

Brille-paume, éveilleuse de l'âme

{1}{R}{G}{W}



Créature légendaire : renard et shamane

M

Main-forte 1 (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Si c'est une autre créature, elle acquiert la capacité suivante jusqu'à la fin du tour.)

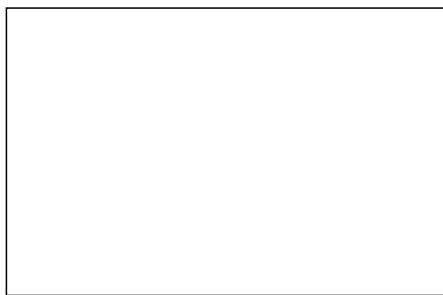
À chaque fois que cette créature attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2 ce tour-ci.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskèle

{6}



Créature-artefact : construction

R

Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate abruti

{4}



Créature-artefact : construction

U

Cette créature arrive avec deux marqueurs +1/+1 sur lui. {1}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Retirez deux marqueurs +1/+1 de cette créature : Piochez une carte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien immémoré

{3}{G}



Créature : élémental

R

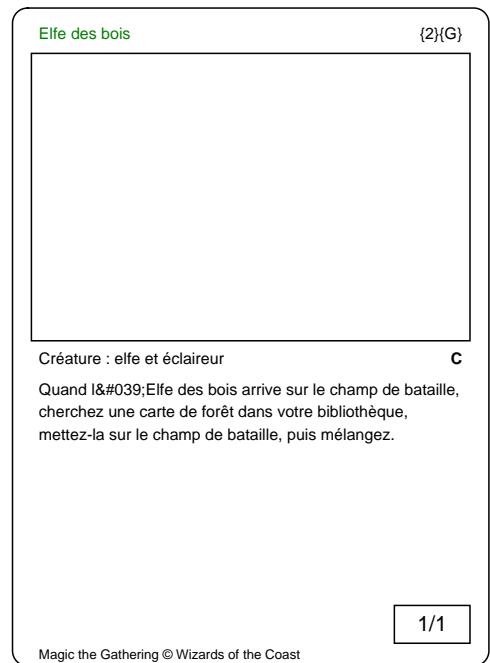
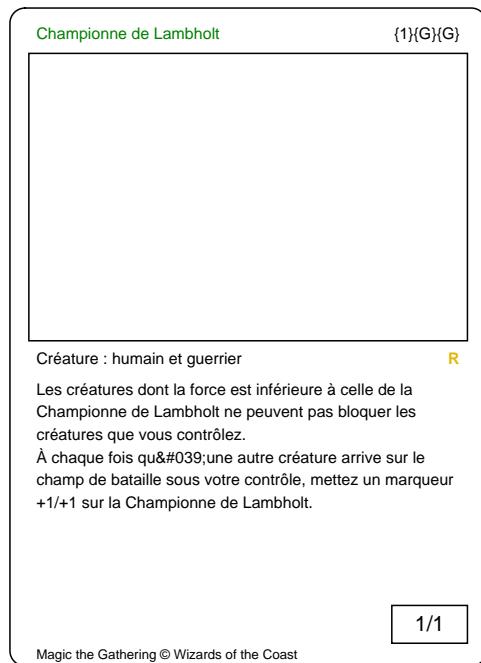
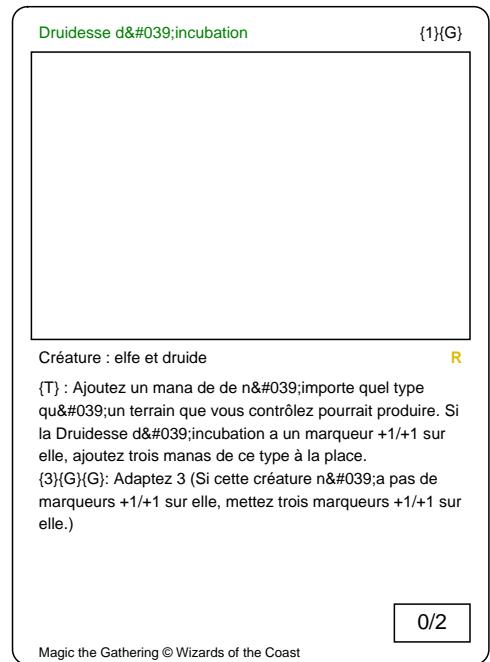
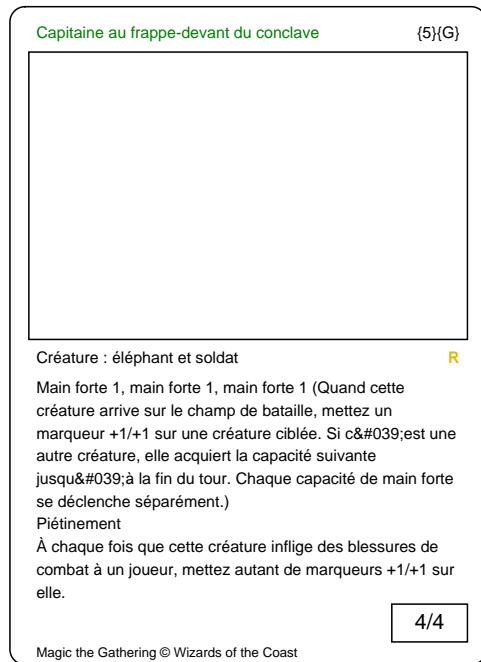
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré.

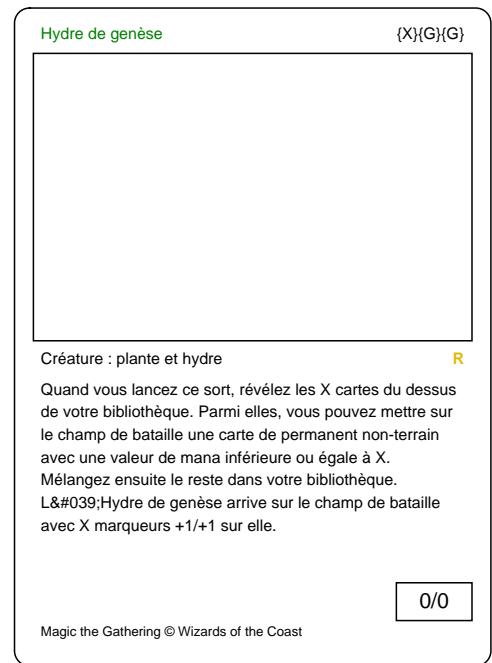
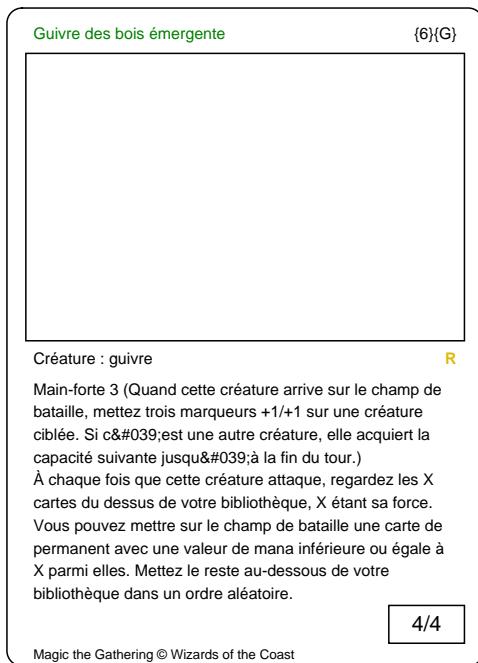
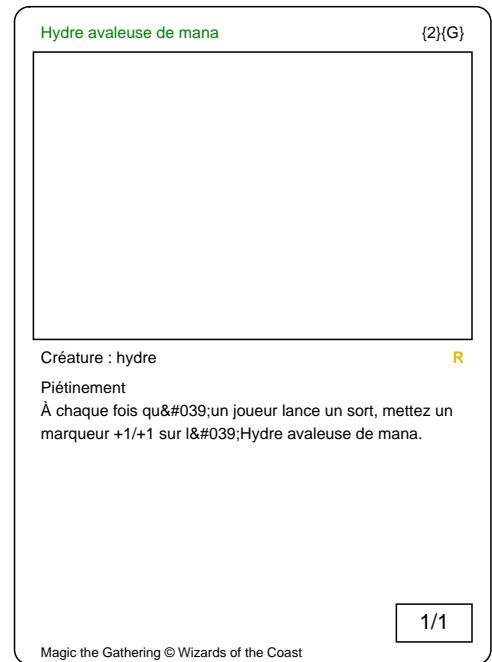
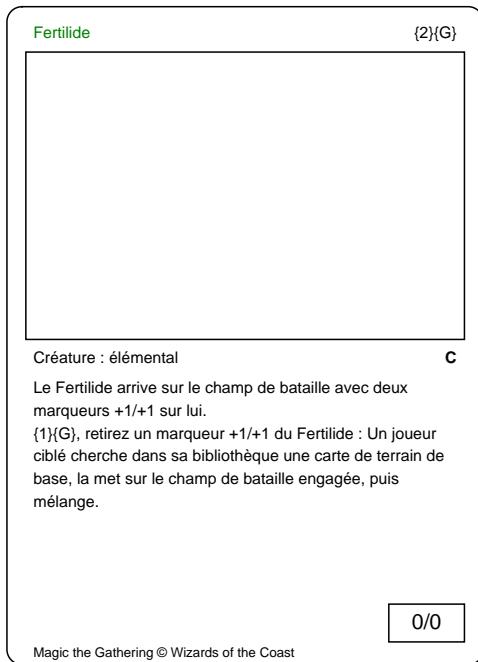
Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.

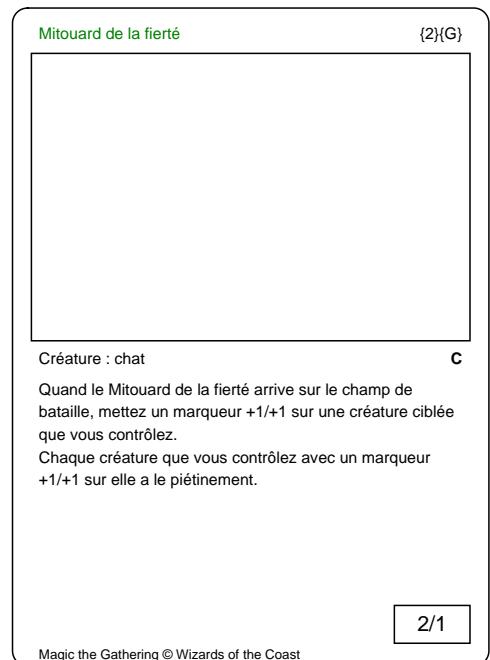
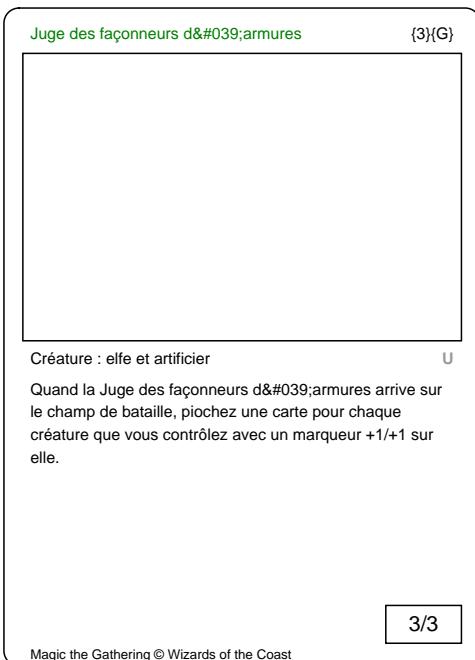
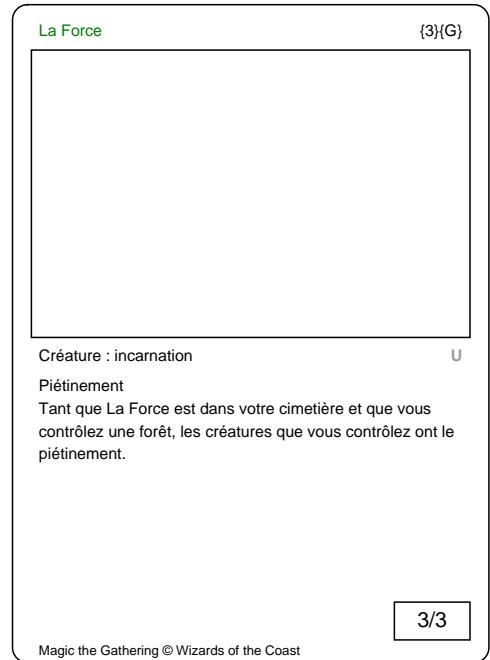
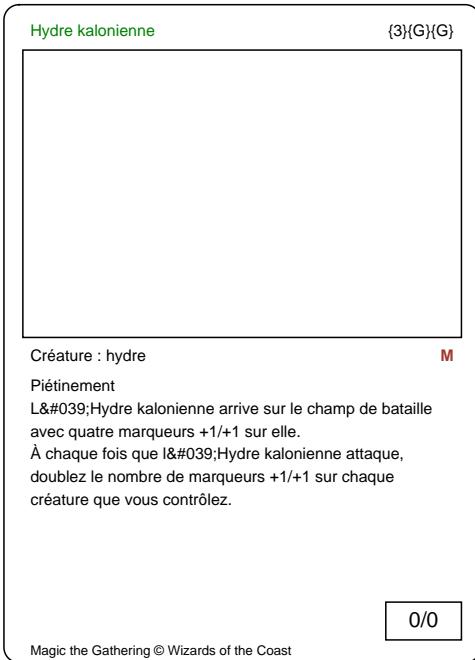
0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Slurk, l'avale-tout

{5}{G}

Créature légendaire : limon

U

Slurk, l'avale-tout arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui. À chaque fois que Slurk ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, si elle avait un marqueur +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez qui a un marqueur +1/+1 sur elle. Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de la spirale

{1}{G}

Créature : elfe et druide

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.) {T} : Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1/+1 sur la Sage de la spirale.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier courseflamme

{4}{R}

Créature : humain et guerrier

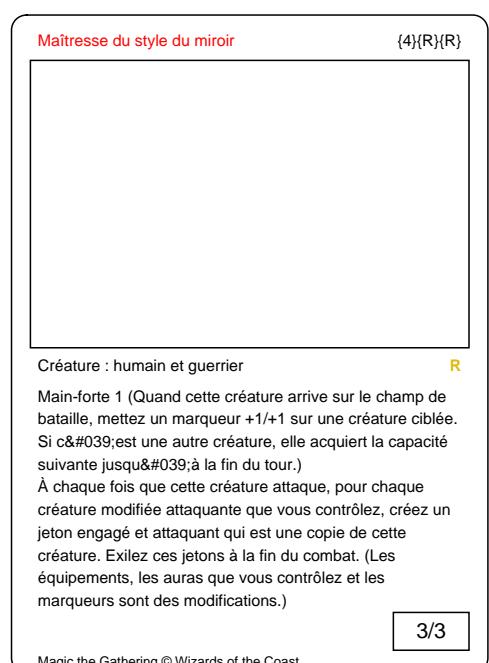
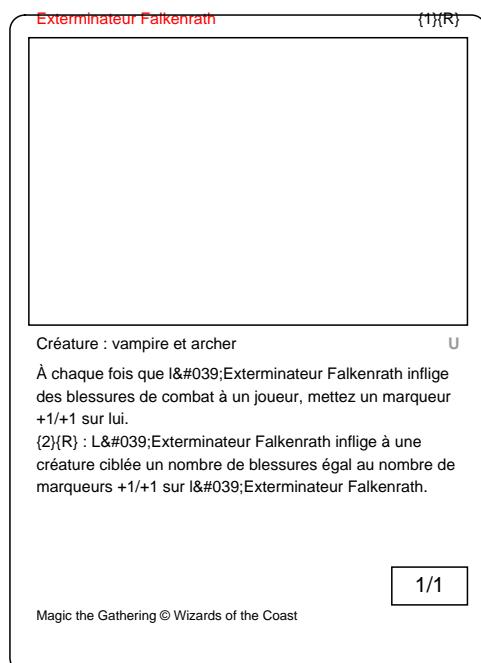
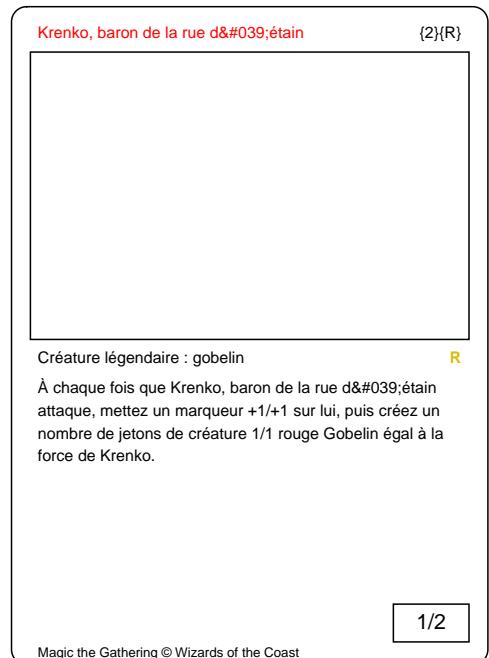
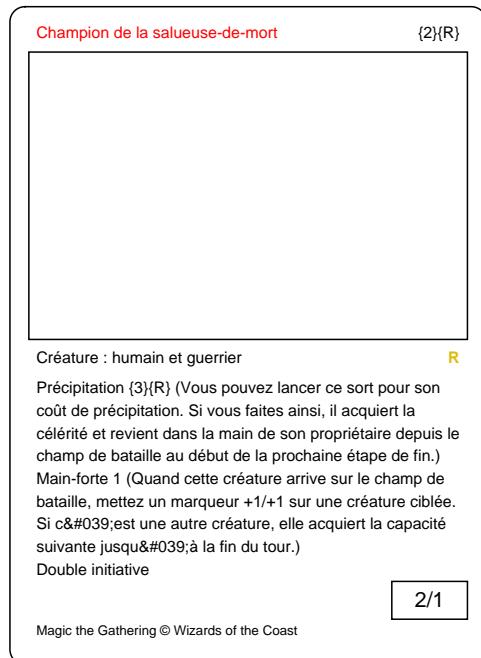
R

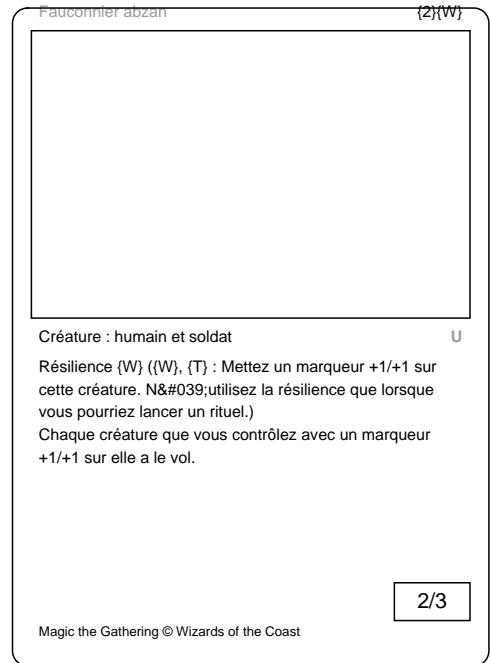
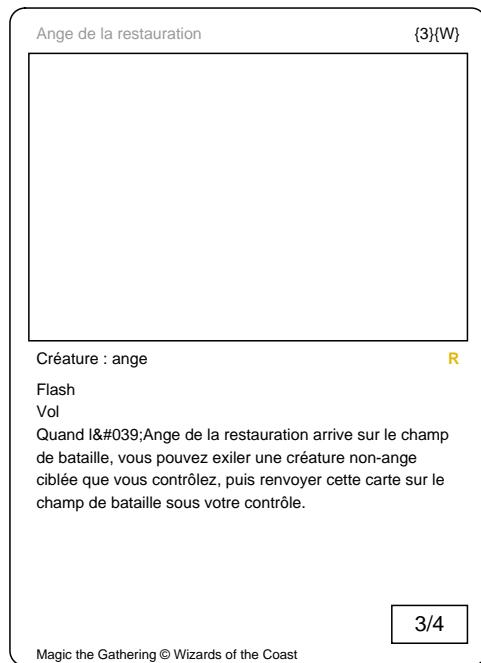
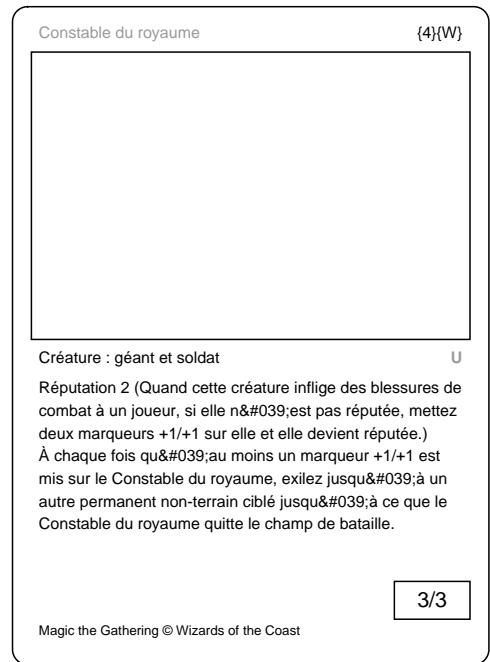
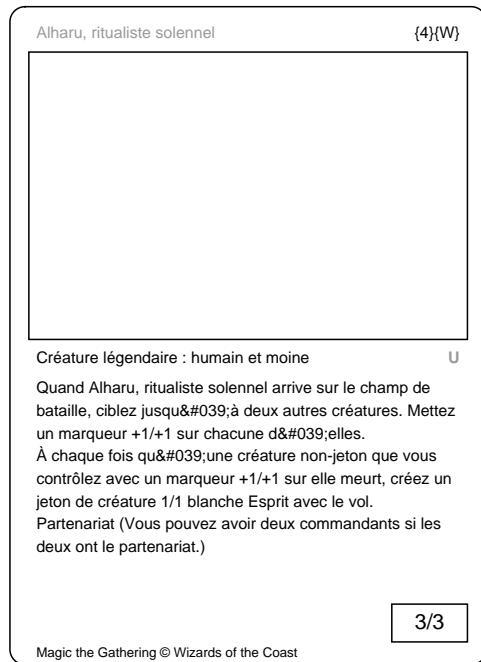
À chaque fois que le Cavalier courseflamme attaque, créez un jeton qui est une copie d'une autre créature attaquante ciblée, engagé et attaquant. Exilez ce jeton à la fin du combat. Précipitation {2}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

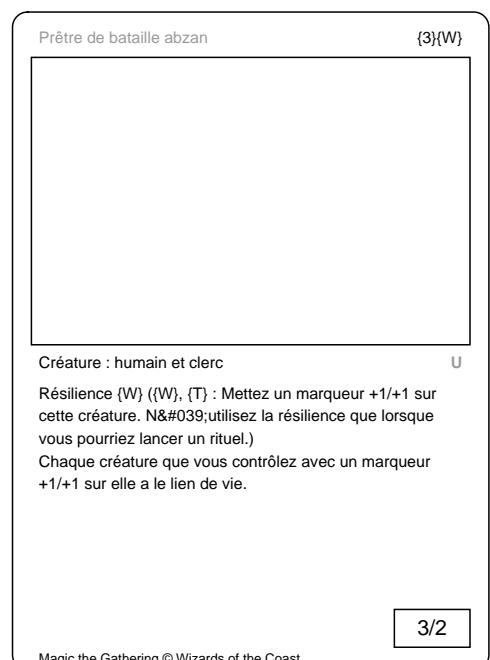
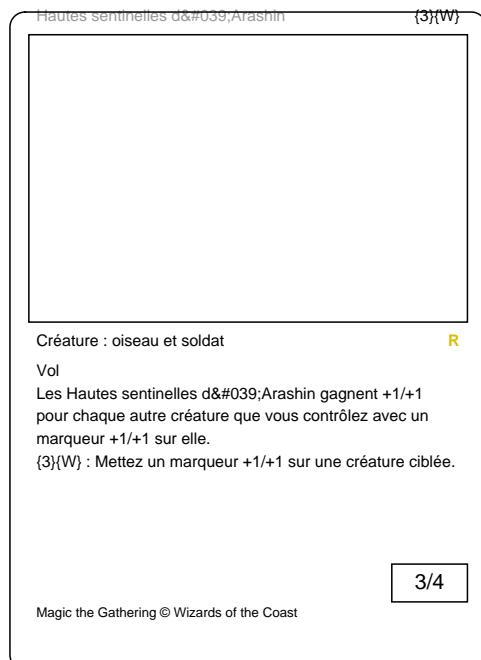
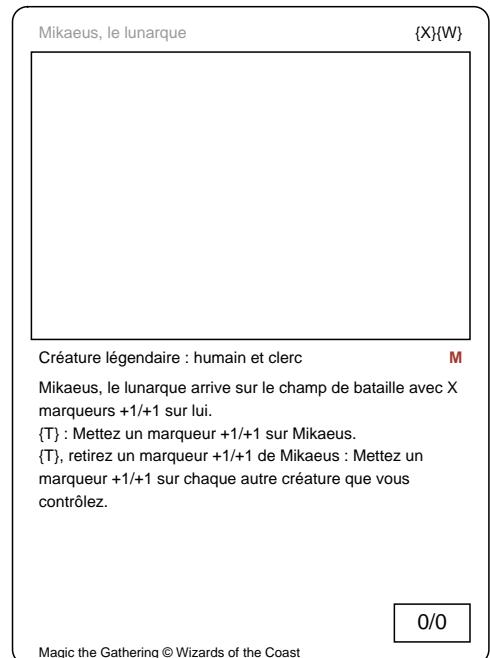
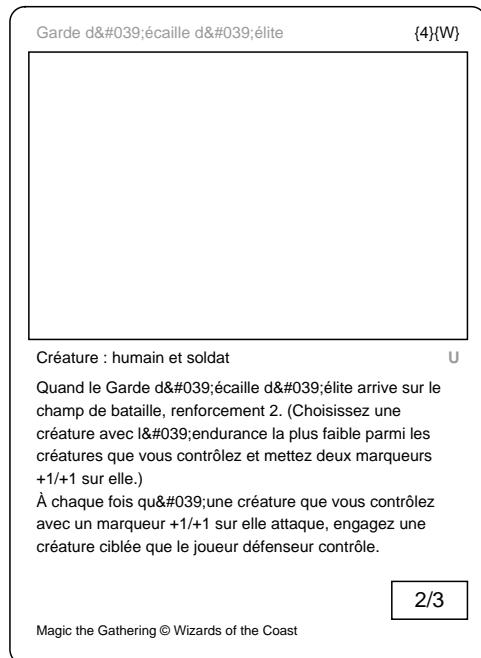
3/3

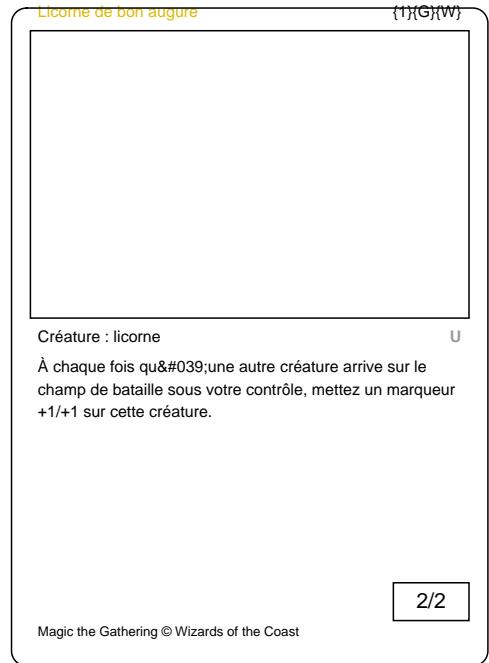
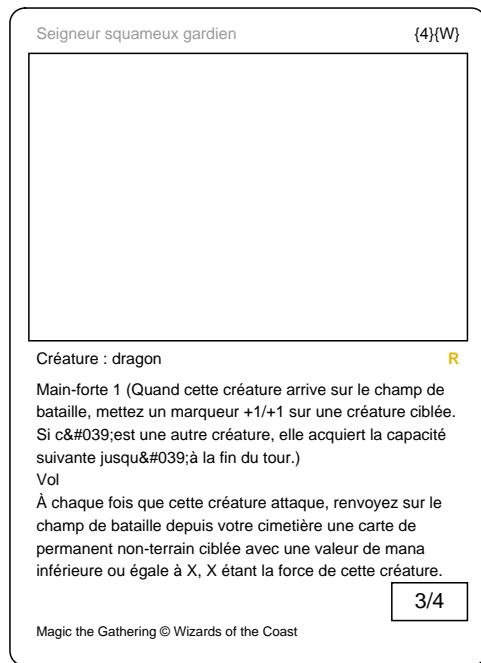
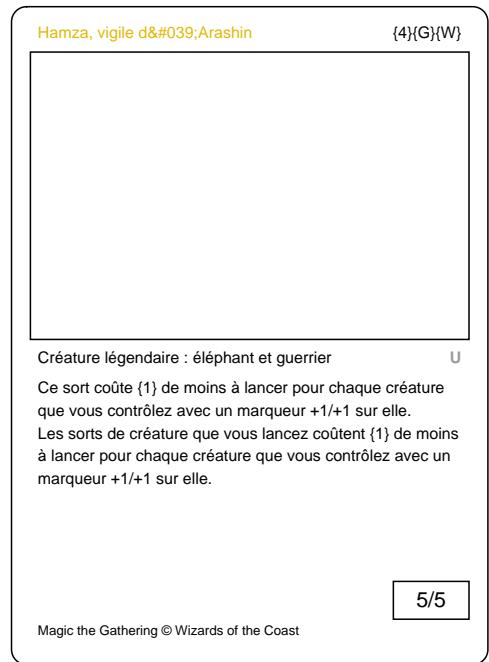
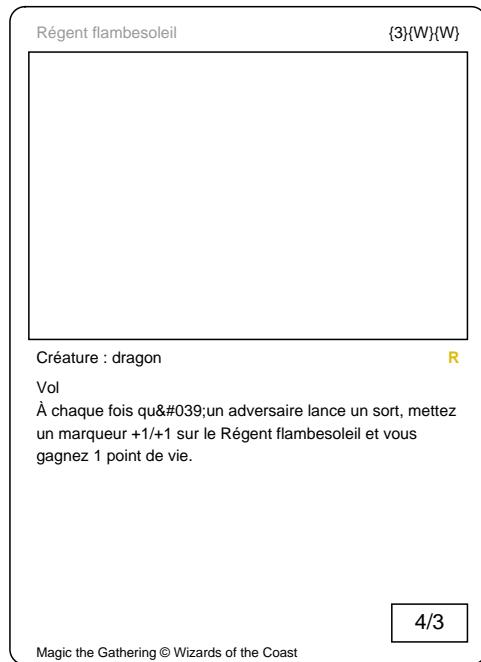
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



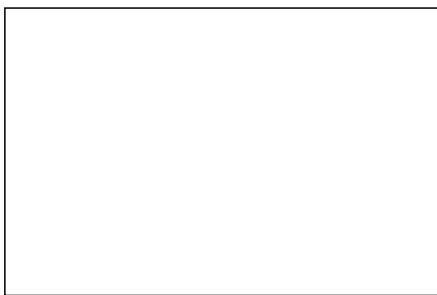






Mentor du Conclave

{G}{W}



Créature : centaure et clerc

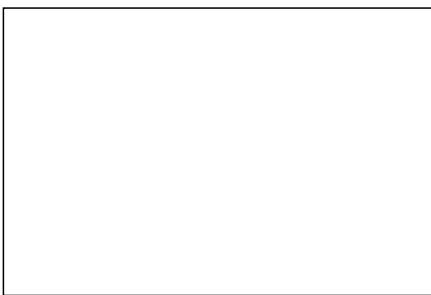
Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur cette créature à la place. Quand la Mentor du Conclave meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur squameux perpétuel

{4}{G}{W}



Créature : dragon

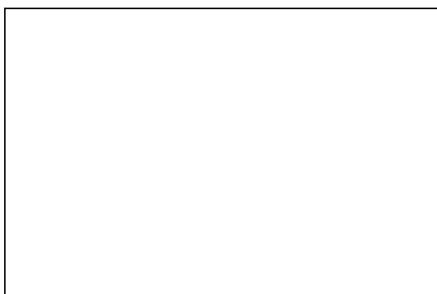
Vol  
À chaque fois qu'un moins un marqueur +1/+1 est mis sur une autre créature que vous contrôlez, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Seigneur squameux perpétuel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de l'Ordre du genévrier

{3}{G}{W}



Créature : humain et chevalier et ranger

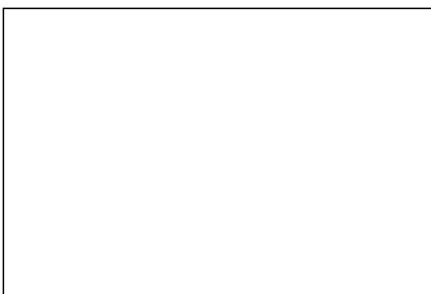
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et un marqueur +1/+1 sur le Ranger de l'Ordre du genévrier.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalaï et Hallar

{1}{R}{G}{W}



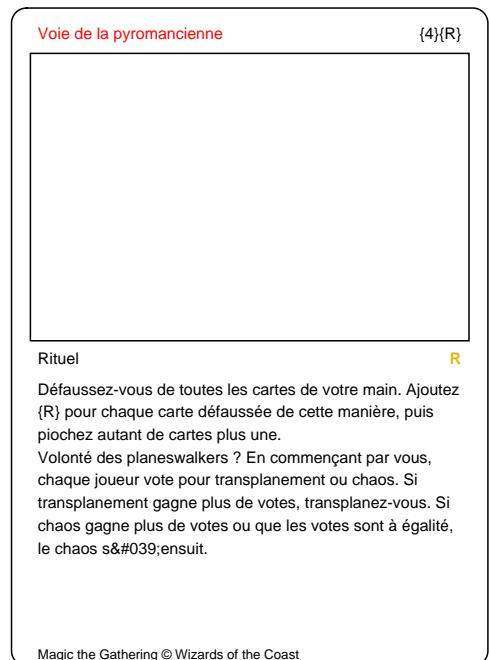
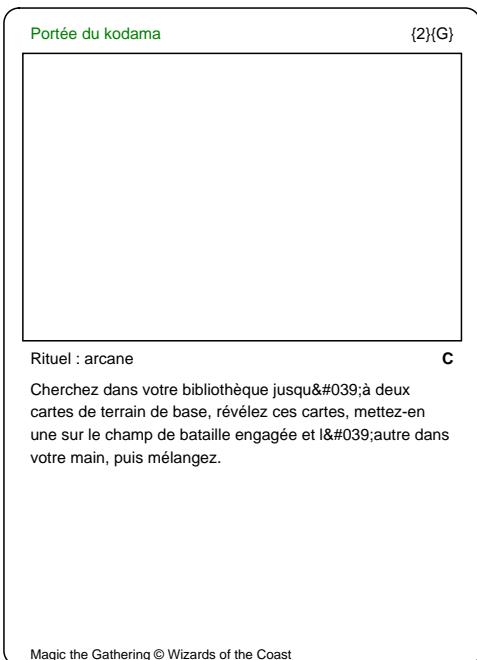
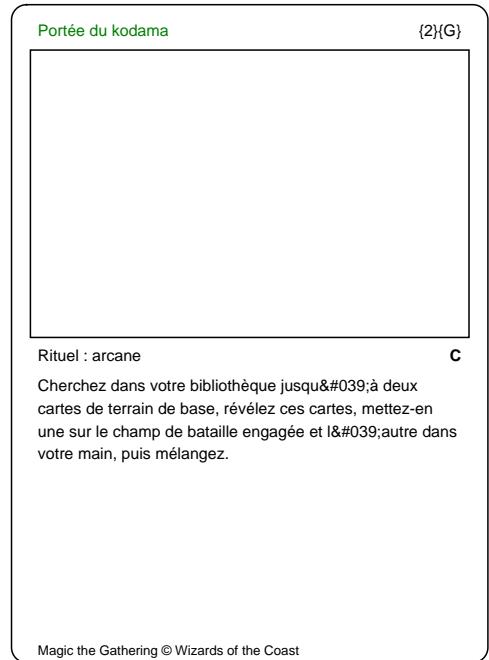
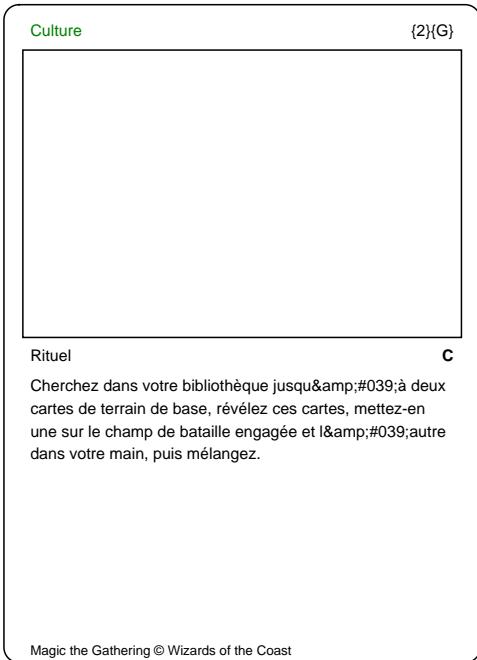
Créature légendaire : ange et elfe

Vol, vigilance  
À chaque fois qu'un moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, Shalaï et Hallar infligent autant de blessures à un adversaire ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Champ de ruine

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
(2), (T), sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Clairière de scories

Terrain : montagne et forêt

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

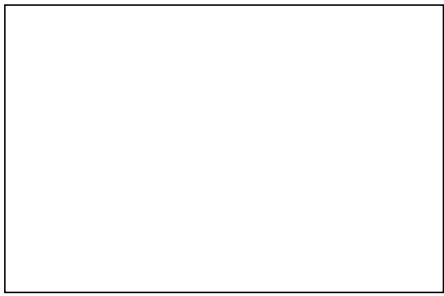
C

{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



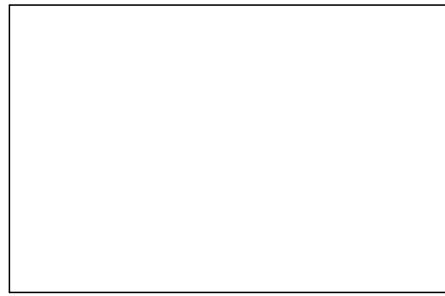
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



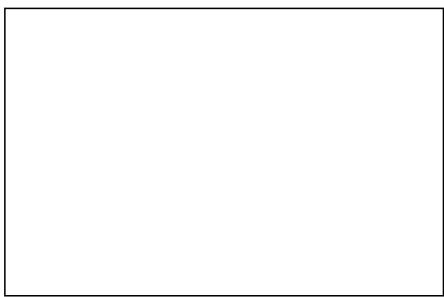
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



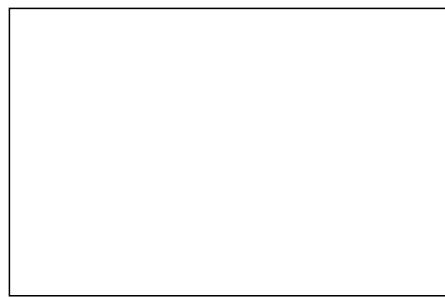
Terrain de base : forêt

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



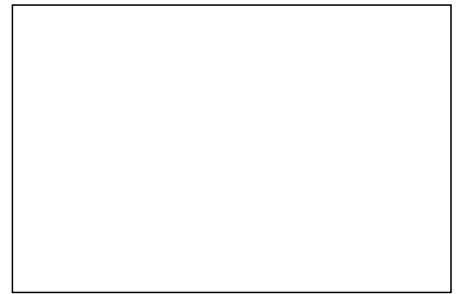
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse de Bretagard



Terrain

U

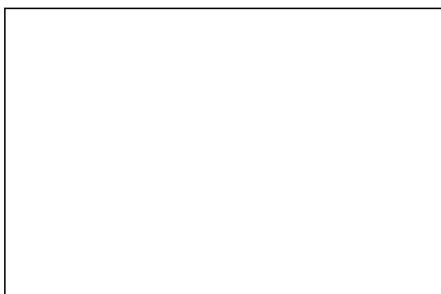
La Forteresse de Bretagard arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}{W}{W}, {T}, sacrifiez la Forteresse de Bretagard : Ciblez jusqu'à deux créatures que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles. Elles acquièrent la vigilance et le lien de vie jusqu'à la fin du tour. Activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

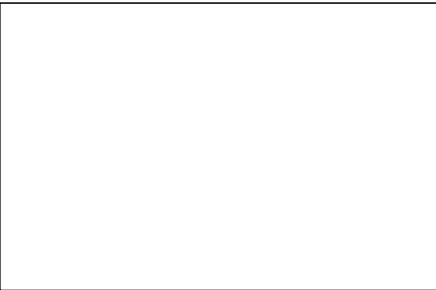
{T} : Ajoutez {C}.

{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



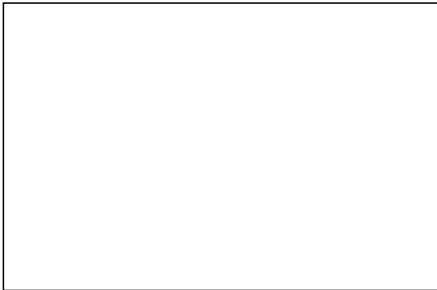
Terrain

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

Lianowar revenue à la vie



Terrain

U

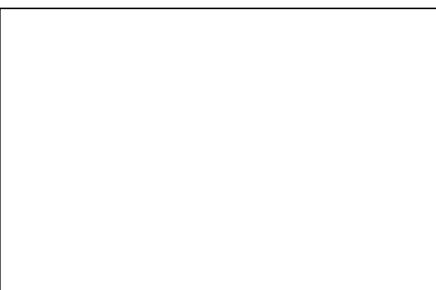
Lianowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Greffé 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

Lacis calmerage



Terrain

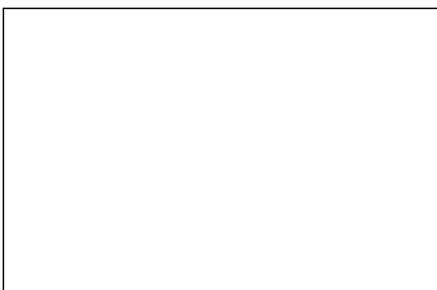
R

Au moment où le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;img width="65" alt="Placeholder for the card image of Montagne."/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img width="65" alt="Mountain terrain icon" data-bbox="142 225 417 289"/>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

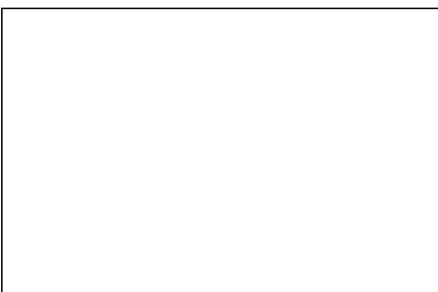
U

{T} : Ajoutez (C).

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

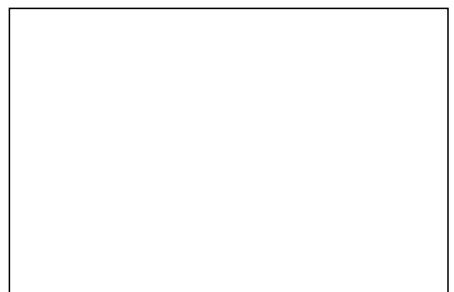
L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez (C).

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez (C).

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste du gibier



Terrain

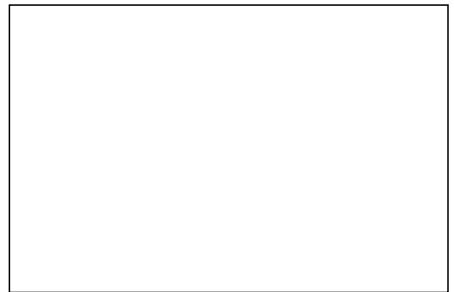
R

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



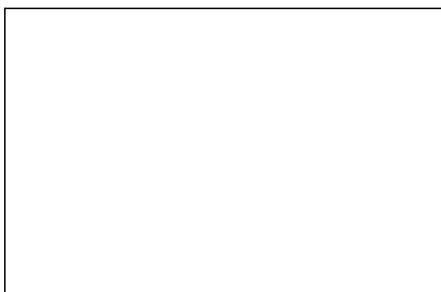
Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

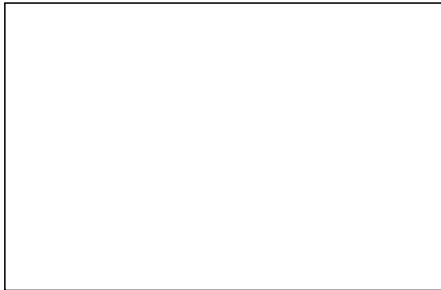
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



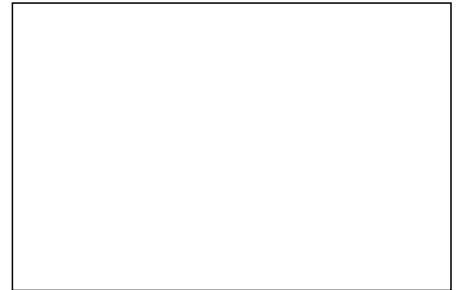
Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



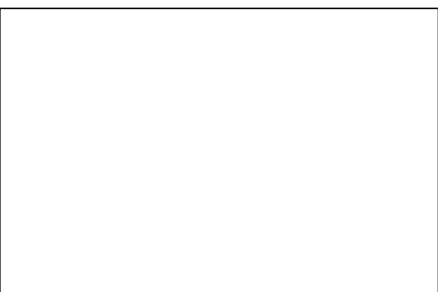
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. Activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

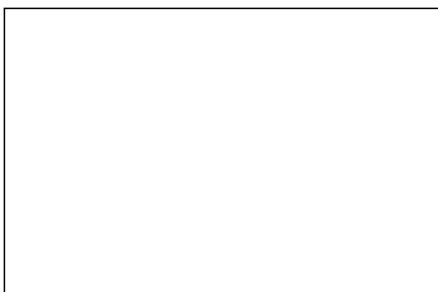
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

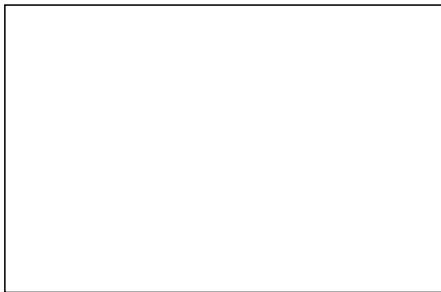
Quand ce terrain arrive, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regardez 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée de Moussefeu



Terrain

R

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

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

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

### Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

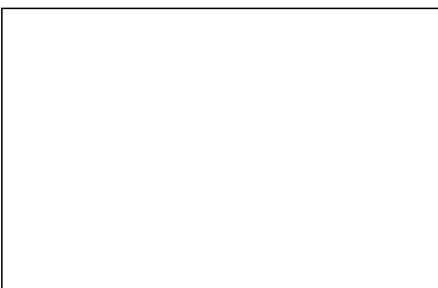
R

{(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

### Voie de l'Ascendance



Terrain

C

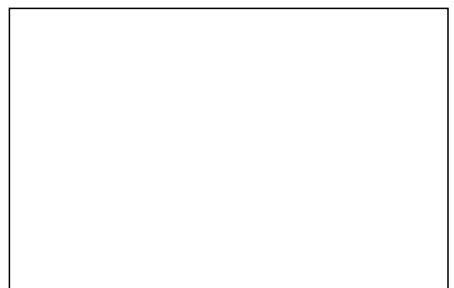
La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{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, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Anneau solaire

{1}



Artifact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d&#039;ésotérisme

{2}



Artifact

R

{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

Lithoforce fracturée

{2}



Artifact

C

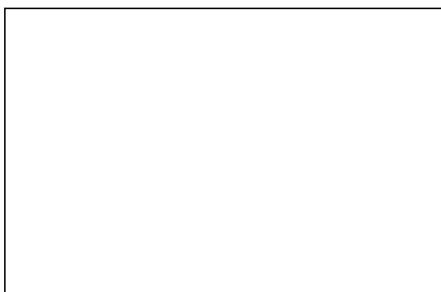
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Lancez le dé planaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir de sanie

{4}



Artifact

R

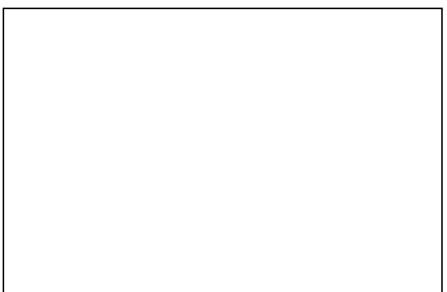
Si vous deviez lancer au moins un dé planaire, à la place lancez ce nombre de dés planaires plus un et ignorez un de ces dés.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonateur strionique

{2}



Artifact

R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artifact

C

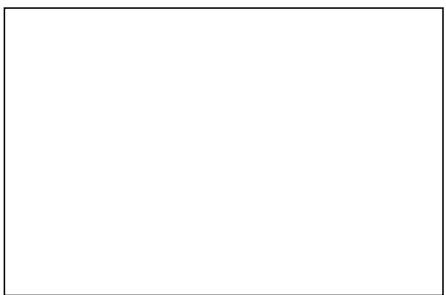
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur

{2}{G}



Éphémère

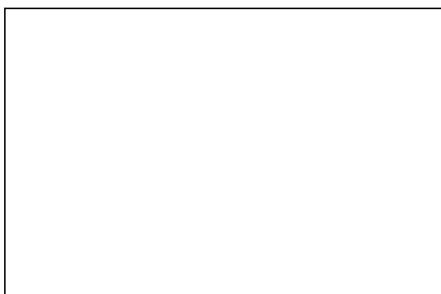
U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artifact

C

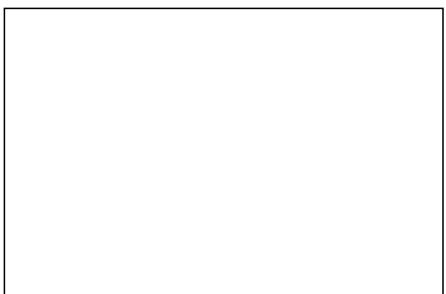
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrelianes

{2}{G}



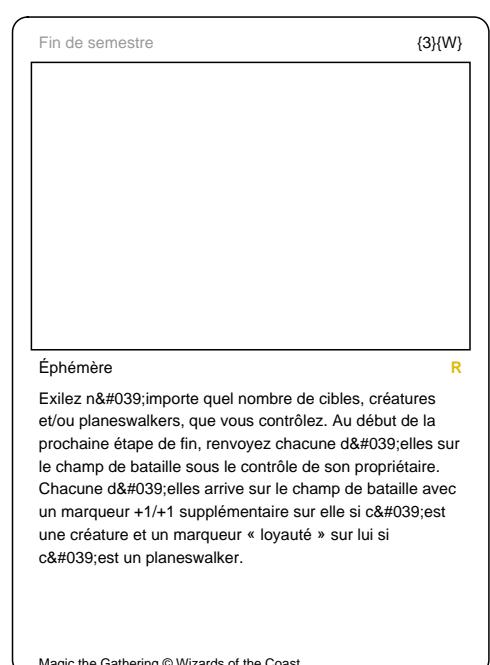
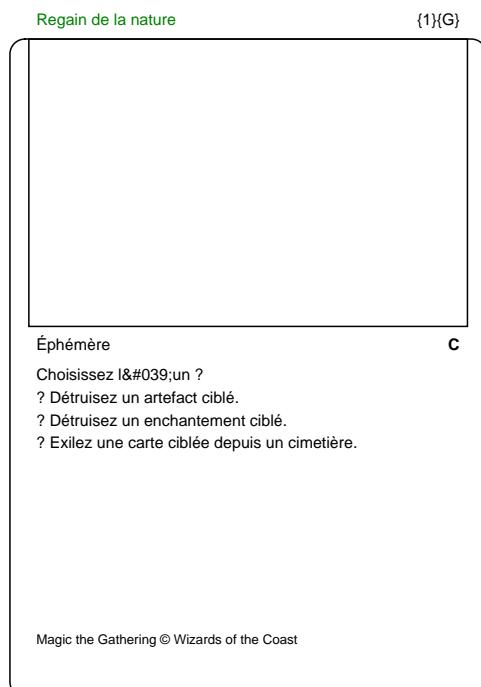
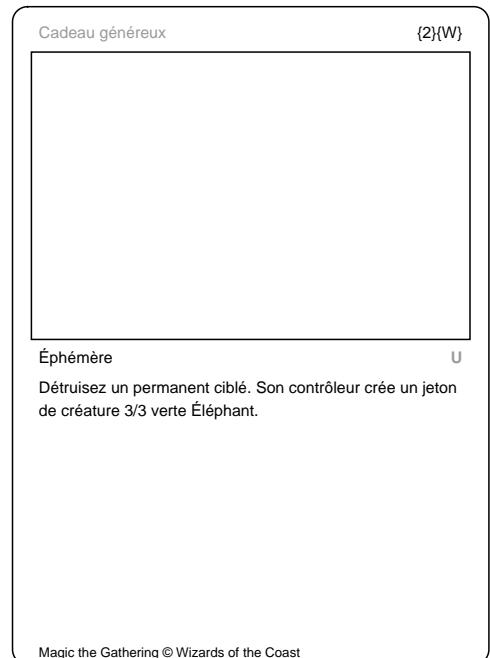
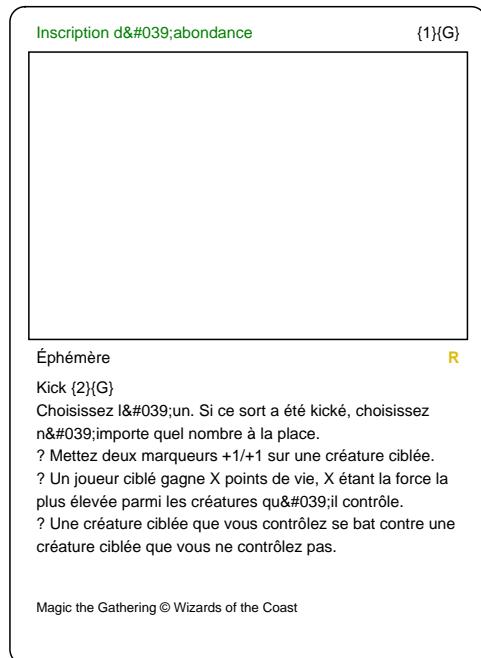
Éphémère

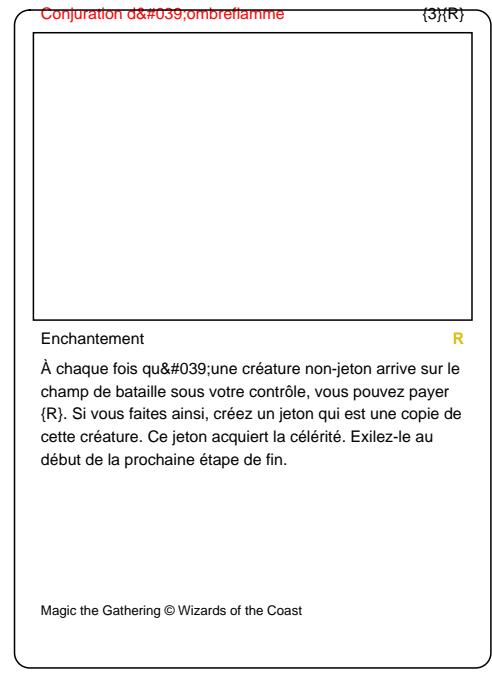
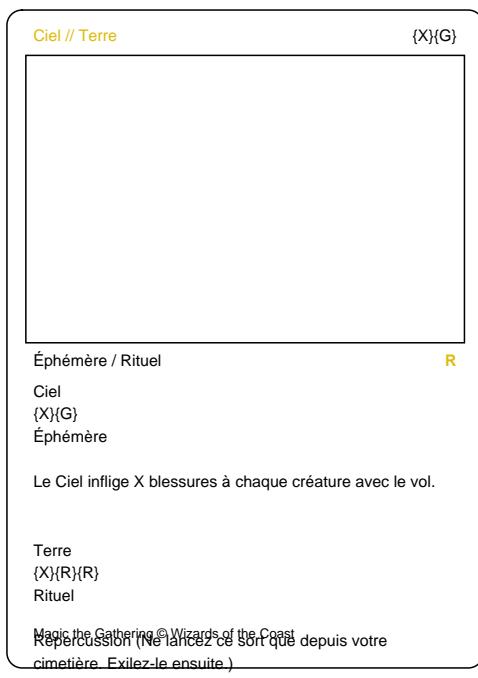
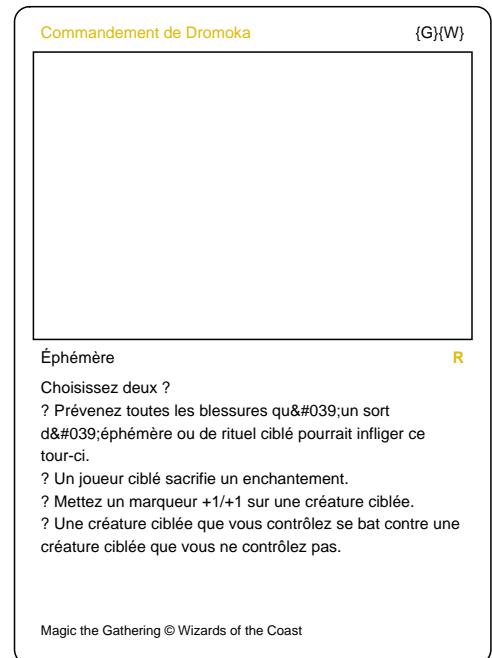
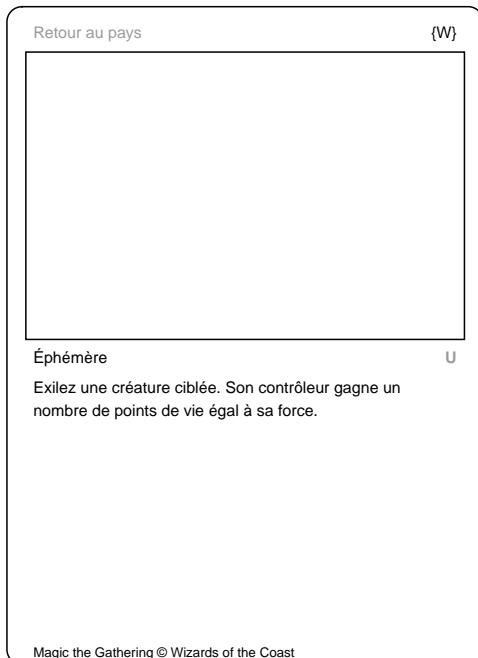
U

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures sans marqueur +1/+1 sur elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

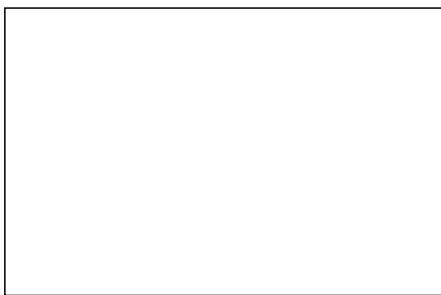
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Instabilité incivique

{4}{R}



Enchantement

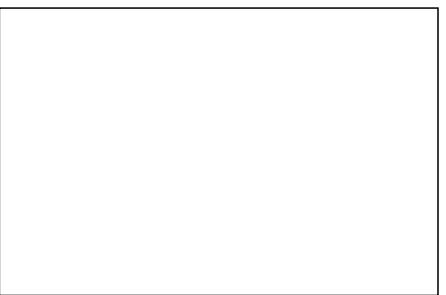
R

Les créatures non-jeton que vous contrôlez ont l'éméute. (Elles arrivent sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.) Si une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige le double de ces blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensemble pour toujours

{W}{W}



Enchantement

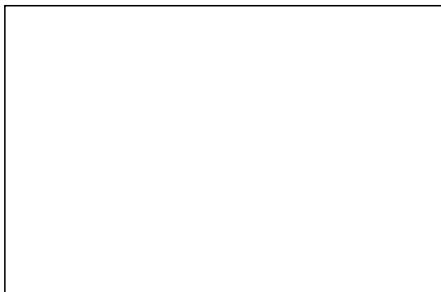
R

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

Orage ionique

{2}{R}



Enchantement

R

{1}{R}, retirez un marqueur +1/+1 ou un marqueur « charge » d'un permanent que vous contrôlez : Orage ionique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast