

Brille-paume, éveilleuse de l'âme {1}{R}{G}{W}

Créature légendaire : renard et shamané 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

Capitaine au frappe-devant du conclave

{5}{G}

Créature : éléphant et soldat

R

Main forte 1, main forte 1, 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. Chaque capacité de main forte se déclenche séparément.)

Piétinement

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle.

4/4

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 a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Lambholt

{1}{G}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclaircur

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilde

{2}{G}

Créature : élémental

C

Le Fertilde arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilde : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana

{2}{G}

Créature : hydre

R

Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre des bois émergente

{6}{G}

Créature : guivre

R

Main-forte 3 (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs +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, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant sa force. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre de genèse

{X}{G}{G}

Créature : plante et hydre

R

Quand vous lancez ce sort, révéléz les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mélangez ensuite le reste dans votre bibliothèque.

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

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne

{3}{G}{G}

Créature : hydre

M

Piétinement

L&#039;Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l&#039;Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Force

{3}{G}

Créature : incarnation

U

Piétinement

Tant que La Force est dans votre cimetière et que vous contrôlez une forêt, les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Juge des façonneurs d&#039;armures

{3}{G}

Créature : elfe et artificier

U

Quand la Juge des façonneurs d&#039;armures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitouard de la fierté

{2}{G}

Créature : chat

C

Quand le Mitouard de la fierté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/1

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

Slurrk, l'avale-tout

{5}{G}

Créature légendaire : limon

U

Slurrk, l'avale-tout arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois que Slurrk ou 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

Champion de la salieuse-de-mort

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

R

Précipitation {3}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

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.)

Double initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko, baron de la rue d'étain

{2}{R}

Créature légendaire : goblin

R

À chaque fois que Krenko, baron de la rue d'étain attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à la force de Krenko.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminateur Falkenrath

{1}{R}

Créature : vampire et archer

U

À chaque fois que l'Exterminateur Falkenrath inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

{2}{R} : L'Exterminateur Falkenrath inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Exterminateur Falkenrath.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse du style du miroir

{4}{R}{R}

Créature : humain et guerrier

R

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, pour chaque créature modifiée attaquante que vous contrôlez, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de cette créature. Exilez ces jetons à la fin du combat. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alharu, ritualiste solennel

{4}{W}

Créature légendaire : humain et moine

U

Quand Alharu, ritualiste solennel arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Constable du royaume

{4}{W}

Créature : géant et soldat

U

Réputation 2 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Constable du royaume, exilez jusqu'à un autre permanent non-terrain ciblé jusqu'à ce que le Constable du royaume quitte le champ de bataille.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la restauration

{3}{W}

Créature : ange

R

Flash

Vol

Quand l'Ange de la restauration arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauconnier abzan

{2}{W}

Créature : humain et soldat

U

Résilience {W} ({W}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'écaille d'élite

{4}{W}

Créature : humain et soldat

U

Quand le Garde d'écaille d'élite arrive sur le champ de bataille, renforcement 2. (Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le lunarque

{X}{W}

Créature légendaire : humain et clerc

M

Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.

{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes sentinelles d'Arashin

{3}{W}

Créature : oiseau et soldat

R

Vol

Les Hautes sentinelles d'Arashin gagnent +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

{3}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre de bataille abzan

{3}{W}

Créature : humain et clerc

U

Résilience {W} ({W}), {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le lien de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Régent flambesoleil

{3}{W}{W}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur le Régent flambesoleil et vous gagnez 1 point de vie.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hamza, vigile d'Arashin

{4}{G}{W}

Créature légendaire : éléphant et guerrier

U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur squameux gardien

{4}{W}

Créature : dragon

R

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.)

Vol

À chaque fois que cette créature attaque, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent non-terrain ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant la force de cette créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne de bon augure

{1}{G}{W}

Créature : licorne

U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor du Conclave
{G}{W}

Créature : centaure et clerc
U

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
U

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
U

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

Shalai et Hallar
{1}{R}{G}{W}

Créature légendaire : ange et elfe
M

Vol, vigilance

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Voie de la pyromancienne

{4}{R}

Rituel

R

Défaussez-vous de toutes les cartes de votre main. Ajoutez {R} pour chaque carte défaussée de cette manière, puis piochez autant de cartes plus une.  
Volonté des planeswalkers ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour transplanement ou chaos. Si transplanement gagne plus de votes, transplanez-vous. Si chaos gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, le chaos s'ensuit.

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 mélange.

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



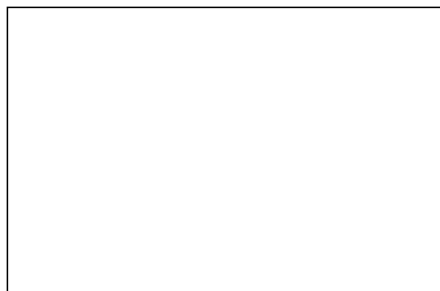
Terrain : montagne et forêt

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

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

### Forteresse de Bretagne



Terrain

U

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

{T} : Ajoutez {G}.

{G}{W}{W}, {T}, sacrifiez la Forteresse de Bretagne :

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. N'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

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

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

Llanowar 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

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

C

&amp;amp;amp;lt;center&amp;amp;amp;gt;&amp;amp;amp;lt;br>&lt;img width=&amp;amp;amp;quot;65&amp;amp;amp;quot;&lt;br>&lt;img align=&amp;amp;amp;quot;center&amp;amp;amp;quot;&lt;br>&lt;img src=&amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;amp;quot;&lt;br>&lt;img align=&amp;amp;amp;quot;center&amp;amp;amp;quot;&lt;br>&lt;img alt="Placeholder for the Montagne terrain card."/>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Piste du gibier



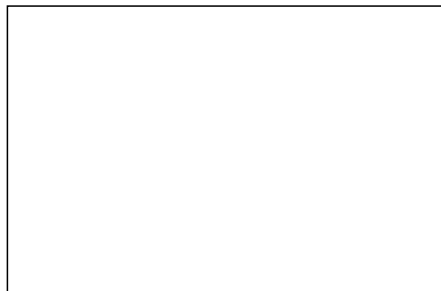
Terrain

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

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}. N'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, regard 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, regard 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

### Temple du triomphe



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 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&#039;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 qu&#039;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

### Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

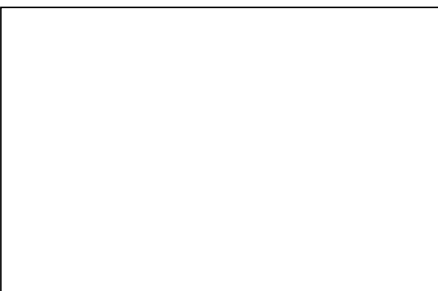
R

{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, regard 1. (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}



Artefact

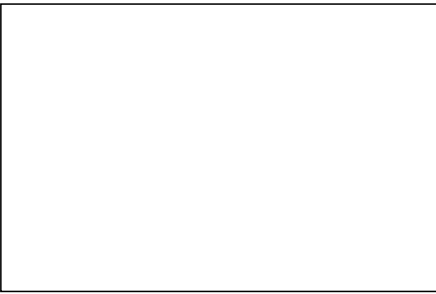
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

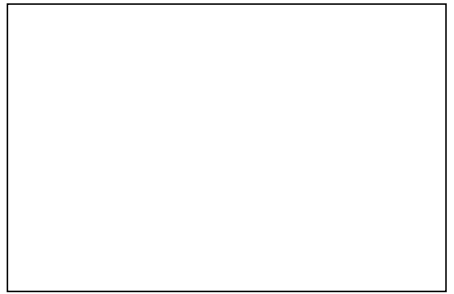
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce fracturée

{2}



Artefact

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}



Artefact

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}



Artefact

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

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

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}



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

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

Inscription d'abondance

{1}{G}

Éphémère

R

Kick (2){G}

Choisissez l'un. Si ce sort a été kické, choisissez n'importe quel nombre à la place.  
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.  
? Un joueur ciblé gagne X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.  
? Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

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

Regain de la nature

{1}{G}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.  
? Détruisez un enchantement ciblé.  
? Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin de semestre

{3}{W}

Éphémère

R

Exilez n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers, que vous contrôlez. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez chacune d'elles sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Chacune d'elles arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle si c'est une créature et un marqueur « loyauté » sur lui si c'est un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Retour au pays
{W}

Éphémère
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Dromoka
{G}{W}

Éphémère
R

Choisissez deux ?  
? Prévenez toutes les blessures qu'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé pourrait infliger ce tour-ci.  
? Un joueur ciblé sacrifie un enchantement.  
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.  
? Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ciel // Terre
{X}{G}

Éphémère / Rituel
R

Ciel  
{X}{G}  
Éphémère  
  
Le Ciel inflige X blessures à chaque créature avec le vol.  
  
Terre  
{X}{R}{R}  
Rituel  
  
Repercu (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

La Terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conjuration d'ombreflamme
{3}{R}

Enchantement
R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

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 : L'Orage ionique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast