

Denry Klin, rédacteur en chef

{2}{W}{U}

Créature légendaire : chat et conseiller

R

Denry Klin, rédacteur en chef arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1, un marqueur « initiative » ou un marqueur « vigilance » sur lui.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille, si Denry a des marqueurs sur lui, mettez le même nombre et la même sorte de marqueurs sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kros, prestataire de défense

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

Créature légendaire : chat et conseiller

M

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « bouclier » sur une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur sur une créature que vous ne contrôlez pas, engagez cette créature et incitez-la. Elle acquiert le piétinement jusqu'à votre prochain tour. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jenara, asura de guerre

{G}{W}{U}

Créature légendaire : ange

M

Vol

{1}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Jenara, asura de guerre.

3/3

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 piécher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roalesk, hybride du zénith

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



Créature légendaire : humain et mutant

M

Vol, piétinement

Quand Roalesk, hybride du zénith arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

Quand Roalesk meurt, proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorel du Cladus Coque

{1}{G}{U}



Créature légendaire : humain et ondin

R

{G}{U}, {T} : Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur une cible, artefact, créature ou terrain.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronéomancien avemain

{1}{W}{U}



Créature : oiseau et sorcier

R

Vol

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « plume » sur une créature ciblée. Si vous faites ainsi, cette créature a une force et une endurance de base de 3/1 et elle a le vol tant qu'elle a un marqueur « plume » sur elle.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Rishkar

{4}{G}{G}



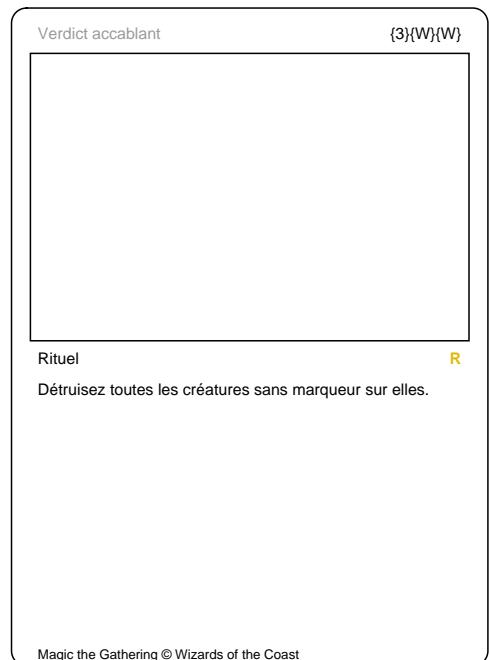
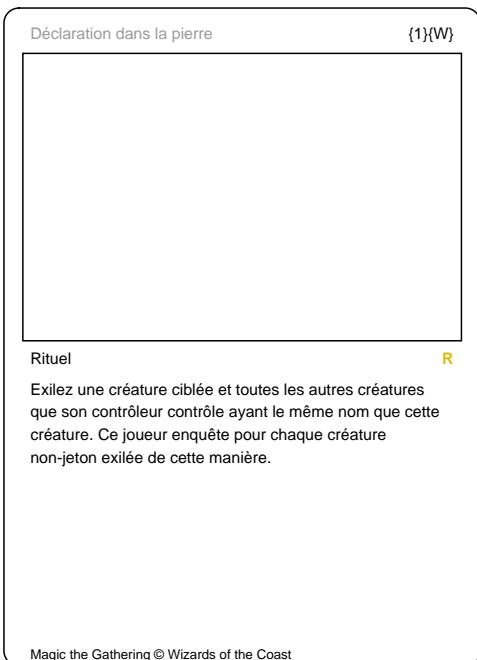
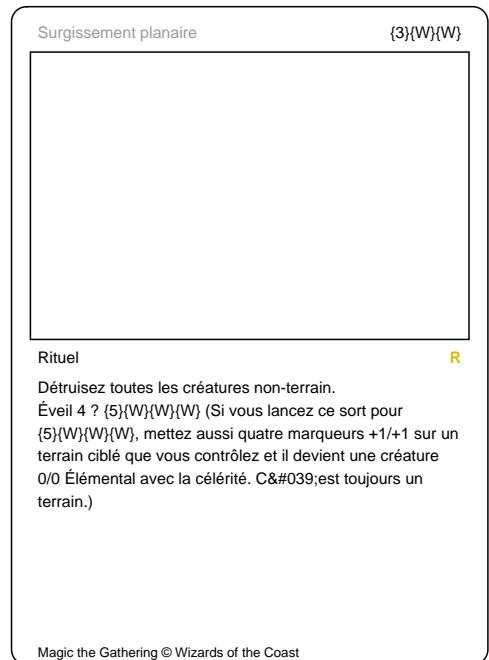
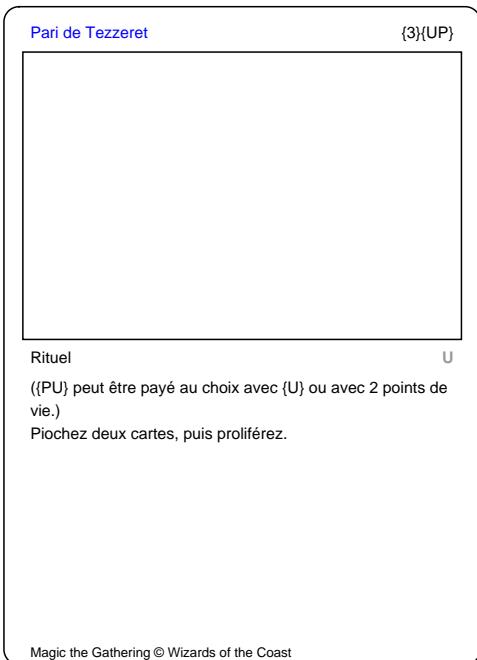
Rituel

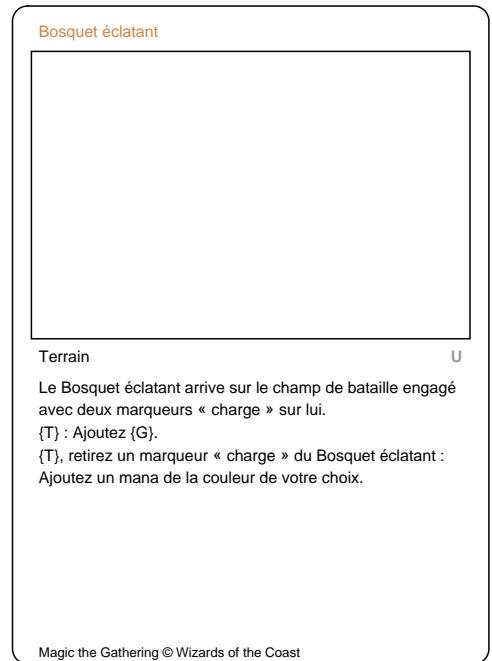
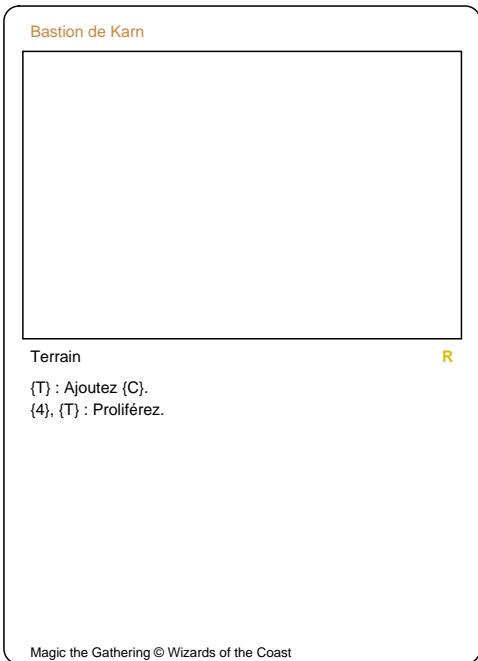
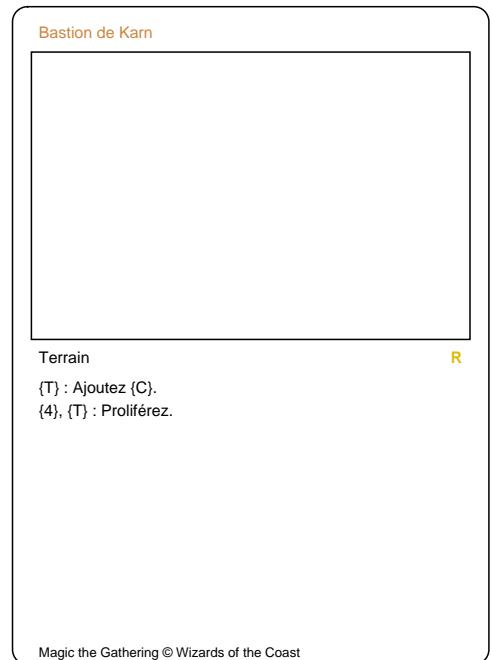
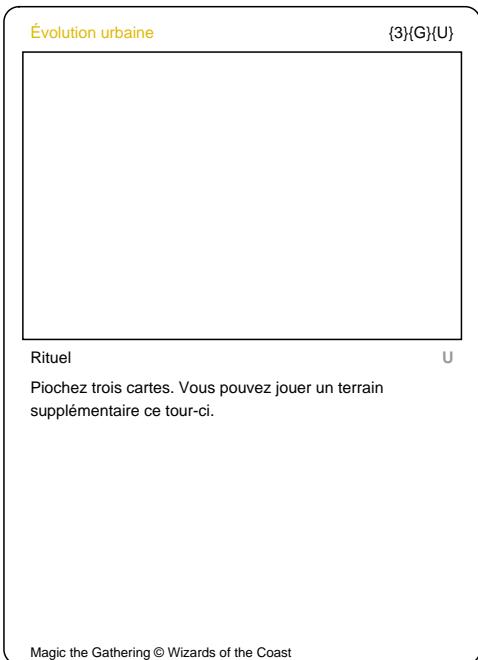
Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comté de Gavonie



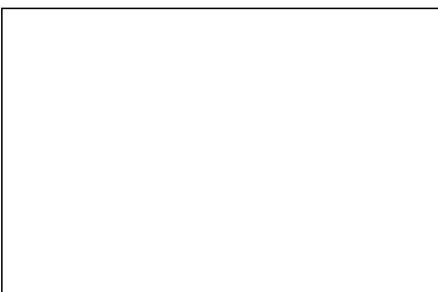
Terrain

R

{T} : Ajouter {C}.
(2){G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



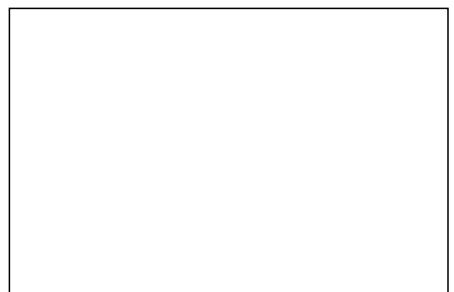
Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



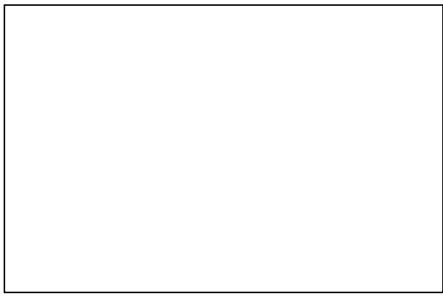
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



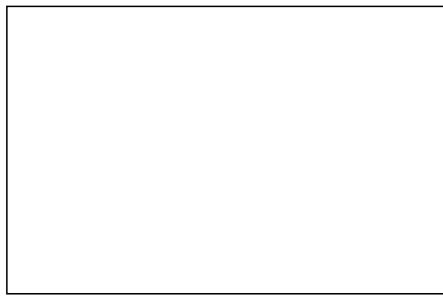
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



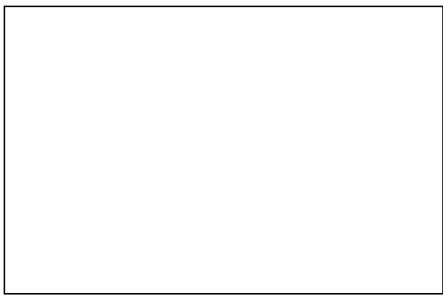
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



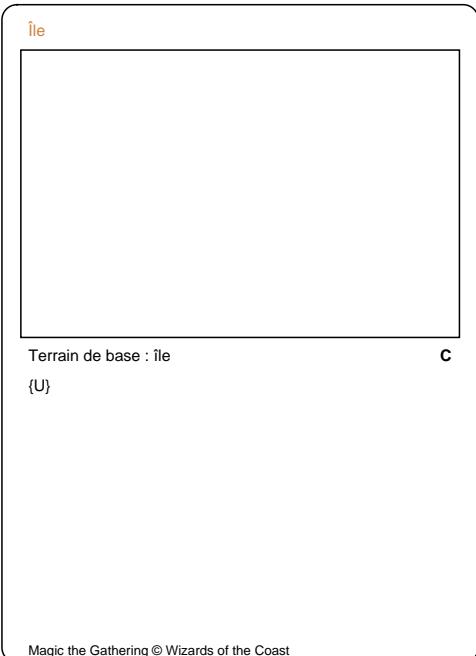
Terrain de base : forêt

{G}

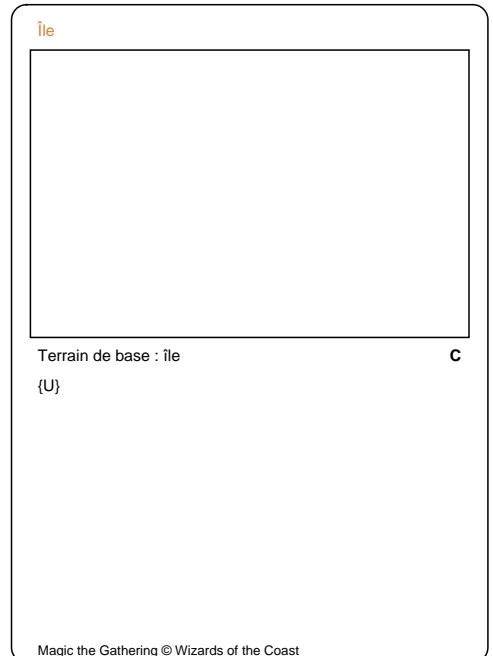
C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

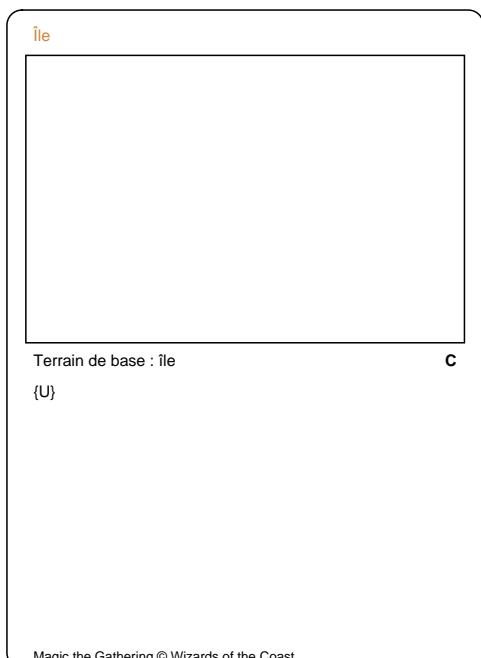
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



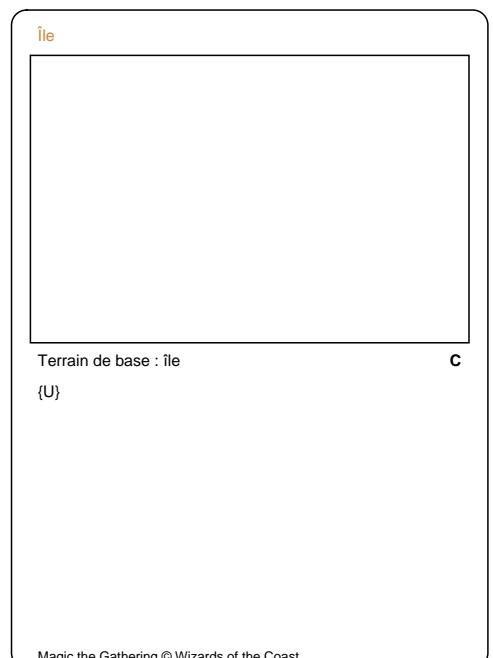
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lianowar revenue à la vie



Terrain

U

Lianowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Greffe 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirelac de Littjara



Terrain

U

Le Mirelac de Littjara arrive sur le champ de bataille engagé.

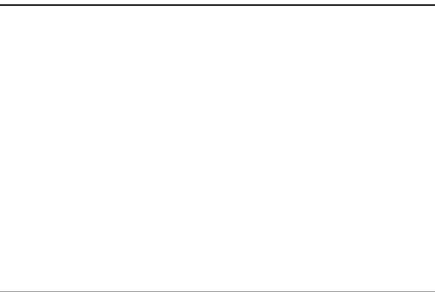
{T} : Ajoutez {U}.

{2}{G}{G}{U}, {T}, sacrificez le Mirelac de Littjara : Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. Activez cette capacité lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Bant



Terrain

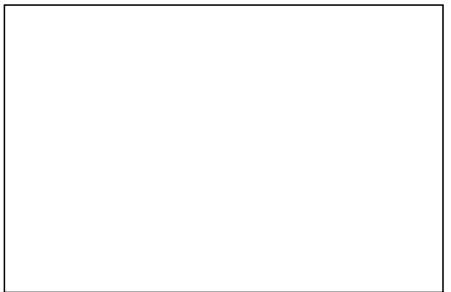
C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Planque des Courtiers



Terrain

Quand la Planque des Courtiers arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la. Quand vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



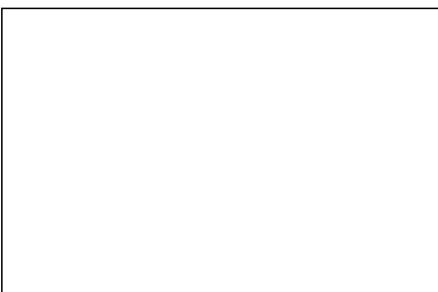
Terrain : plaine et île

{(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

Prairie éclatante



Terrain

U

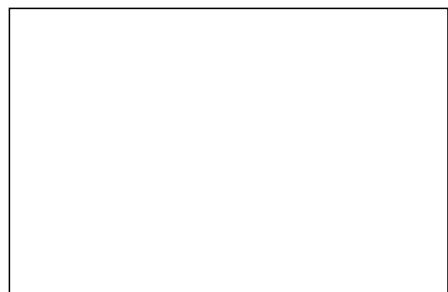
La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère

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 {U}.

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

Terrains de nidification

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Déplacez un marqueur d'un permanent ciblé que vous contrôlez sur un autre permanent ciblé. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Vue de la canopée

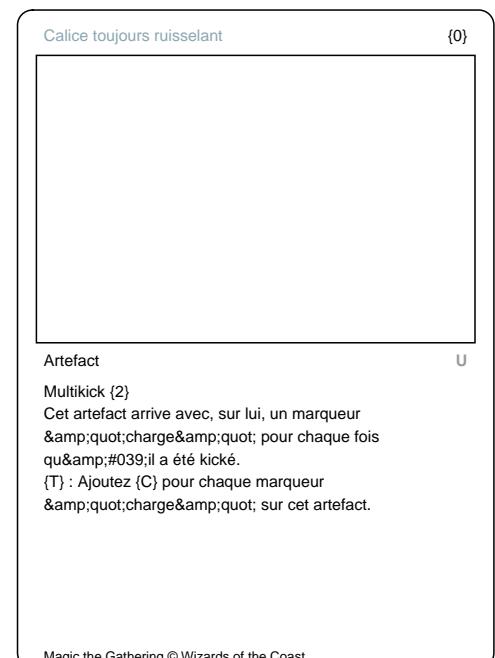
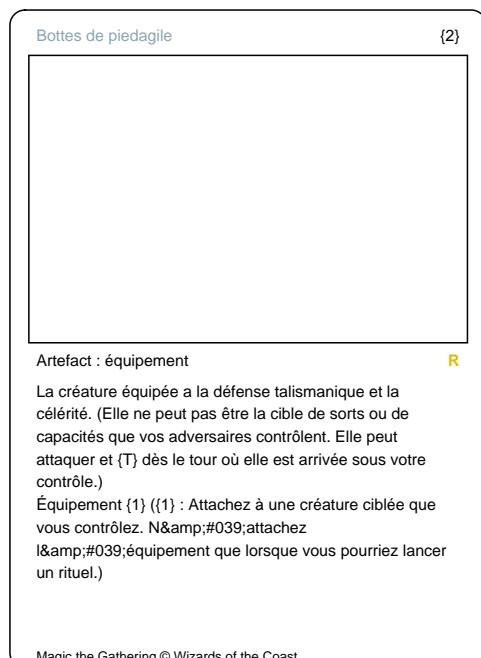
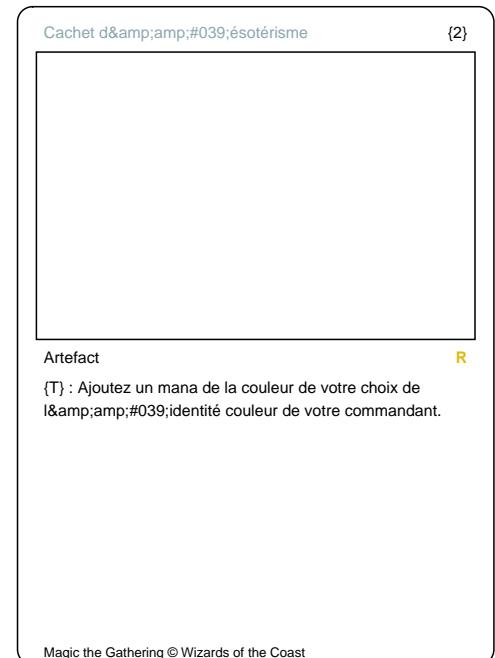
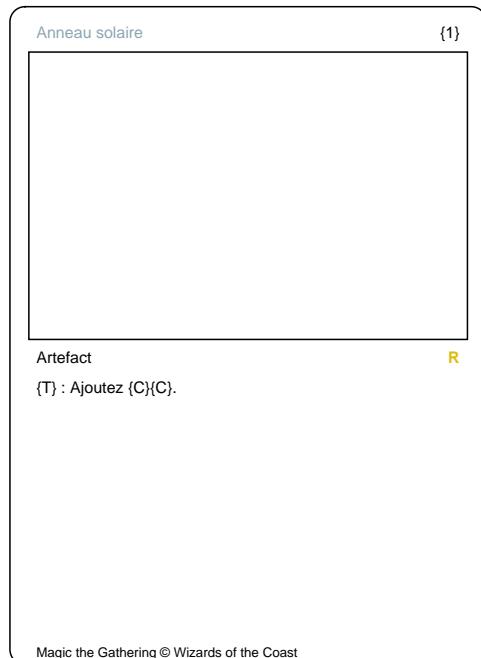
Terrain : forêt et plaine

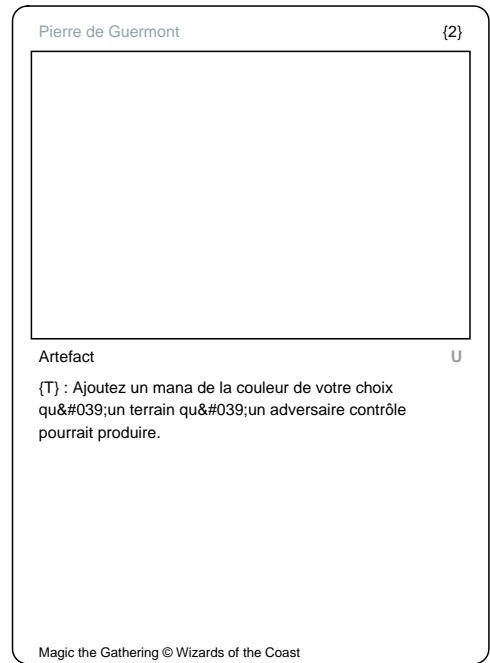
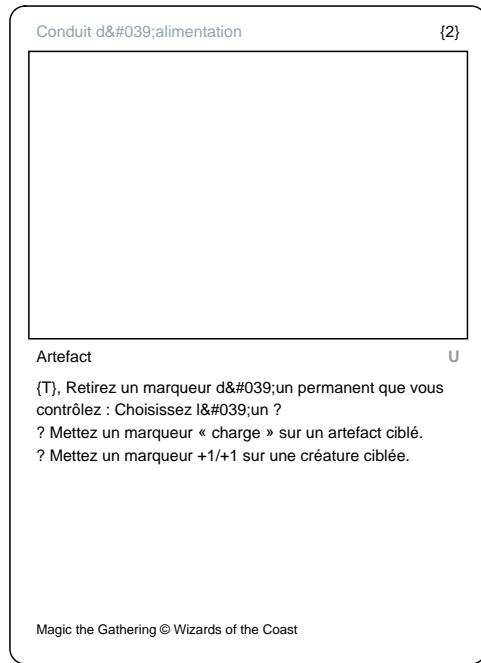
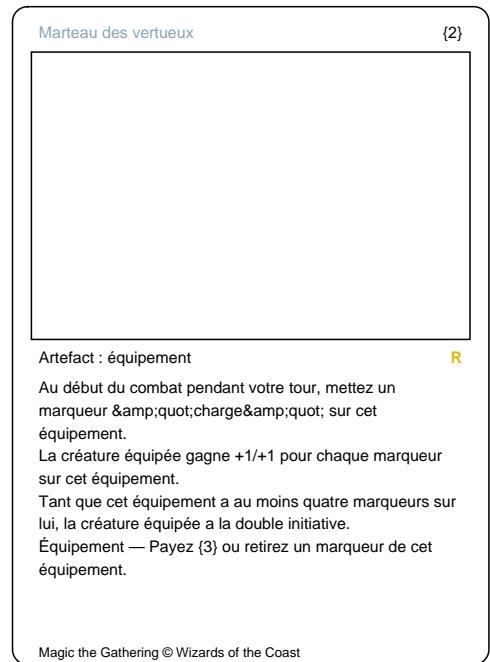
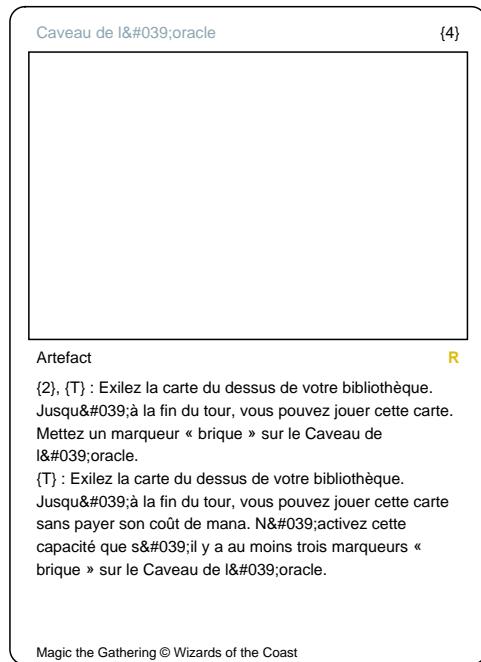
R

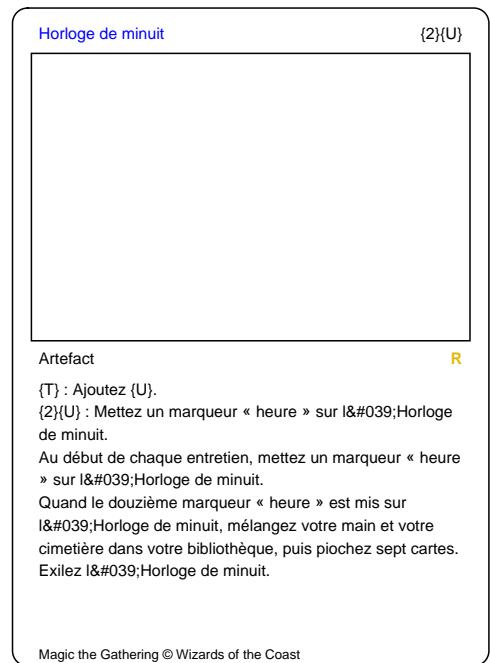
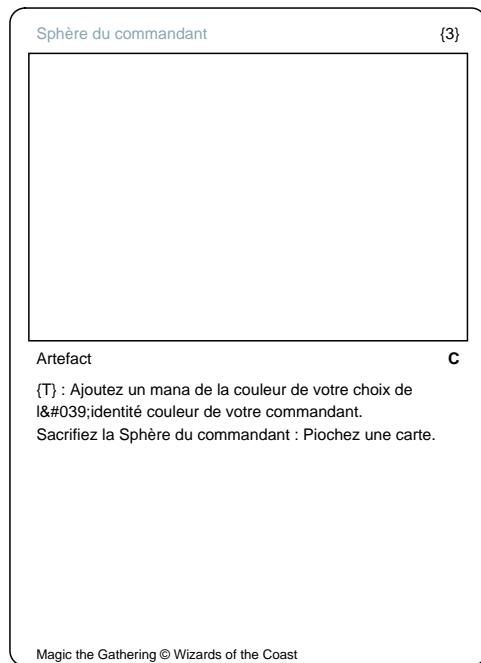
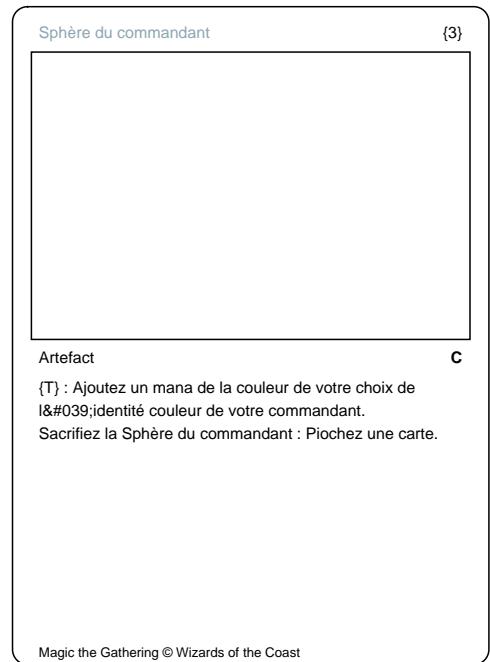
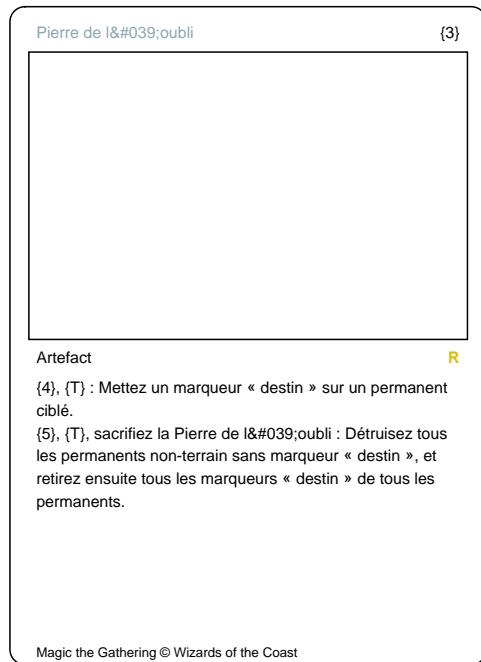
((T) : Ajoutez {G} ou {W}.)
La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Trousse d'agent

{1}{G}{U}

Artifact : indice

R

La Trousse d'agent arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1, un marqueur « vol », un marqueur « contact mortel » et un marqueur « bouclier ». (Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.) À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez déplacer un marqueur de la Trousse d'agent sur cette créature. {2}, sacrifiez la Trousse d'agent : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête de formulaires

{3}{U}

Éphémère

R

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sorte de marqueur parmi les permanents que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani l'inflexible

{4}{G}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+2} : Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de permanent non-terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

{-2} : Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

{-9} : Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez et cinq marqueurs « loyauté » sur chaque autre planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux

{2}{W}

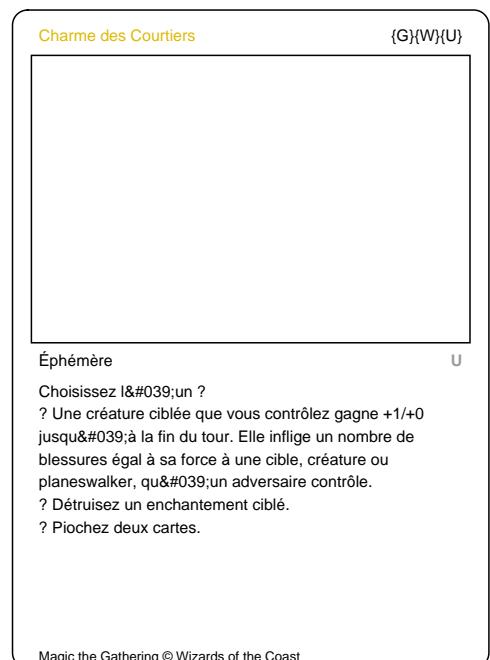
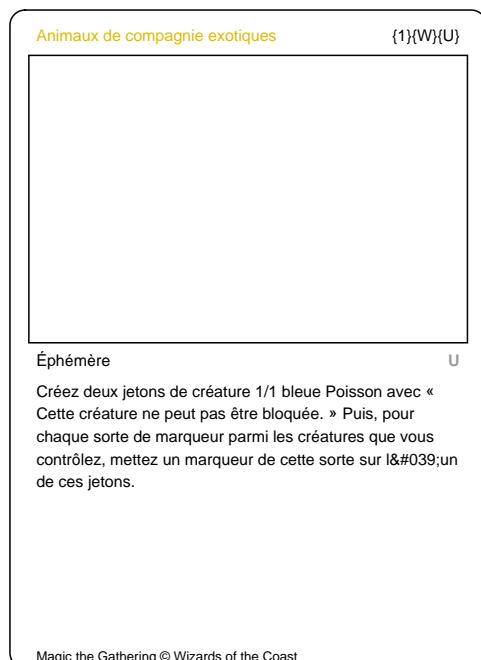
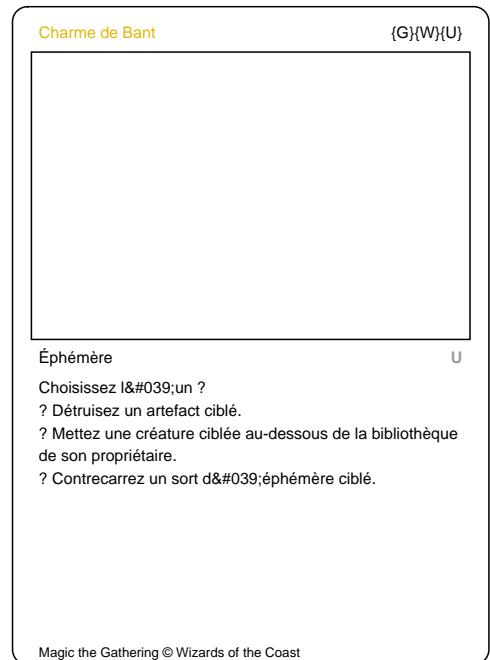
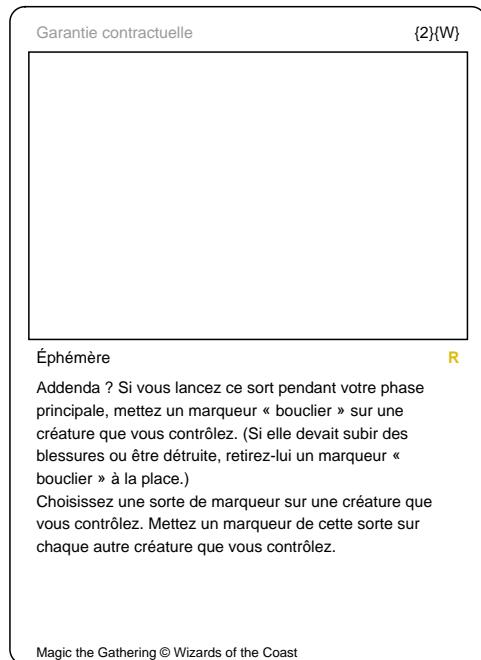
Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Confluence des Courtiers

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



Éphémère

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

? Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

? Une créature ciblée passe hors phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme si n'existaient pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.)

? Contrecarrez une capacité activée ciblée ou une capacité déclenchée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense ingénieuse

{2}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez quitte le champ de bataille, s'il avait des marqueurs sur lui, mettez ces marqueurs sur un permanent ciblé que vous contrôlez.

{4}{W} : Déplacez n'importe quel nombre de marqueurs d'un permanent ciblé que vous contrôlez sur un deuxième permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la famille

{2}{G}



Enchantement

R

À chaque fois que vous attaquez, mettez un marqueur « bouclier » sur une créature attaquant ciblée.

Jusqu'à la fin du tour, elle acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui un marqueur « bouclier ». Si vous faites ainsi, piochez une carte. » (Si une créature avec un marqueur bouclier sur elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empreintes de sabot du cerf

{1}{W}



Enchantement tribal : élémental

R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez mettre un marqueur « empreinte de sabot » sur les Empreintes de sabot du cerf.

{2}{W}, retirez quatre marqueurs « empreinte de sabot » des Empreintes de sabot du cerf : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Élémental avec le vol. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

