

Perrie, le pulvérisateur

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



Créature légendaire : rhinocéros et soldat

M

Quand Perrie arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « bouclier » sur une créature ciblée. (Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)

À chaque fois que Perrie attaque, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le piétinement et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de sortes de marqueurs différentes parmi les permanents que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien immémoré

{3}{G}



Créature : élémental

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré.

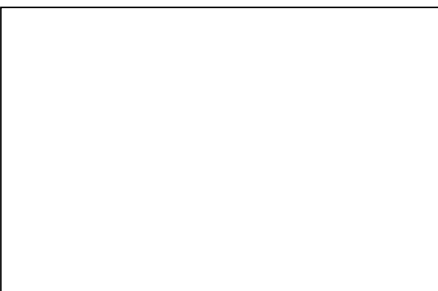
Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant cristallin

{3}



Créature-artefact : géant

R

Au début du combat pendant votre tour, choisissez au hasard une sorte de marqueur que le Géant cristallin n'a pas sur lui parmi « vol », « initiative », « contact mortel », « défense talismanique », « lien de vie », « menace », « portée », « piétinement », « vigilance », et +1/+1. Mettez un marqueur de cette sorte sur le Géant cristallin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bridebogle insaisissable

{3}{G}



Créature : humain et druide

R

Flash

Défense talismanique

Quand la Bridebogle insaisissable arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « défense talismanique » sur une créature ciblée. Puis déplacez n'importe quel nombre de marqueurs de créatures que vous contrôlez sur cette créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissident des Hauts-Parcs

{2}{G}

Créature : humain et soldat

R

Détrônement (À chaque fois que cette créature attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Le Dissident des Hauts-Parcs ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

À chaque fois que le Dissident des Hauts-Parcs inflige des blessures de combat à un joueur ou qu'il meurt, proliférez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.

{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier

{3}{G}

Créature : sylvin et shaman

C

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.

{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée : Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre fléau d'acier

{X}{G}{G}

Créature : tortue terrestre et hydre

R

L'Hydre fléau d'acier arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

{2}{G}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Hydre fléau d'acier : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de racines

{1}{G}

Créature : plante et mur

C

Défenseur

Mettez un marqueur -0/-1 sur le Mur de racines : Ajoutez {G}. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon 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

Percepteur de pots-de-vin

{5}{G}

Créature : rhinocéros et guerrier

R

Piétinement

Quand le Percepteur de pots-de-vin arrive sur le champ de bataille, pour chaque sorte de marqueur sur les permanents que vous contrôlez, vous pouvez mettre, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou un marqueur de cette sorte sur le Percepteur de pots-de-vin.

6/6

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

Colipervier

{1}{U}

Créature : phyrexian et oiseau et horreur

U

Vol

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un adversaire, proliférez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution

{2}{G}

Créature : elfe et druide

U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, 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.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courtier en boucliers

{3}{U}

Créature : Octopus Advisor

R

Quand le Courtier en boucliers arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « bouclier » sur une créature non-commandant ciblée que vous ne contrôlez pas. Vous acquérez le contrôle de cette créature tant qu'elle a un marqueur « bouclier » sur elle. (Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur bouclier à la place.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor volenvergue

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mentor volenvergue arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « vol » sur une créature non-Humain ciblée que vous contrôlez.

{2}{U}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature avec le vol que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur de vaisseau volant

{1}{U}

Créature : humain et pirate

U

Vol

À chaque fois que le Saccageur de vaisseau volant inflige des blessures de combat à un joueur, pour chaque type de marqueur sur une cible, permanent ou joueur, donnez à ce permanent ou à ce joueur un autre marqueur de ce type.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Message re avemain

{1}{U}

Cr ature : oiseau et conseiller

R

Vol

  chaque fois que la Message re avemain attaque, choisissez un marqueur sur un permanent que vous contr lez. Mettez un marqueur de cette sorte sur un permanent cibl  que vous contr lez s  il n  a pas un marqueur de cette sorte sur lui.

1/1

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Apparition reconnaissante

{1}{W}

Cr ature : esprit

U

Vol

  chaque fois que l Apparition reconnaissante inflige des blessures de combat   un joueur ou   un planeswalker, prolif rez. (Choisissez n importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur   chacun un autre marqueur de chaque sorte d j  pr sente.)

1/1

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Aspirante luminarque

{1}{W}

Créature : humain et clerc

R

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détective angélique

{2}{W}

Créature : ange et conseiller

R

Vol

À chaque fois qu'un autre permanent que vous contrôlez quitte le champ de bataille, s'il avait des marqueurs sur lui, enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bridechasse vengeresse

{3}{W}{W}

Créature : humain et guerrier

R

Double initiative

À chaque fois que la Bridechasse vengeresse attaque, mettez un marqueur « double initiative » sur une autre créature attaquante ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évangéliste à la faveur céleste

{4}{W}

Créature : oiseau et conseiller

R

Vol

Quand l'Évangéliste à la faveur céleste arrive sur le champ de bataille, soutenez 6. (Ciblez jusqu'à six autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

À chaque fois qu'une créature avec un marqueur sur elle attaque un de vos adversaires, cette créature acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 piocher une carte.

1/1

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

R

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

Pari de Tezzeret

{3}{UP}

Rituel

U

((PU) peut être payé au choix avec {U} ou avec 2 points de vie.)
Piochez deux cartes, puis proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement planaire

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures non-terrain.
Éveil 4 ? {5}{W}{W}{W} (Si vous lancez ce sort pour {5}{W}{W}{W}, mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déclaration dans la pierre

{1}{W}

Rituel

R

Exilez une créature ciblée et toutes les autres créatures que son contrôleur contrôle ayant le même nom que cette créature. Ce joueur enquête pour chaque créature non-jeton exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict accablant

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures sans marqueur sur elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution urbaine

{3}{G}{U}

Rituel

U

Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

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

Bastion de Karn

Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant

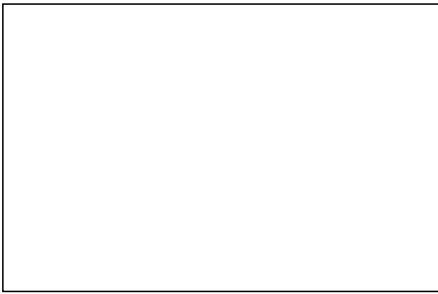
Terrain

U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {G}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



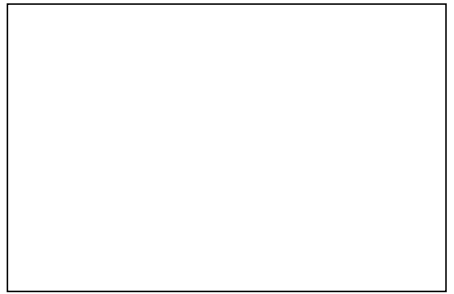
Terrain

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

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert



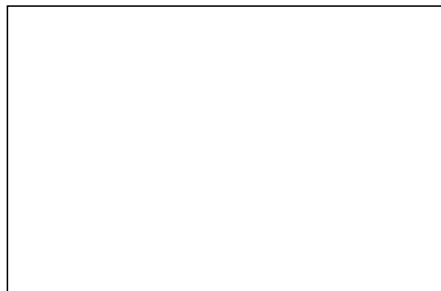
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

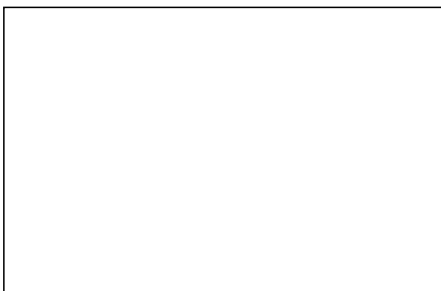
Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 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, révéléz-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}, sacrifiez 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. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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 d'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

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p;>

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

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

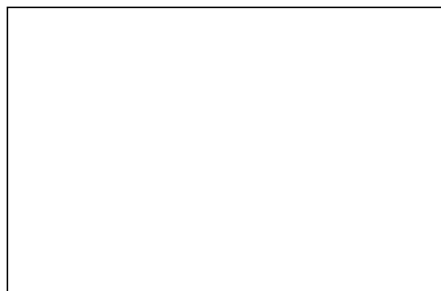


Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planque des Courtiers



Terrain

C

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

Prairie de Solherbe



Terrain

R

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

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

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

Temple du mystère



Terrain

R

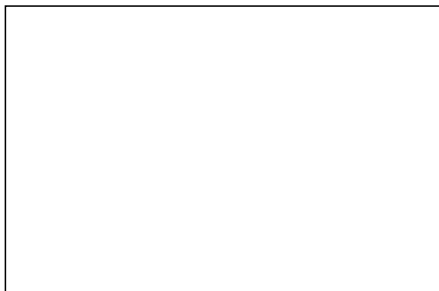
Ce terrain arrive engagé.

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 {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'amp;#039;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



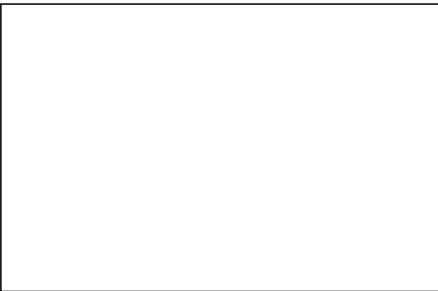
Terrain

R

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

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



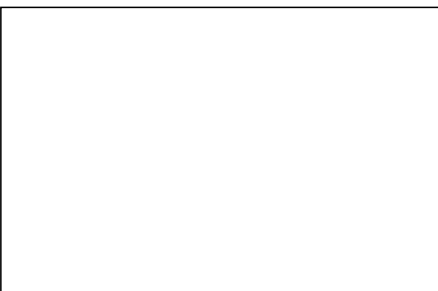
Terrain

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'Ascendance;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



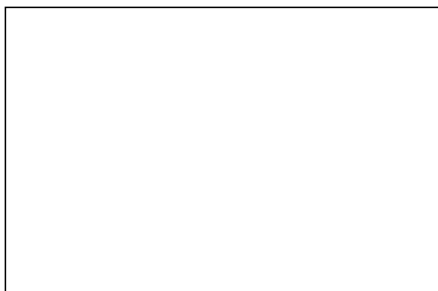
Terrain

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

Anneau solaire

{1}

Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}

Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}

Artefact

U

Multikick {2}

Cet artefact arrive avec, sur lui, un marqueur "charge" pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur "charge" sur cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'oracle

{4}

Artefact

R

{2}, {T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte. Mettez un marqueur « brique » sur le Caveau de l'oracle.
{T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana. N'activez cette capacité que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur le Caveau de l'oracle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau des vertueux

{2}

Artefact : équipement

R

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur « charge » sur cet équipement.
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marqueur sur cet équipement.
Tant que cet équipement a au moins quatre marqueurs sur lui, la créature équipée a la double initiative.
Équipement — Payez {3} ou retirez un marqueur de cet équipement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit d'alimentation

{2}

Artefact

U

{T}, Retirez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez : Choisissez un ?
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'oubli

{3}

Artefact

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.

{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

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

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

Horloge de minuit

{2}{U}

Artefact

R

{T} : Ajoutez {U}.

{2}{U} : Mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.

Au début de chaque entretien, mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.

Quand le douzième marqueur « heure » est mis sur l'Horloge de minuit, mélangez votre main et votre cimetière dans votre bibliothèque, puis piochez sept cartes.

Exilez l'Horloge de minuit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trousse d'agent

{1}{G}{U}

Artefact : 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garantie contractuelle

{2}{W}



Éphémère

R

Addenda ? Si vous lancez ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur « bouclier » sur une créature que vous contrôlez. (Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)

Choisissez une sorte de marqueur sur une créature que vous contrôlez. Mettez un marqueur de cette sorte sur chaque autre créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Bant

{G}{W}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

? Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animaux de compagnie exotiques

{1}{W}{U}



Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 bleue Poisson avec « Cette créature ne peut pas être bloquée. » Puis, pour chaque sorte de marqueur parmi les créatures que vous contrôlez, mettez un marqueur de cette sorte sur l'un d'eux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme des Courtiers

{G}{W}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.

? Détruisez un enchantement ciblé.

? Piochez deux cartes.

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 s'ils 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, 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 attaquante 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

Ensemble pour toujours

{W}{W}

Enchantement

R

Quand Ensemble pour toujours arrive sur le champ de bataille, soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

{1} : Choisissez une créature ciblée avec un marqueur sur elle. Quand cette créature meurt ce tour-ci, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathie primordiale

{1}{G}{U}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast