaque créature que vos adversaires contrôlent, créez un jeton de créature 4/4 verte Phyrexian et Bête. Chacun de ces jetons se bat contre une créature différente parmi ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

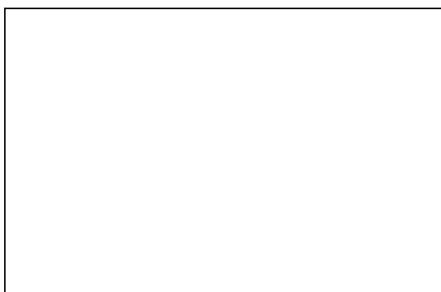
U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Descente gracieuse

{1}{G}



Rituel

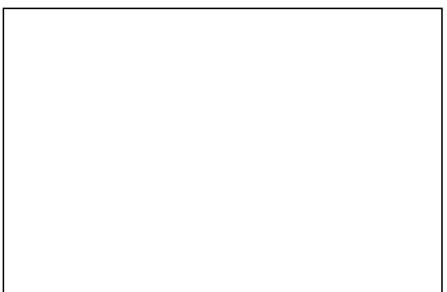
U

N'importe quel nombre de créatures enchantées ciblées que vous contrôlez et jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez infligent chacune un nombre de blessures égal à leur force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du renard-garou

{2}{G}



Rituel

C

Créez un jeton de rôle Monstre attaché à une créature ciblée que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, cette créature se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Si vous contrôlez un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement. Quand des créatures se battent, chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerinage de Nissa

{2}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt de base, révélez ces cartes et mettez-en une sur le champ de bataille engagée, et le reste dans votre main. Mélangez ensuite.
Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémères et/ou de rituel dans votre cimetière, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt de base à la place de deux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour des friches

{2}{G}

Rituel

Choisissez deux ?
? 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 1/1 blanche Humain.
? Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rencontre sauvage

{G}{G}

Rituel

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez exiler une carte de créature parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer la carte exilée ce tour-ci. Au début de la prochaine phase de combat ce tour-ci, une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication de Linciel

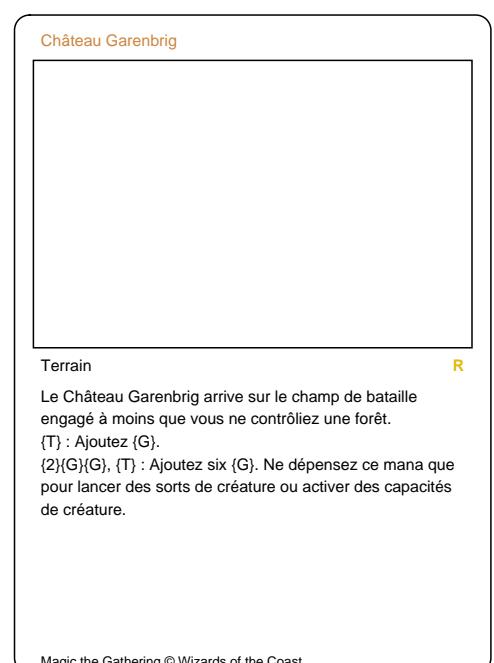
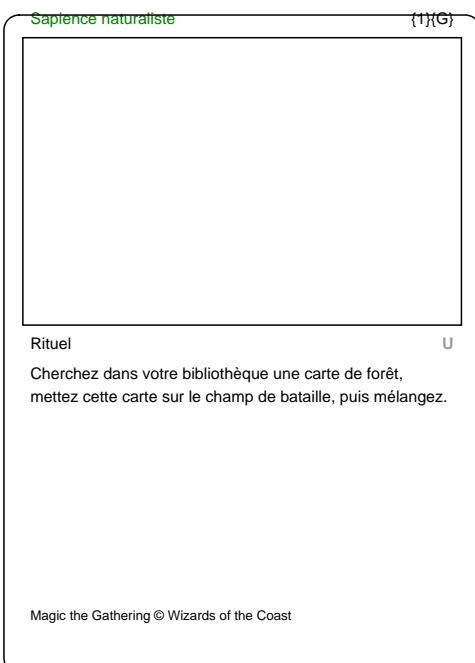
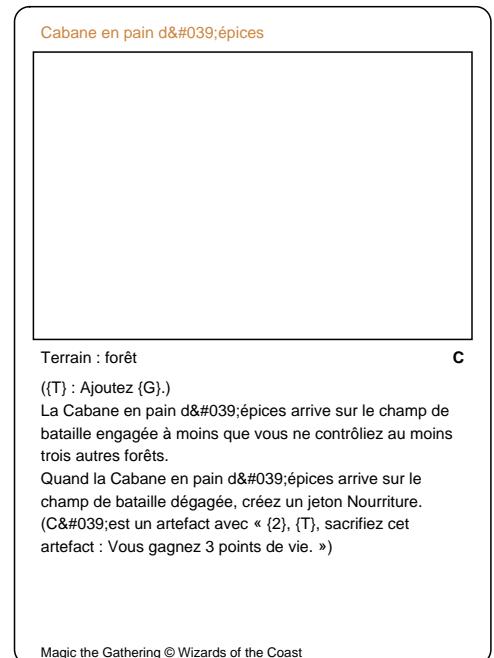
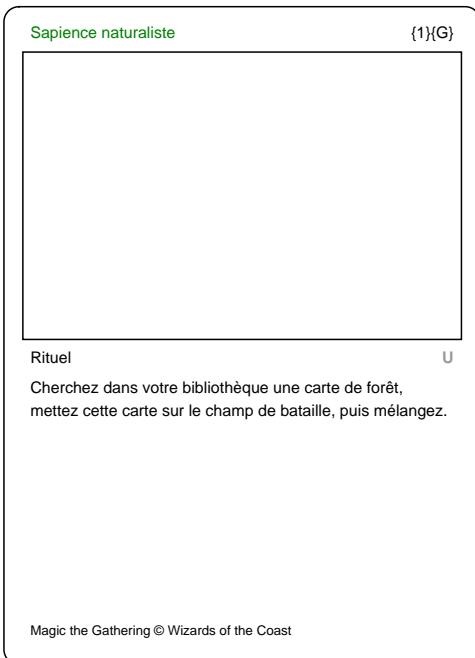
{3}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Domaine Voldaren



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de vampire.

{5}, {T} : Créez un jeton Sang. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque vampire que vous contrôlez.
(C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



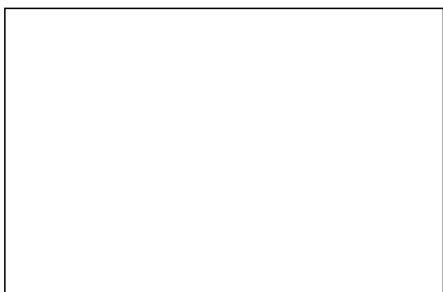
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



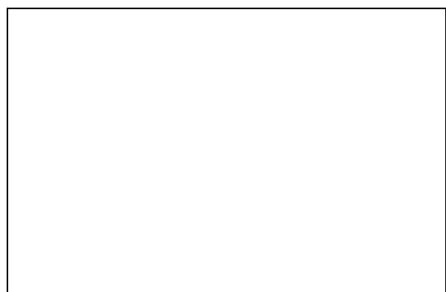
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

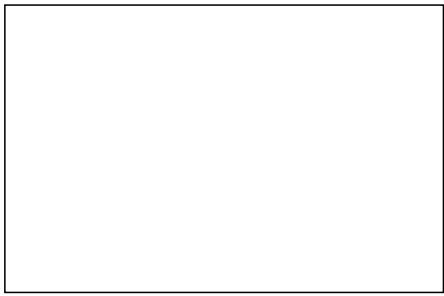
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



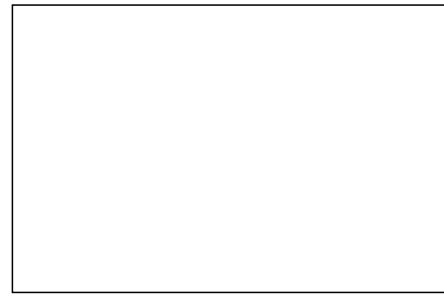
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



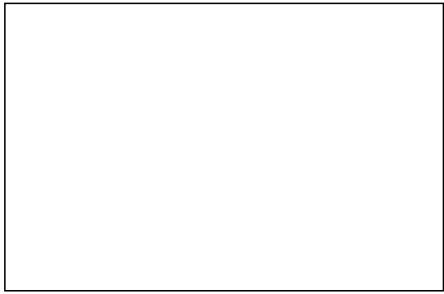
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



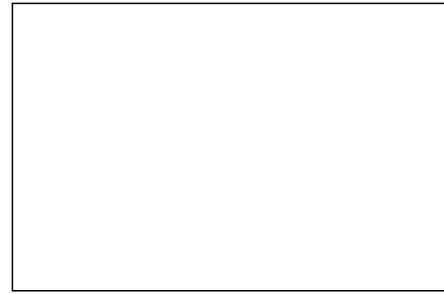
Terrain de base : forêt

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

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

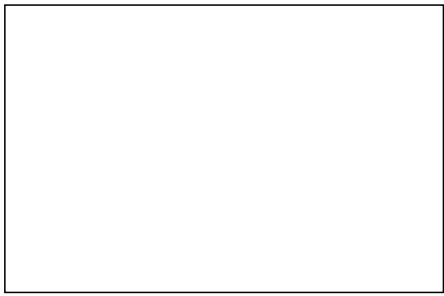
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



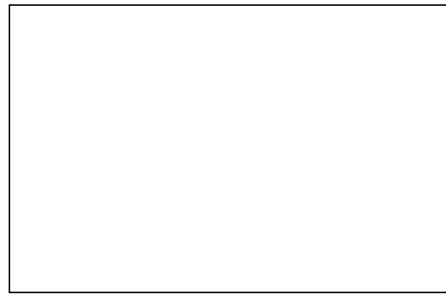
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



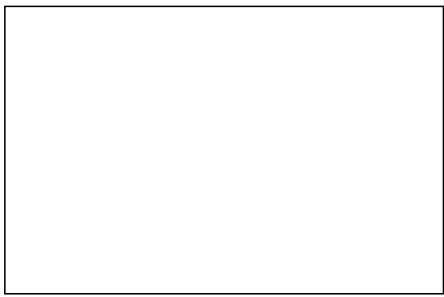
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



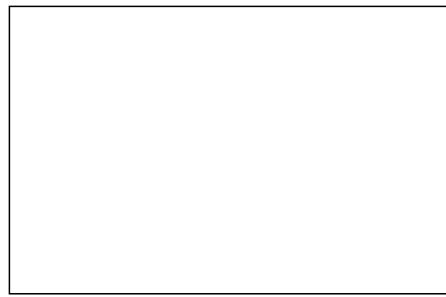
Terrain de base : forêt

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

Frontière tectonique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
(1), {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. Activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



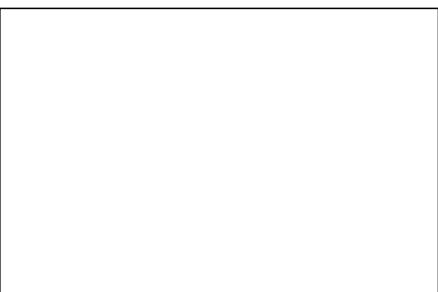
Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte de cristal



Terrain

C

Quand la Grotte de cristal arrive sur le champ de bataille, regardez 1.
{T} : Ajoutez {C}.
(1), {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Comté



Terrain légendaire

R

La Comté arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une créature légendaire.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Créez un jeton Nourriture.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâture à sautelièvres



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.

{T}, sacrifiez X chèvres : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirrex



Terrain : sphère

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

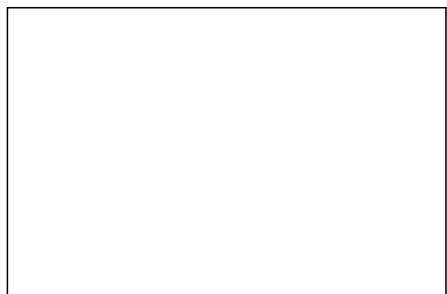
'activez que si Mirrex est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci.

{3}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore

Phyrexian et Puce avec toxique 1 et « Cette créature ne peut pas bloquer ». (Les joueurs qui subissent des blessures de combat de ce jeton gagnent aussi un marqueur « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage désolé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage (2)

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

Salle de Tagsin



Terrain

R

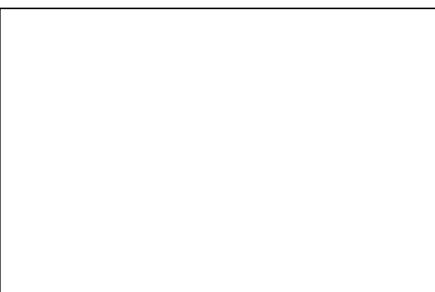
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{4}, {T} : Créez un jeton Lithoforce engagé. (C'est un artefact avec « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle de guerre



Terrain

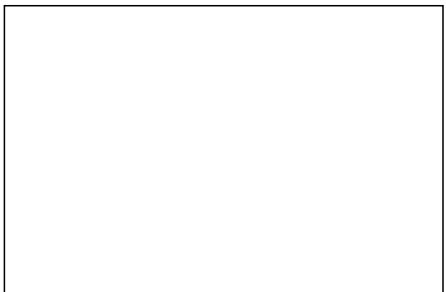
R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, payez un nombre de points de vie égal au nombre de couleurs dans l'identité couleur de votre commandants : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées



Terrain

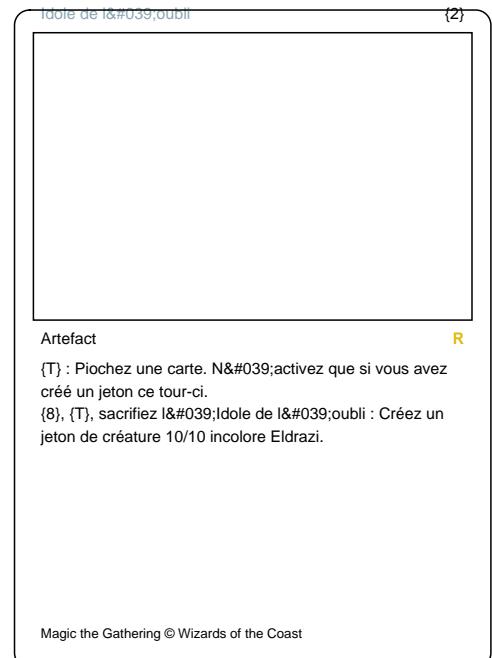
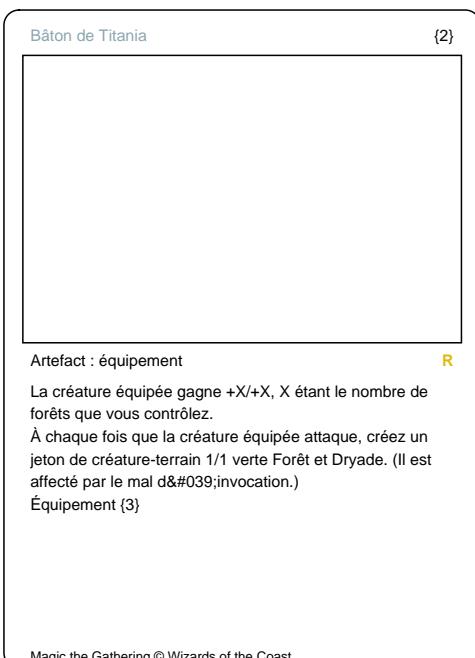
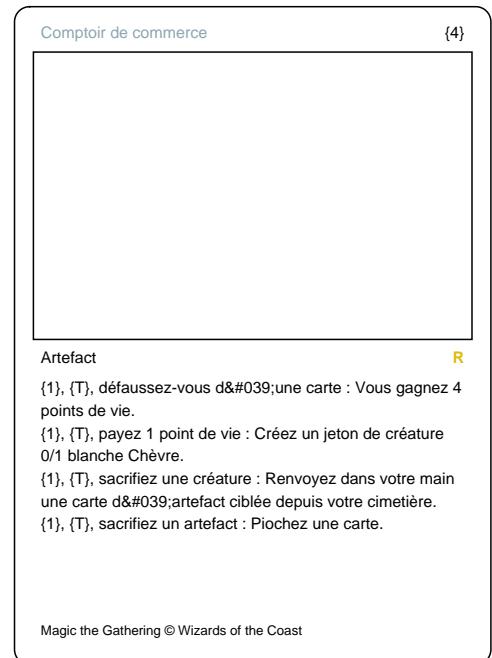
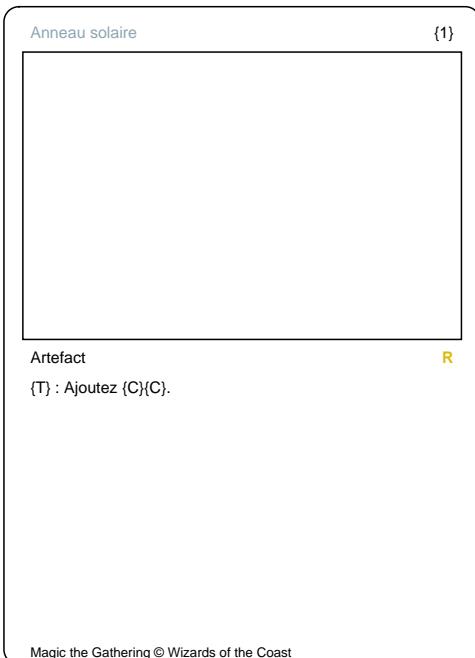
U

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Journal de Tamiyo

{5}

Artefact légendaire

R

Au début de votre entretien, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
{T}, sacrifiez trois indices : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Culmefer

{2}

Artefact légendaire

R

{T} : Ajoutez (C).
À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que Le Culmefer devienne un artefact légendaire.
Équipement appelé Toutflamme, héritage des héros. Si vous faites ainsi, il acquiert équipement {3} et « La créature équipée gagne +3/+3 » et perd toutes ses autres capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes

{1}

Artefact

U

Quand cet artefact arrive, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
{T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaque adversaire.
{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle forte de la collectionneuse

{2}

Artefact

U

{2}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous une carte. Créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentier sucré

{1}



Artifact : nourriture et indice

Quand le Sentier sucré arrive sur le champ de bataille, regard 2.

{2}, {T}, sacrifiez le Sentier sucré : Vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois bols de gruau

{2}



Artifact : nourriture

{2},{T} : Choisissez l'un qui n'a pas été choisi ?

? Les Trois bols de gruau infligent 2 blessures à une créature ciblée.

? Engagez une créature ciblée.

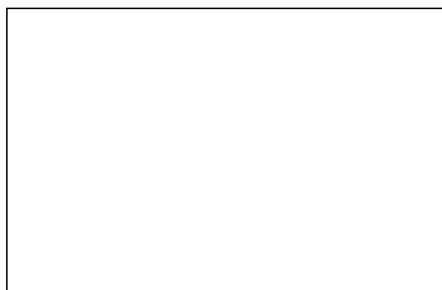
? Sacrifier les Trois bols de gruau. Vous gagnez 3 points de vie.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire inspiratrice

{3}



Artifact

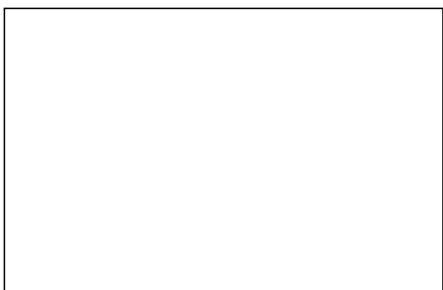
R

Les sorts non-artefact que vous lancez ont l'improvisation. (Vos artefacts peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque artefact que vous engager après avoir activé des capacités de mana paie (1).)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crache-glands

{2}{G}



Artifact

R

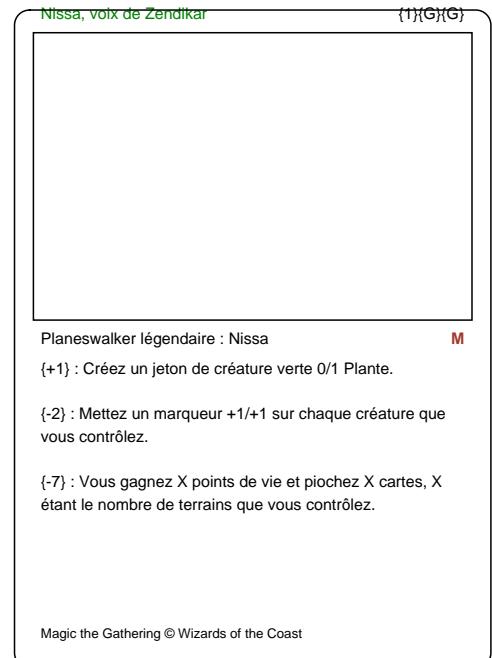
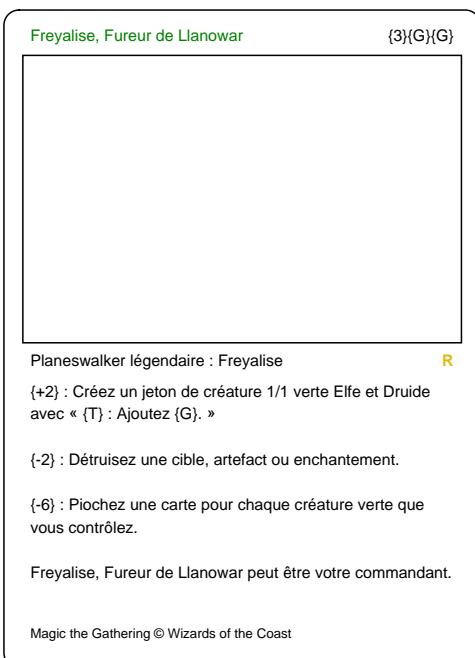
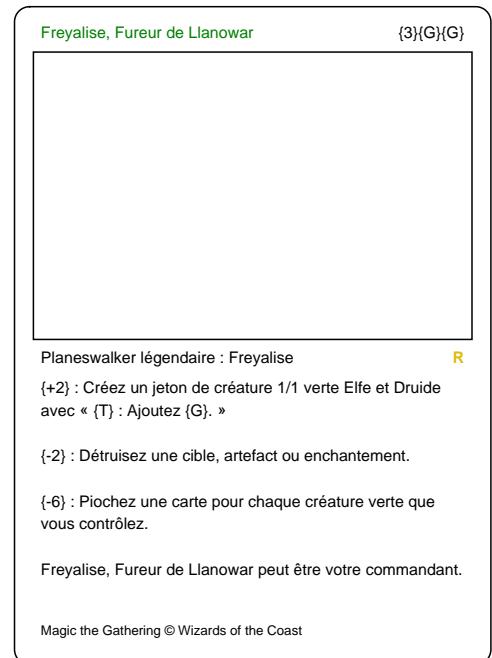
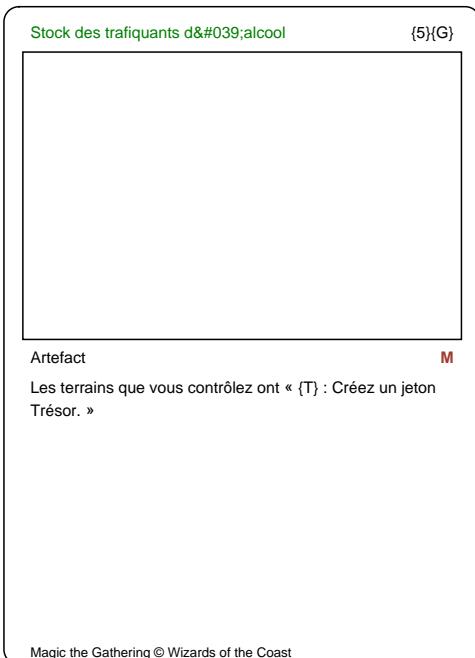
Au début de votre entretien, vous pouvez sacrifier un jeton. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur « gland » sur le Crache-glands.

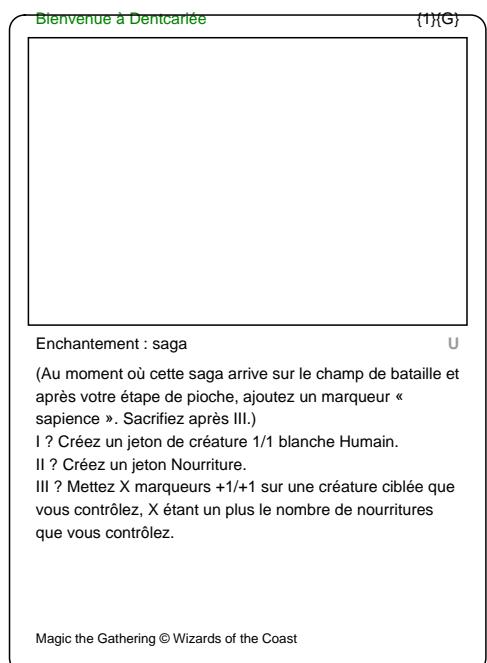
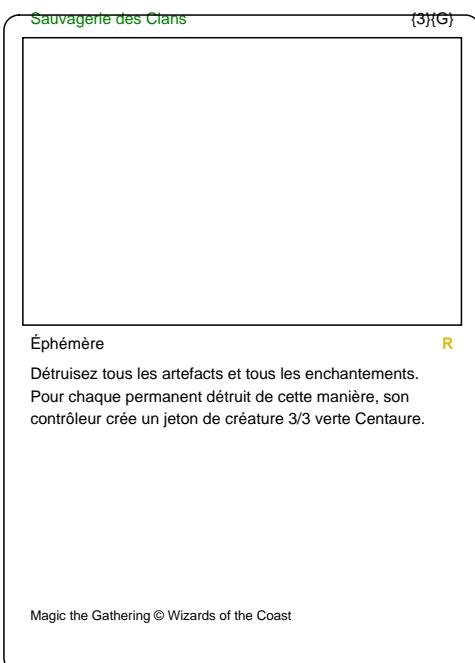
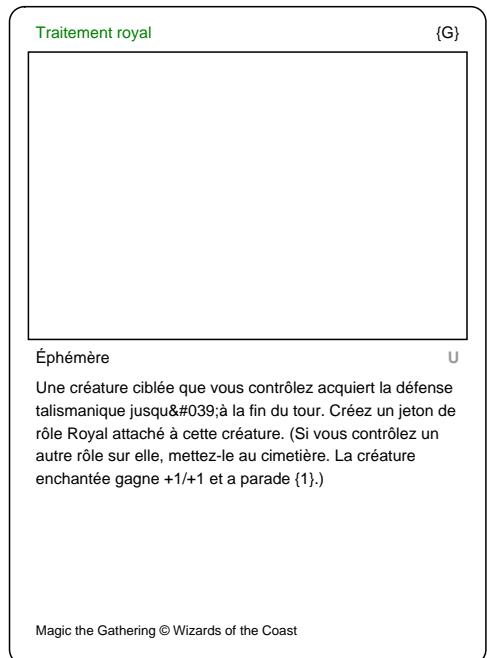
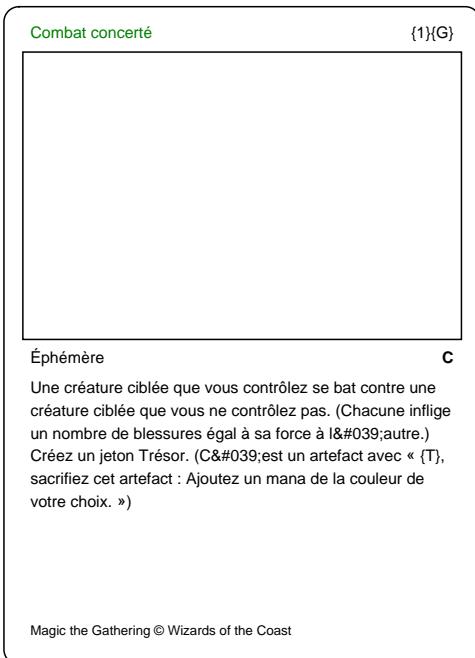
Les écureuils que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « gland » sur le Crache-glands.

{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





La rédemption du chasseur

{2}{G}

Enchantement : saga R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

II ? Vous pouvez sacrifier une créature. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ou de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

III ? Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste de miettes

{1}{G}

Enchantement U

Quand la Piste de miettes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture.

À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de permanent parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuit de la vengeance des bonbons

{3}{G}

Enchantement U

Quand la Nuit de la vengeance des bonbons arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T} », sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Les nourritures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}. » {5}{G}{G}, sacrifiez la Nuit de la vengeance des bonbons : Les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de nourritures que vous contrôlez. Activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Service qui tue

{2}{G}

Enchantement R

Quand le Service qui tue arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons Nourriture égal au nombre d'adversaires que vous avez. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T} », sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer {2} et sacrifier un jeton. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigueur primordiale

{4}{G}



Enchantement

R

Si au moins un jeton devait être créé, créez deux fois ce nombre de jetons à la place.
Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature, mettez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone d'éveil

{2}{G}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast