

Atraxa, voix des praetors

{G}{W}{U}{B}



Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur **M**

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie

Au début de votre étape de fin, proliférez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, voix des praetors

{G}{W}{U}{B}



Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur **M**

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie

Au début de votre étape de fin, proliférez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, voix des praetors

{G}{W}{U}{B}



Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur **M**

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie

Au début de votre étape de fin, proliférez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, voix des praetors

{G}{W}{U}{B}



Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur **M**

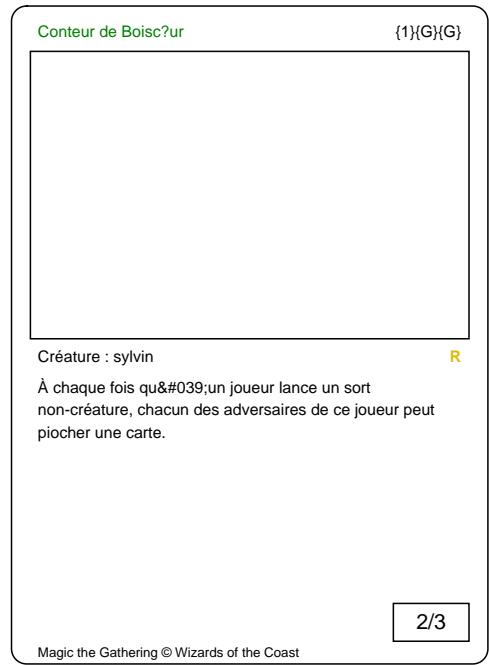
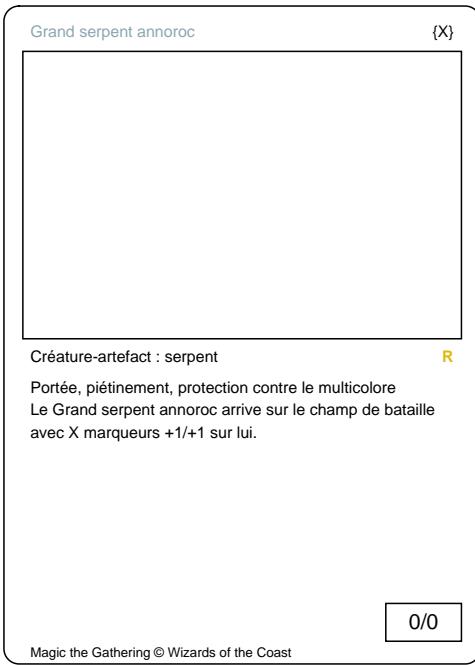
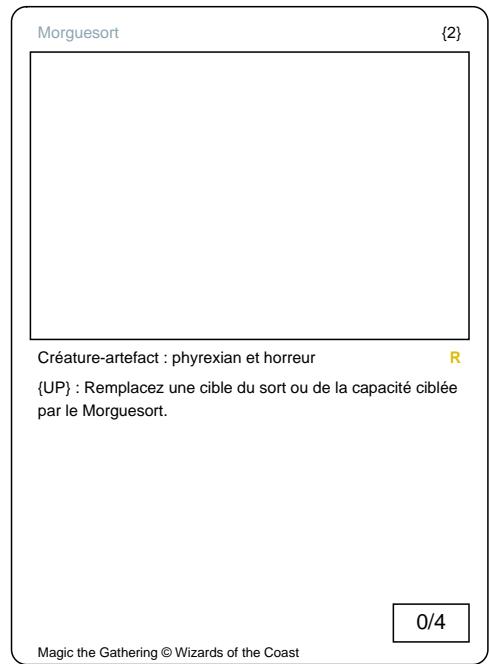
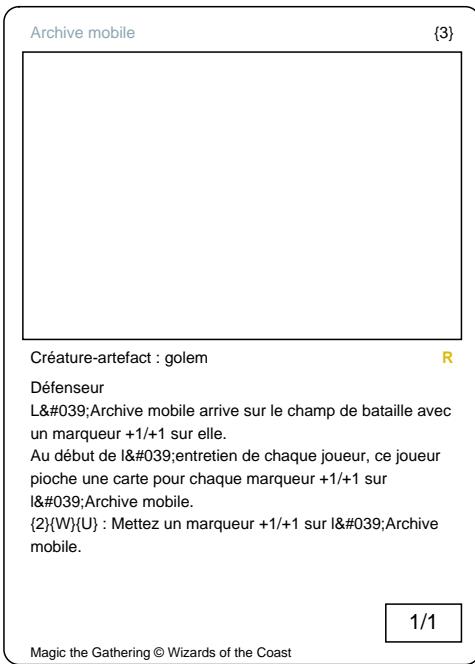
Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie

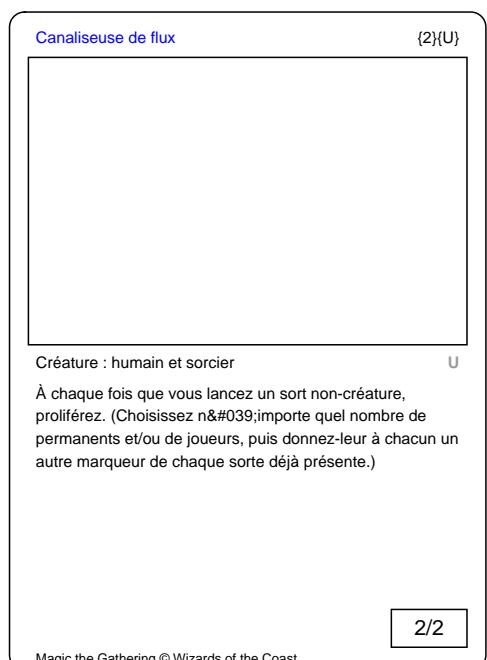
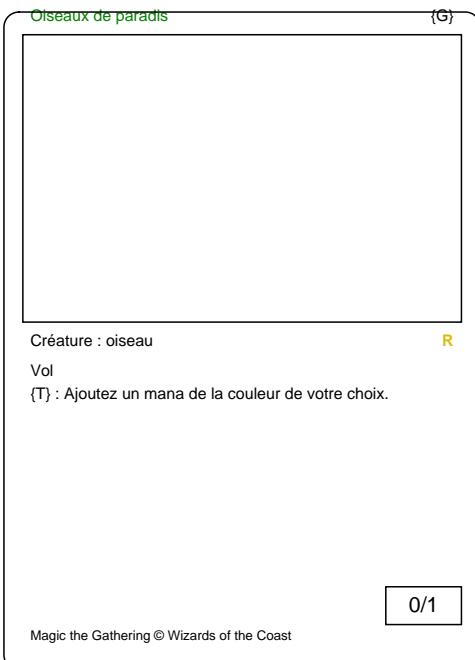
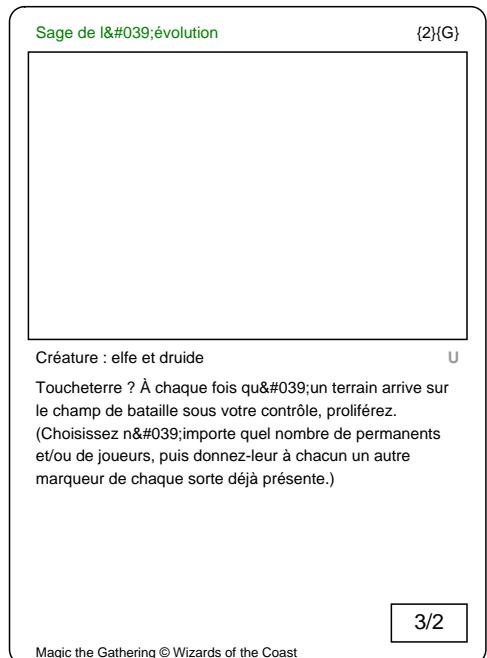
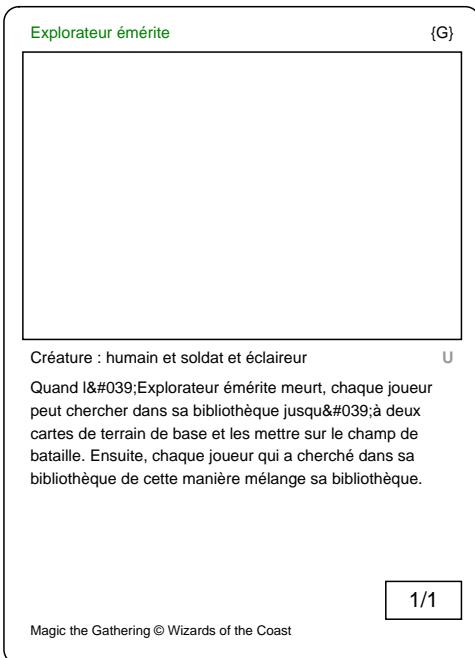
Au début de votre étape de fin, proliférez.

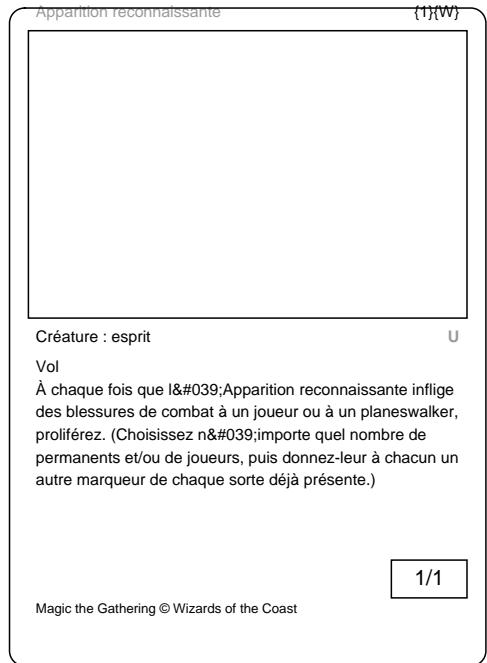
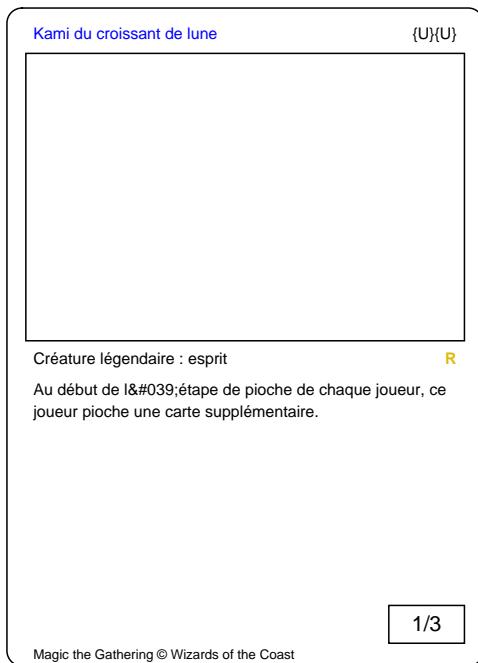
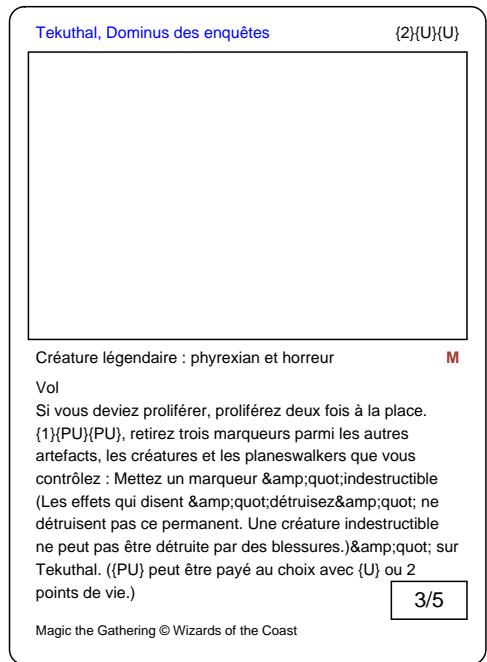
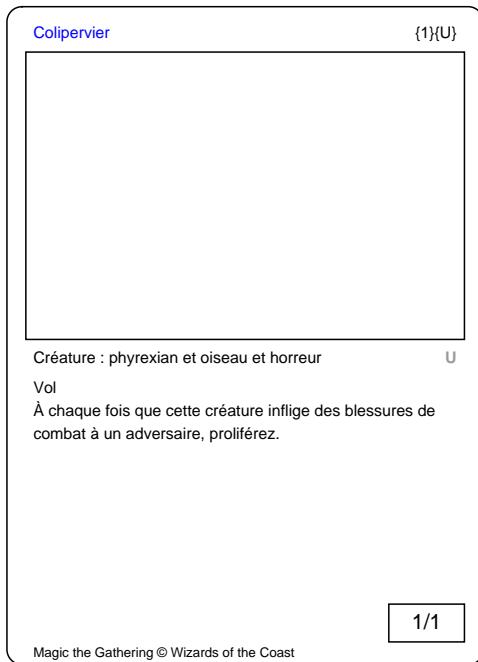
4/4

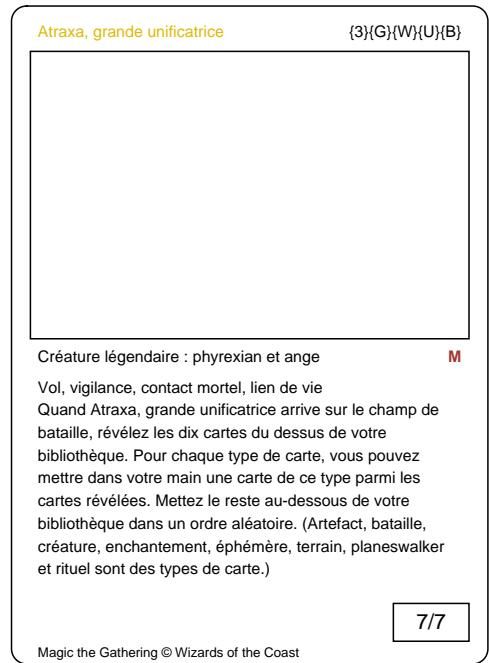
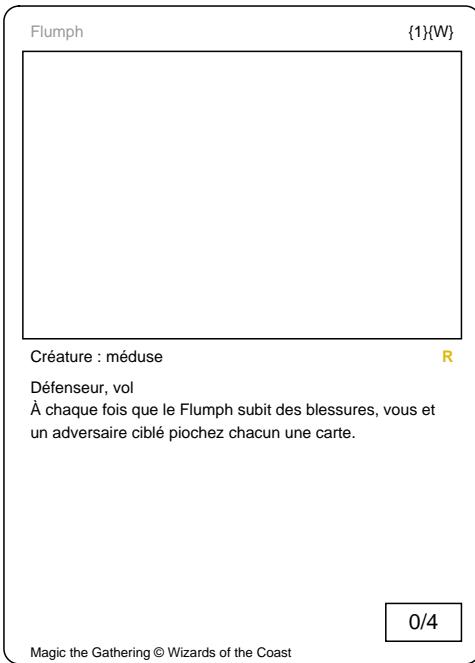
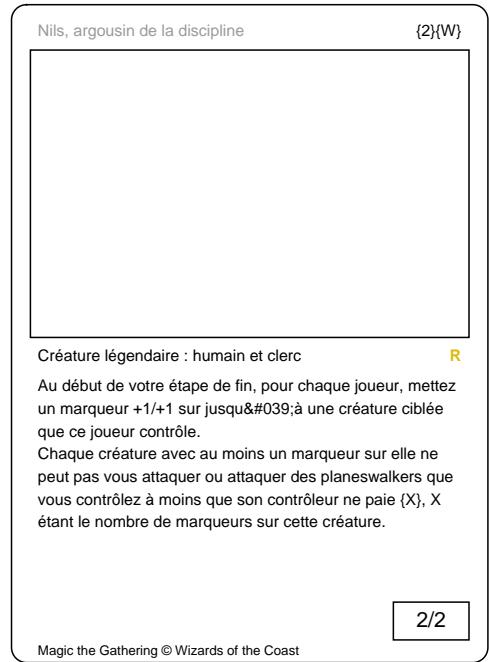
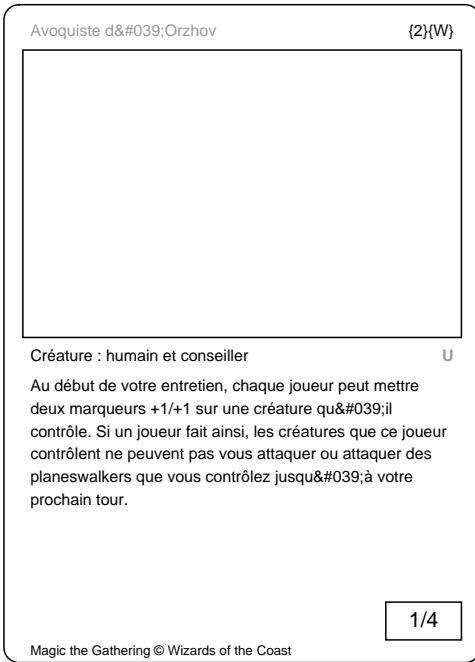
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

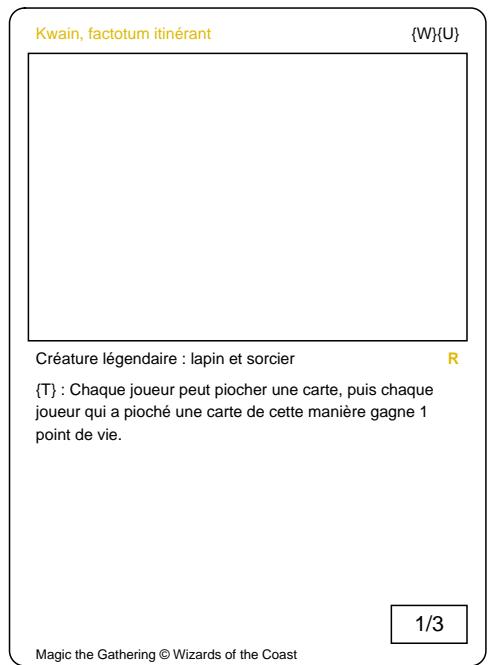
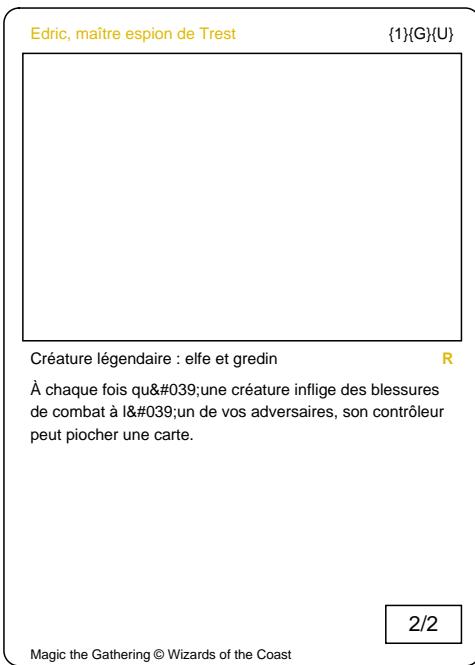
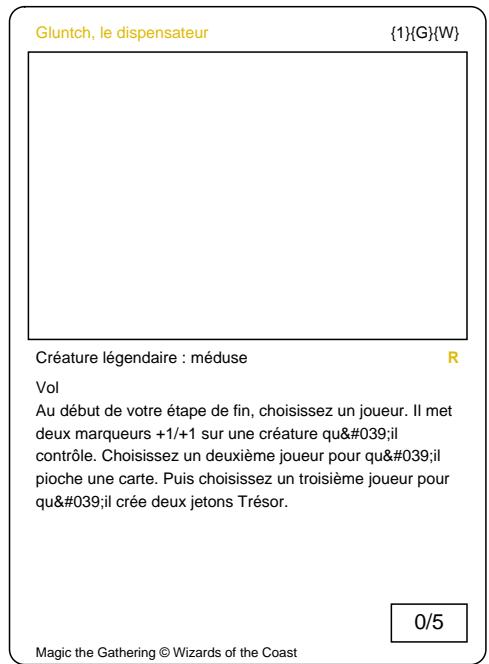
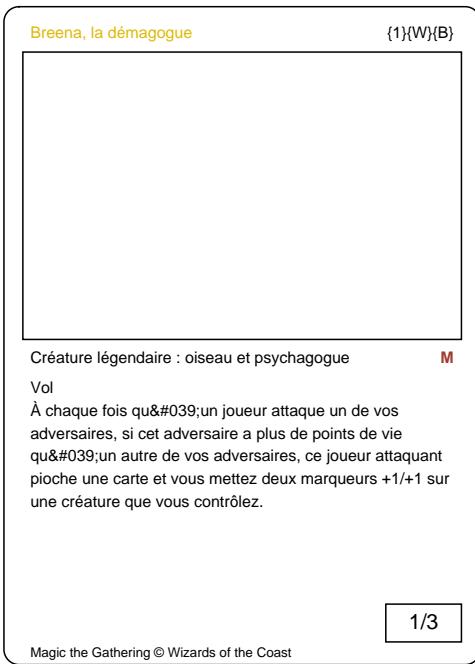
Magic the Gathering © Wizards of the Coast











M. Queue-de-Renard

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

Créature légendaire : renard et gredin

M

Lien de vie

À chaque fois que M. Queue-de-Renard attaque, piochez une nombre de cartes égal au nombre de cartes dans la main du joueur défenseur moins le nombre de cartes dans votre main. Si vous n'avez pas pioché de cette carte de cette manière, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre main.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phelddagrif farfelu

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

Créature : phelddagrif

R

{G}: Le Phelddagrif farfelu gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 verte Hippopotame.

{W}: Le Phelddagrif farfelu acquiert la protection contre le noir et contre le rouge jusqu'à la fin du tour.

L'adversaire ciblé gagne 2 points de vie.

{U}: Le Phelddagrif farfelu acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé peut piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des grands fonds

{2}{G}{U}

Créature : humain et sorcier

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.)

À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est mis sur la Mage des grands fonds, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selvala, exploratrice sur le retour

{1}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et éclaireur

R

Pourparler ? {T} : Chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière, ajoutez {G} et gagnez 1 points de vie. Chaque joueur pioche ensuite une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}



Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

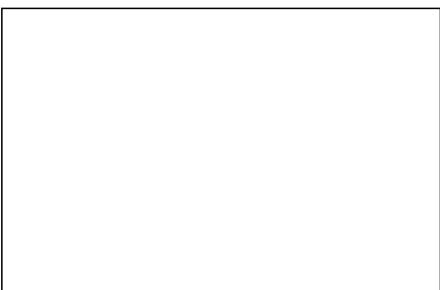
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil du praetor

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



Rituel

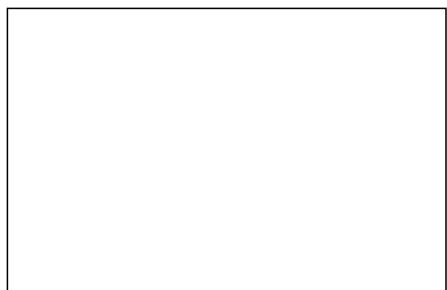
M

Renvoyez toutes les cartes de votre cimetière dans votre main. Exilez le Conseil du praetor. Vous n'avez plus de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}



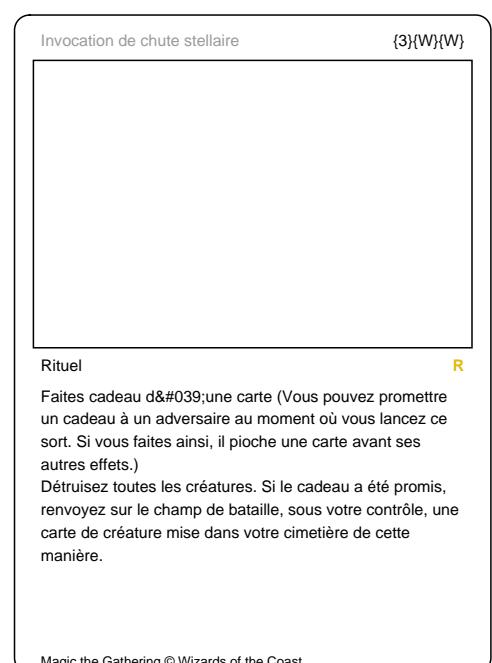
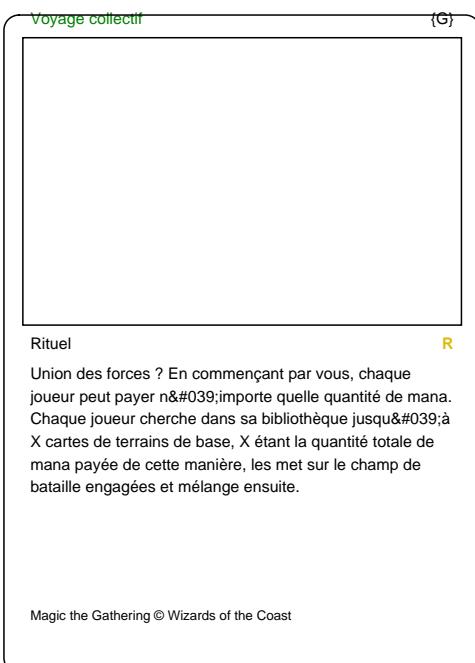
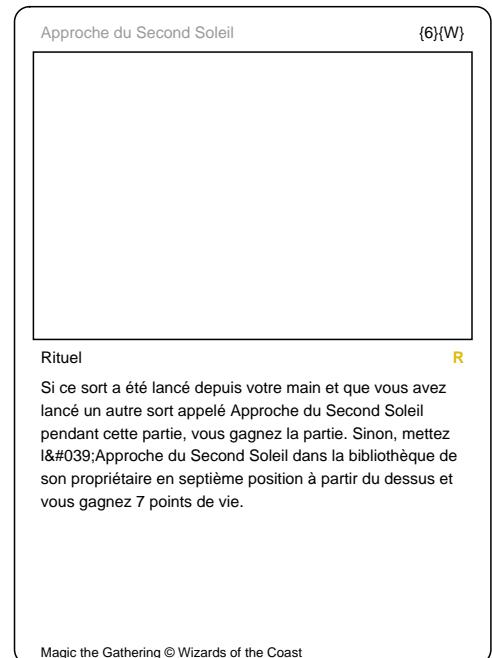
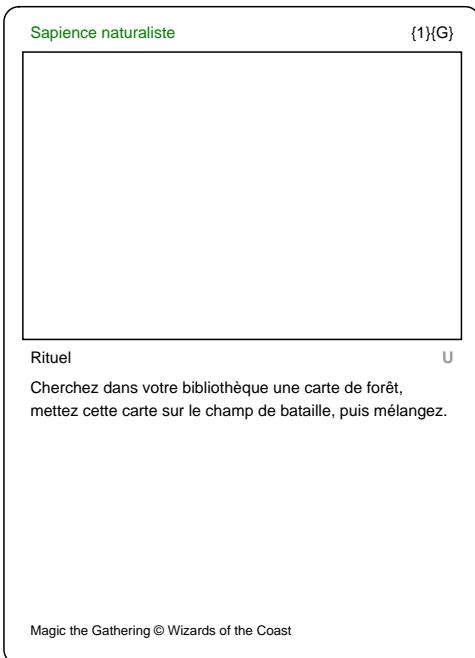
Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Jugement selon le Conseil

{1}{W}{W}



Rituel

R

Volonté du conseil ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour un permanent non-terrain que vous ne contrôlez pas. Exilez chaque permanent avec le plus de votes ou qui partage le plus de votes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon le Conseil

{1}{W}{W}



Rituel

R

Volonté du conseil ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour un permanent non-terrain que vous ne contrôlez pas. Exilez chaque permanent avec le plus de votes ou qui partage le plus de votes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karm



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
(4), {T} : Proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
(4), {T} : Proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koilos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koilos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite

Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Étendues sauvages en évolution

Terrain

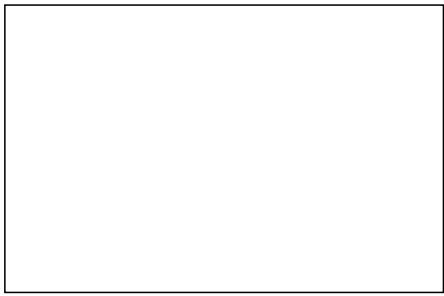
C

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



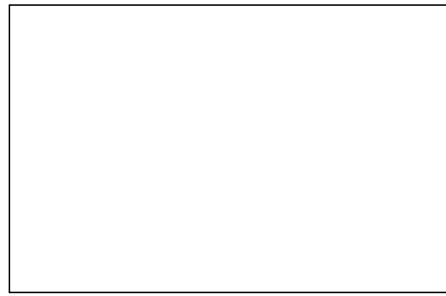
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



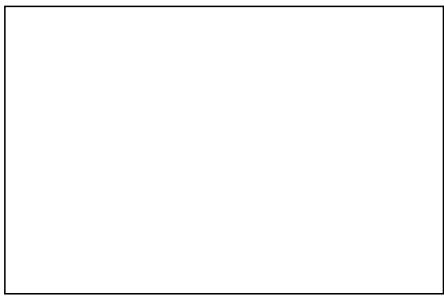
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



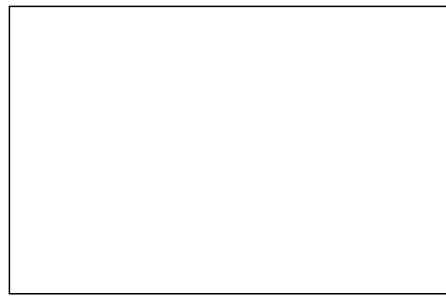
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

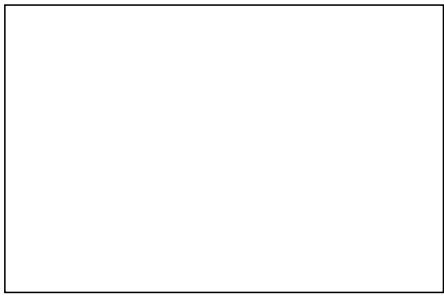
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



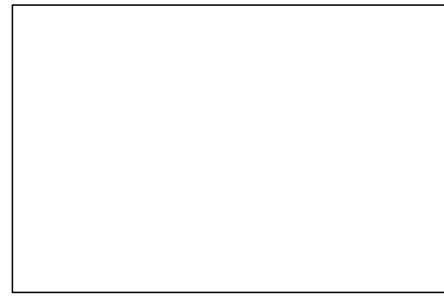
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



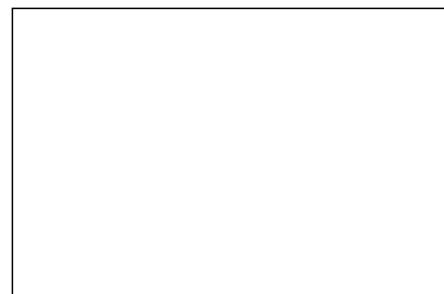
R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  
une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



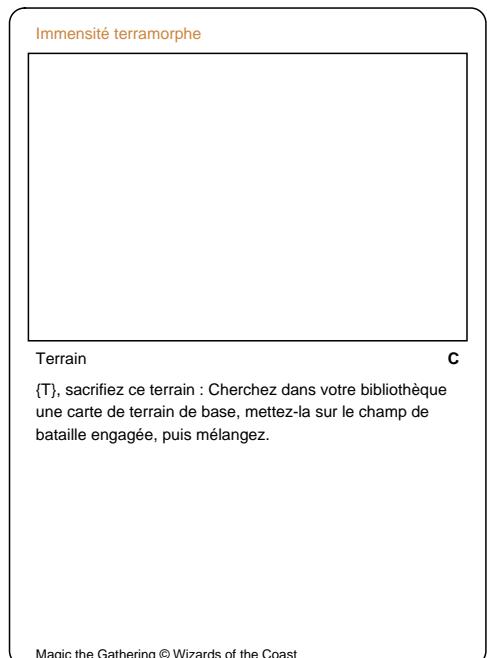
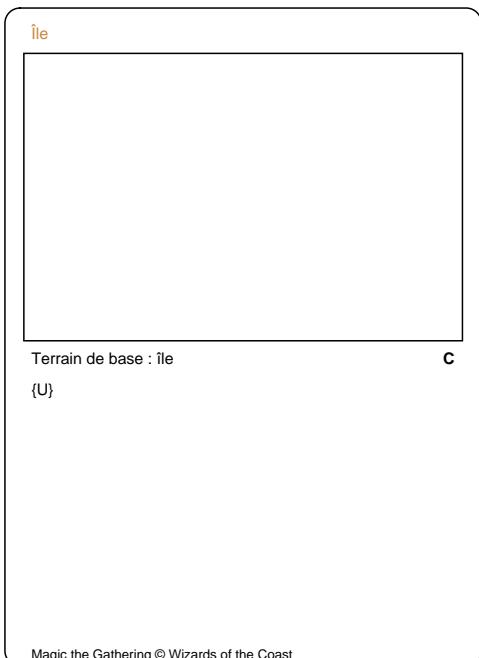
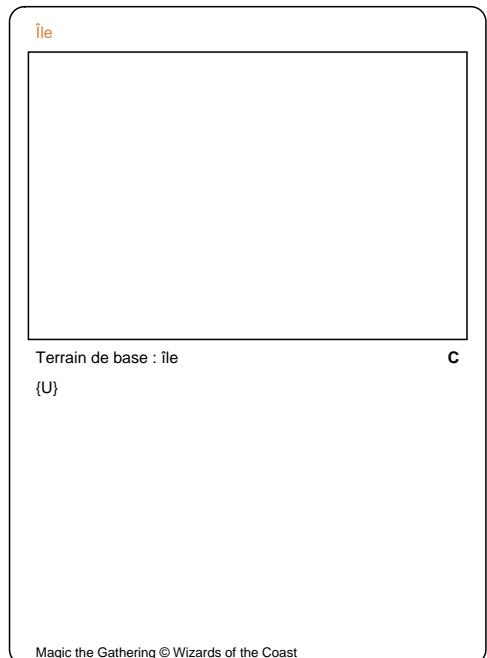
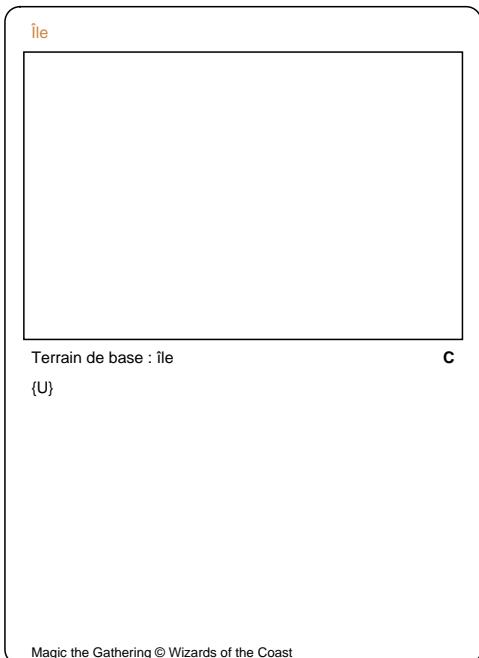
Terrain de base : île

C

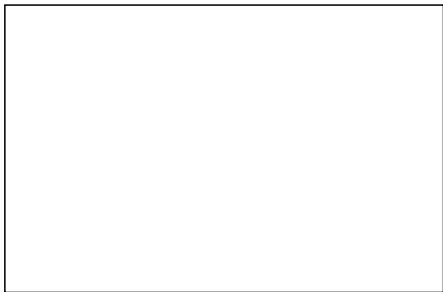
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Marais



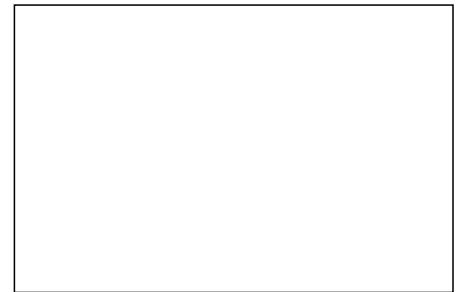
Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikokoro, Centre de la mer



Terrain légendaire

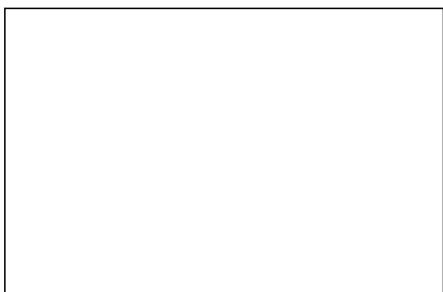
{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



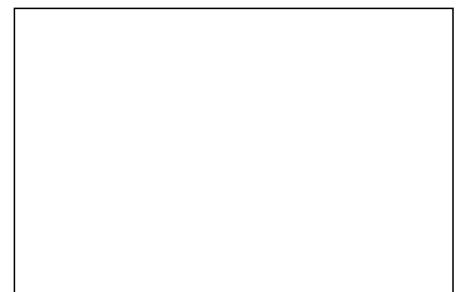
Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



Terrain

U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain landscape illustration" data-bbox="144 226 417 289" /&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain landscape illustration" data-bbox="144 623 417 686" /&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

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

La Prairie ruisselante 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

Tour de commandement



Terrain

C

{(T)} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l&#039;identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Zagoth



Terrain marais et forêt et île

R

{(T)} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)

Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix  
qu'un terrain que votre adversaire contrôle  
pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée



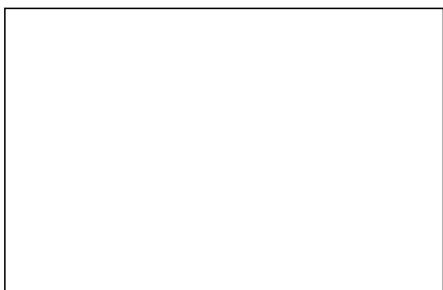
Terrain : forêt et plaine

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

Ville portuaire



Terrain

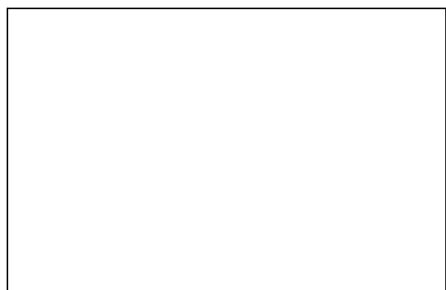
R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.  
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau réplicateur

{3}



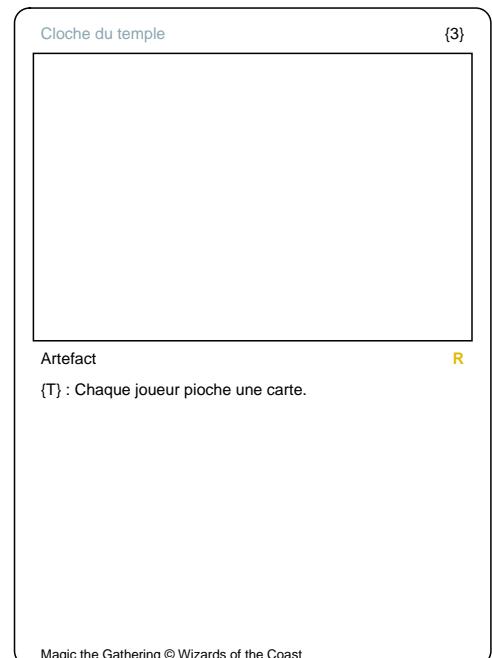
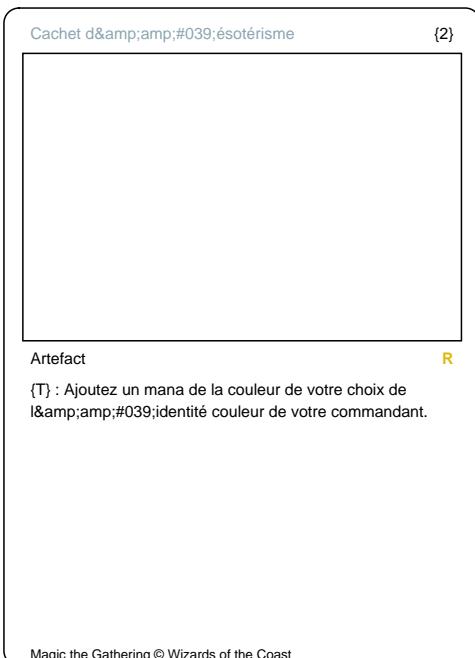
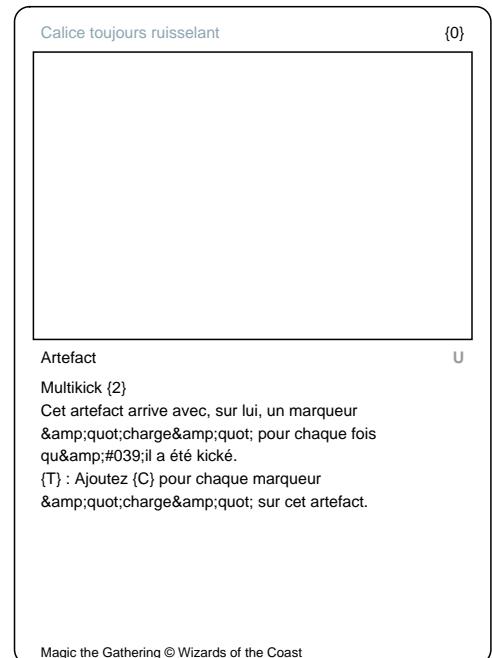
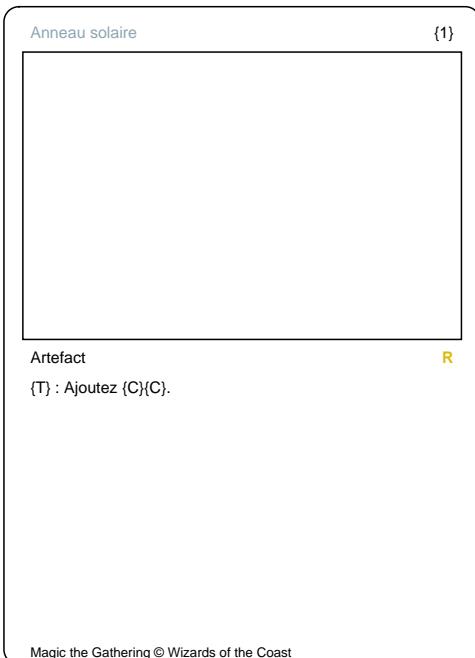
Artifact neigeux

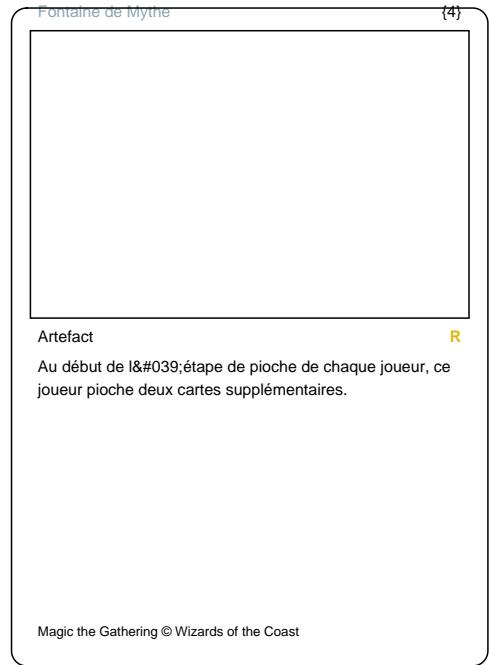
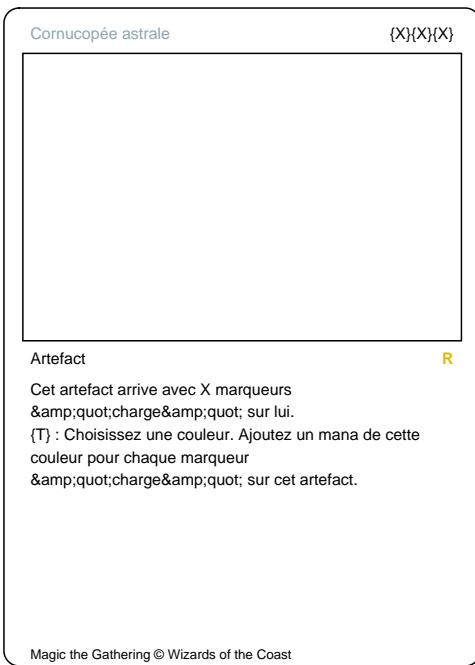
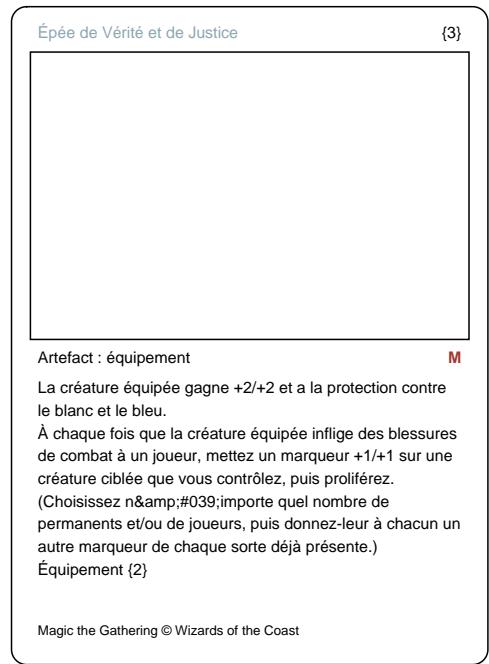
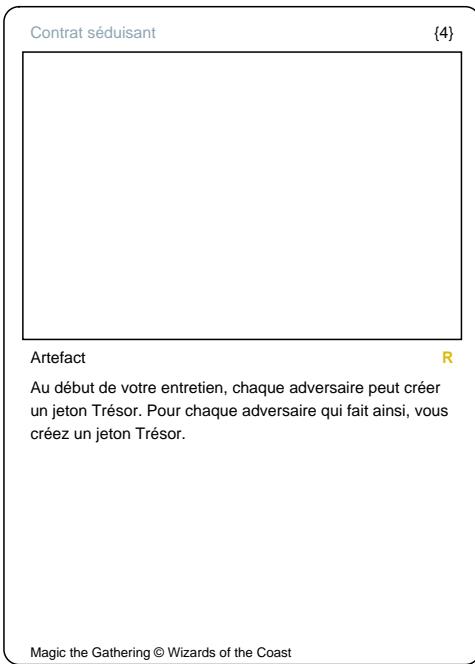
U

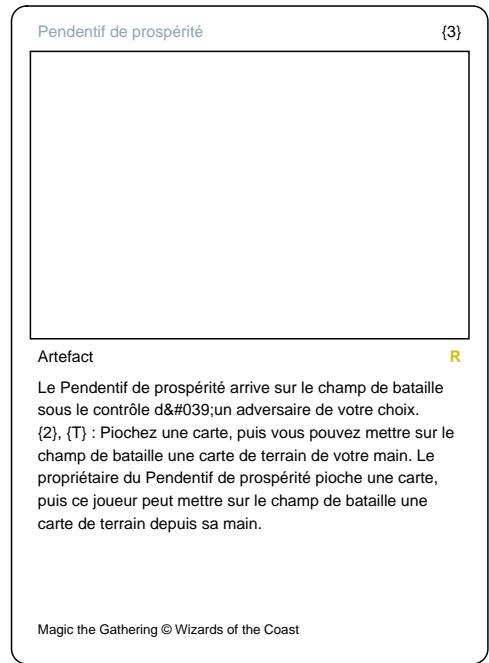
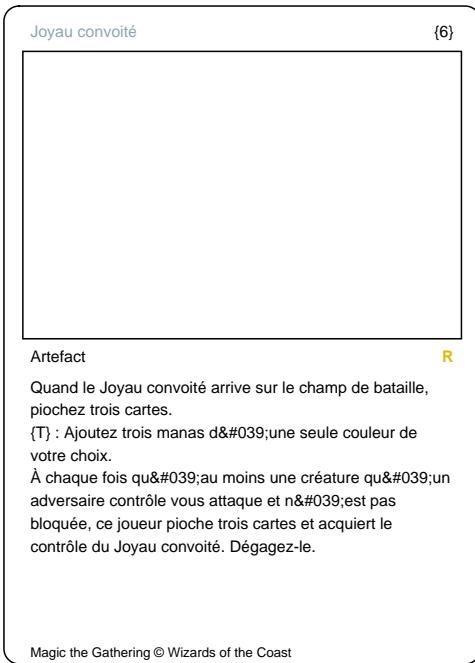
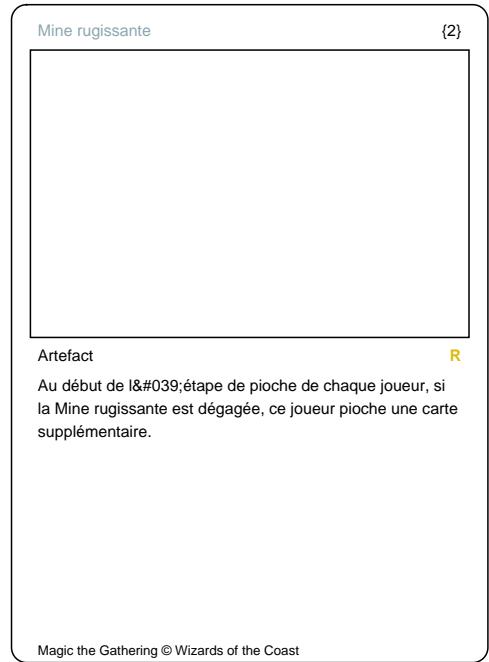
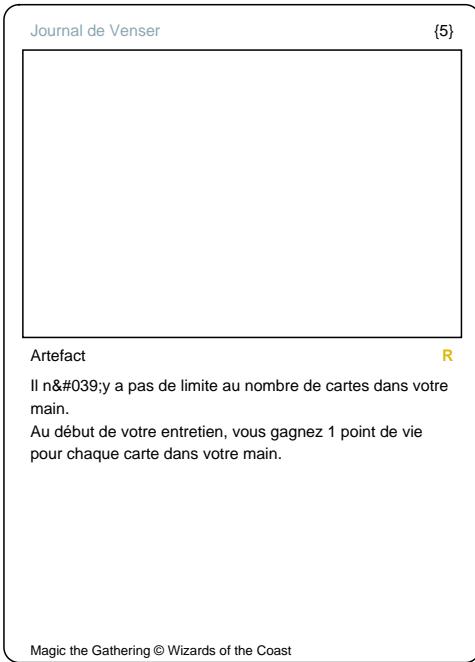
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « nuit »  
sur l'Anneau réplicateur. Ensuite, il a au  
moins huit marqueurs « nuit » sur lui, retirez-les tous et  
créez huit jetons d'artifact neigeux incolores  
appelés Anneau répliqué avec « {T} : Ajoutez un mana de  
la couleur de votre choix. »

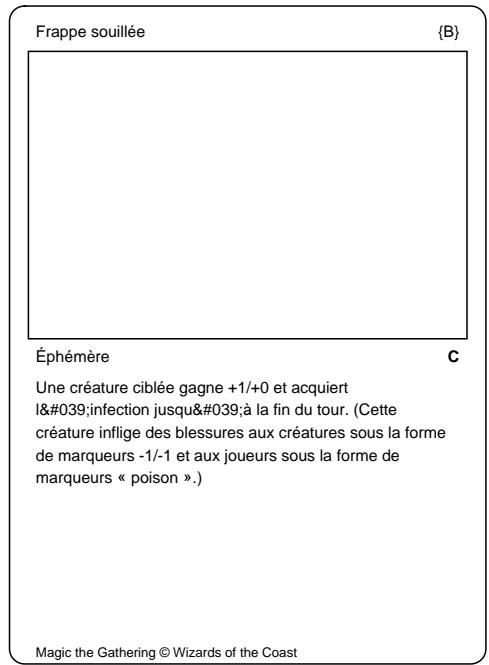
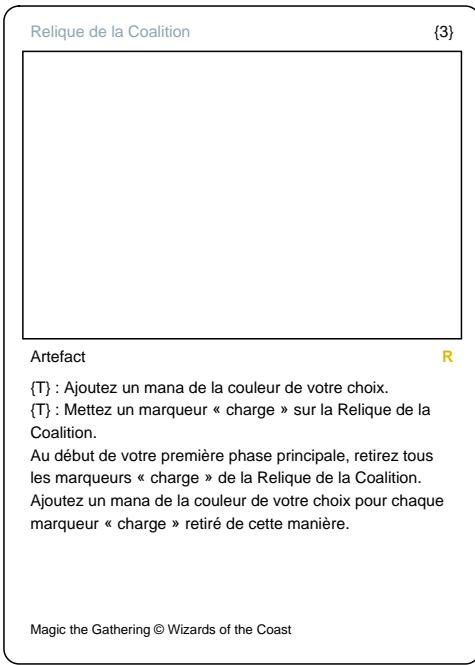
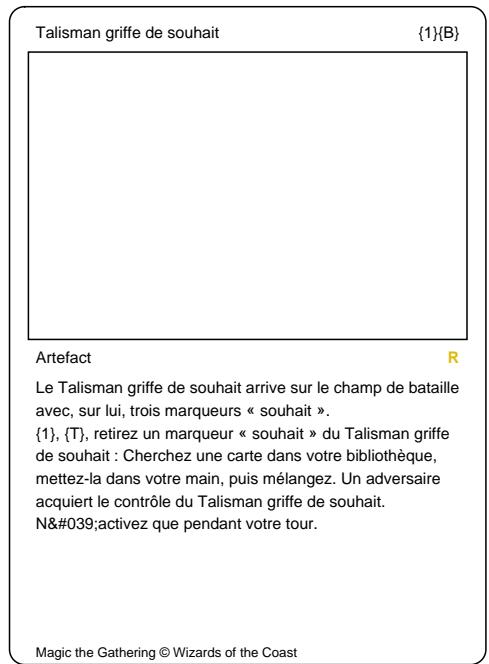
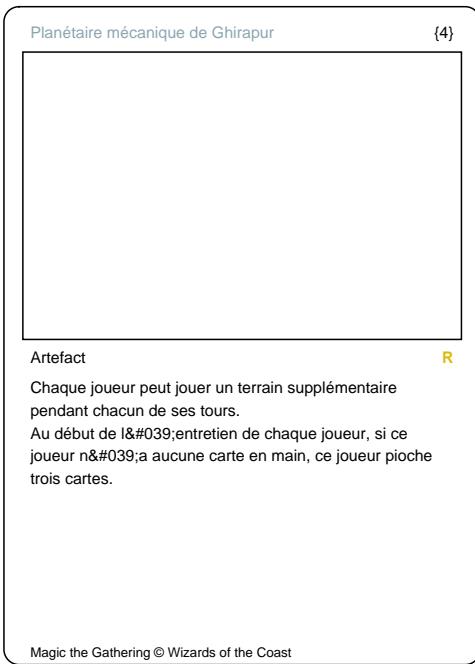
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









## Intervention héroïque

{1}{G}



Éphémère

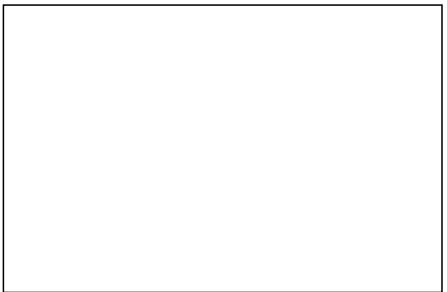
M

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l&#039;indestructible jusqu&#039;à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Rênes du pouvoir

{2}{U}{U}



Éphémère

R

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez et toutes les créatures que l&#039;adversaire ciblé contrôle. Vous et cet adversaire acquérez chacun le contrôle de toutes les créatures contrôlées par l&#039;autre jusqu&#039;à la fin du tour. Ces créatures acquièrent la célérité jusqu&#039;à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Position de Tyvar

{X}{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/X et acquiert la défense talismanique et l&#039;indestructible jusqu&#039;à la fin du tour. (Une créature avec la défense talismanique et l&#039;indestructible ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Sort bien mérité

{3}{W}



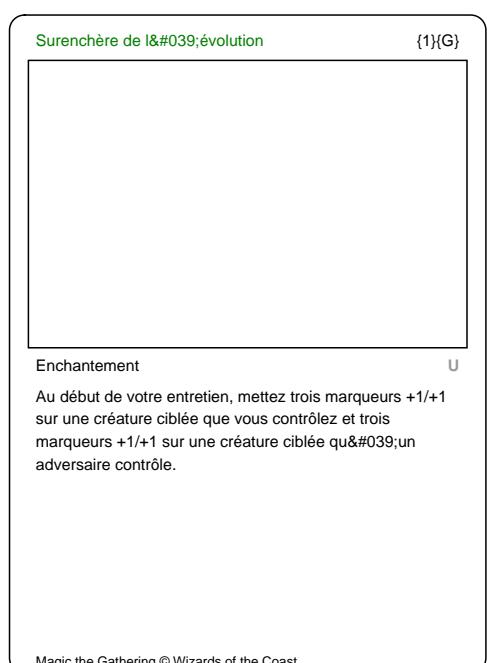
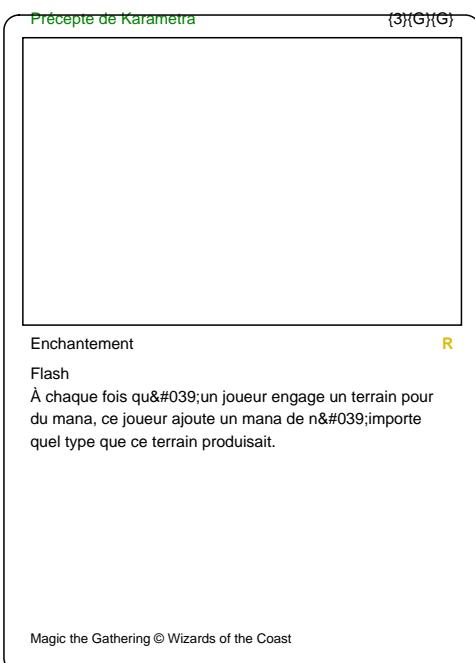
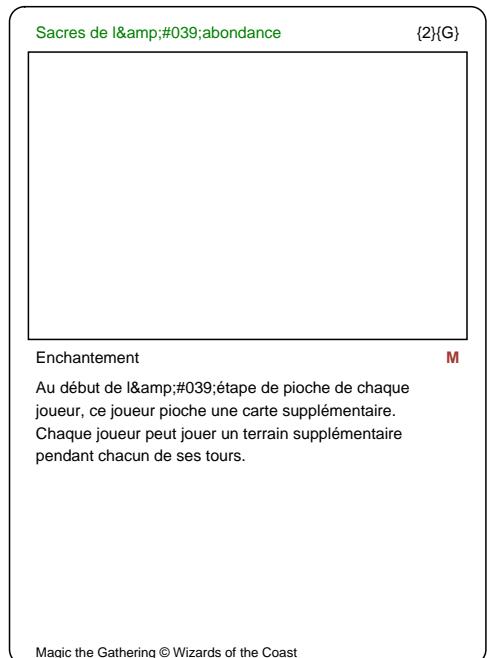
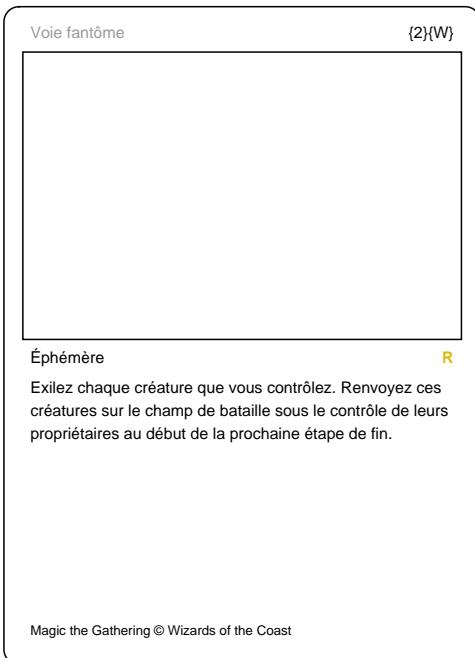
Éphémère

M

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux planeswalkers que vous contrôlez par des sources que vous ne contrôlez pas. Si des blessures d&#039;une source créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures à cette créature. Si des blessures d&#039;une source non-créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



**Précepte de Kruphix**

{1}{U}{U}

## Enchantement

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous

pourriez lancer un éphémère.)

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Prison fantomale**

{2}{W}

## Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Propagande**

{2}{U}

## Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Sphère de sécurité**

{4}{W}

## Enchantement

U

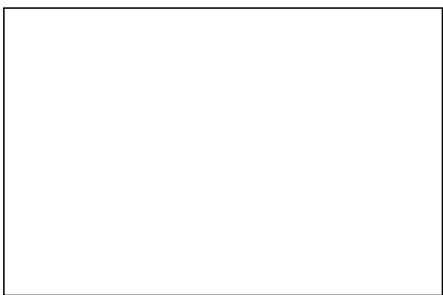
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chacune de ces créatures, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trêve précaire

{1}{W}



Enchantement : aura

R

Enchanter : adversaire

Au début de l'étape de fin de l'adversaire enchanté, vous et ce joueur piochez chacun une carte. Quand vous attaquez l'adversaire enchanté ou un planeswalker qu'il contrôle ou quand il vous attaque ou qu'il attaque un planeswalker que vous contrôlez, sacrifiez la Trêve précaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast