

Azusa, égarée mais en quête

{2}{G}

Créature légendaire : humain et moine

R

Vous pouvez jouer deux terrains supplémentaires pendant chacun de vos tours.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dosan la feuille tombante

{1}{G}{G}

Créature légendaire : humain et moine

R

Les joueurs ne peuvent lancer des sorts que pendant leurs propres tours.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isao, bushi éclairé

{2}{G}

Créature légendaire : humain et samouraï

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Bushido 2

{2} : Régénérez un samouraï ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jedit Ojanen d'Efrava {3}{G}{G}{G}



Créature légendaire : chat et guerrier **R**

Traversée des forêts

À chaque fois que Jedit Ojanen d'Efrava attaque ou bloque, créez un jeton de créature 2/2 verte Chat et Guerrier avec la traversée des forêts.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugan, l'étoile ascendante {3}{G}{G}{G}



Créature légendaire : dragon et esprit **M**

Vol

Quand Jugan, l'étoile ascendante meurt, vous pouvez répartir cinq marqueurs +1/+1 sur n'importe quel nombre de créatures ciblées.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolrael, impératrice des bêtes {3}{G}{G}



Créature légendaire : humain et artisan **P**

{2}{G}, {T}, défaussez-vous de deux cartes : Tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle deviennent des créatures 3/3 jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamah, la Poigne de la Krosia {4}{G}{G}



Créature légendaire : humain et druide **R**

{G} : Un terrain ciblé devient une créature 1/1 jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{2}{G}{G}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaysa {3}{G}{G}



Créature légendaire : elfe et druide R
 Les créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirri, guerrière chat {1}{G}{G}



Créature légendaire : chat et guerrier R
 Initiative, traversée des forêts, vigilance

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kodama de l'Arbre du nord {2}{G}{G}{G}



Créature légendaire : esprit R
 Piétinement
 Linceul

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myojin de la Toile de vie {6}{G}{G}{G}



Créature légendaire : esprit R
 La Myojin de la Toile de vie arrive en jeu avec un marqueur « divinité » sur elle si vous l'avez lancée depuis votre main.
 La Myojin des Confins de la nuit a l'indestructible tant qu'elle a un marqueur « divinité » sur elle.
 Retirez un marqueur « divinité » de la Myojin de la Toile de vie : Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature depuis votre main sur le champ de bataille.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyléa, déesse de la Chasse

{3}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au vert est inférieure à cinq, Nyléa n'est pas une créature.

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

{3}{G} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus de mana

{2}{G}

Créature légendaire : élémental

M

Vous ne perdez pas le mana non-dépensé quand les étapes et les phases se terminent.

Omnath, Locus de mana gagne +1/+1 pour chaque mana vert non-dépensé que vous avez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn

{G}

Créature : humain et moine

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigid, héroïne de Kinsbayel

{2}{W}{W}

Créature légendaire : sangami et archer

R

Initiative

{T} : Brigid, héroïne de Kinsbayel inflige 2 blessures à chaque créature attaquante ou bloqueuse qu'un joueur ciblé contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance, indestructible
Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Darien, roi du Kjeldor

{4}{W}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

À chaque fois que vous subissez des blessures, vous pouvez créer autant de jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite

{5}{W}{W}

Créature légendaire : phyrexian et praetor **M**

Vigilance

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huit-queues-et-demie

{W}{W}

Créature légendaire : renard et clerc **R**

{1}{W} : Un permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.

{1} : Un permanent ou un sort ciblé devient blanc jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, dieu du Soleil

{3}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.

Les autres créatures que vous contrôlez ont la vigilance.

{2}{W}{W} : Créez un jeton de créature-enchantement 2/1 blanche Clerc.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iona, Bouclier d'Éméria

{6}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange **M**

Vol

Au moment où Iona, Bouclier d'Éméria arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de la couleur choisie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kentaro, le chat grimaçant

{1}{W}



Créature légendaire : humain et samouraï

R

Bushido 1

Vous pouvez payer {X} à la place de payer le coût de mana des sorts de samouraï que vous lancez, X étant la valeur de mana de ce sort.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, Gardienne du Silence

{2}{W}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol

Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Konda, seigneur d'Eiganjo

{5}{W}{W}



Créature légendaire : humain et samouraï

R

Vigilance, indestructible

Bushido 5

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageta le lion

{3}{W}{W}



Créature légendaire : humain et sortisan

R

{2}{W}{W}, {T}, défaussez-vous de deux cartes : Détruisez toutes les créatures à l'exception de Mageta le Lion. Ces créatures ne peuvent être régénérées.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masako la taciturne

{2}{W}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

Flash

Les créatures engagées que vous contrôlez peuvent bloquer comme si elles étaient dégagées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myojin du Feu purificateur

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : esprit

R

Le Myojin du Feu purificateur arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « divinité » sur lui si vous l'avez lancé depuis votre main.

Le Myojin du Feu purificateur a l'indestructible tant qu'il a un marqueur « divinité » sur lui.

Retirez un marqueur « divinité » du Myojin du Feu purificateur : Détruisez chaque autre créature.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Michiko Konda, chercheuse de vérité

{3}{W}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

À chaque fois qu'une source contrôlée par un adversaire vous blesse, ce joueur sacrifie un permanent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nagao, lié par l'honneur

{3}{W}

Créature légendaire : humain et samouraï

U

Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que Nagao, lié par l'honneur attaque, les créatures Samouraï que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oriss, vigile sanctive

{1}{W}{W}



Créature légendaire : humain et clerc

R

{T} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à la créature ciblée.

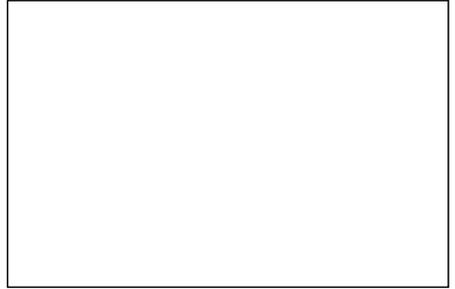
<i>Majesté</i> ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée Oriss, vigile sanctive : Le joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci, et les créatures que ce joueur contrôle ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pianna, capitaine des nomades

{1}{W}{W}



Créature légendaire : humain et nomade

U

À chaque fois que Pianna, capitaine des nomades, attaque, les créatures attaquantes gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des kitsune

{4}{W}{W}



Créature légendaire : esprit

R

Offrande de renard

À chaque fois qu'une créature attaque, vous pouvez gagner 1 point de vie.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine Sissay

{2}{G}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

R

{T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte légendaire, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gaddock Teeg

{G}{W}

Créature légendaire : sangami et conseiller

R

Les sorts non-créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ne peuvent pas être lancés.
Les sorts non-créature ayant {X} dans leurs coûts de mana ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonie du Conclave

{4}{G}{G}{W}{W}

Créature légendaire : dryade

R

Traversée des forêts
En tant que coût supplémentaire pour lancer les sorts de créature, vous pouvez payer n'importe quelle quantité de mana. Si vous faites ainsi, cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce même nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle.

3/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château d'Elganjo

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.
{W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comté de Gavonie



Terrain

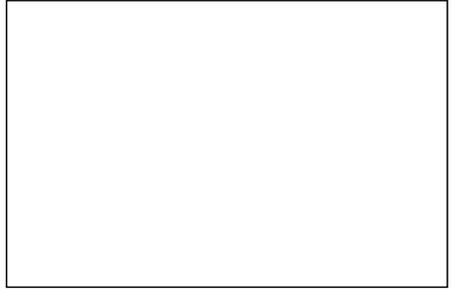
R

{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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

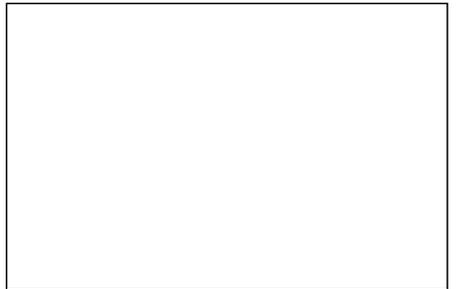
R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

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

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



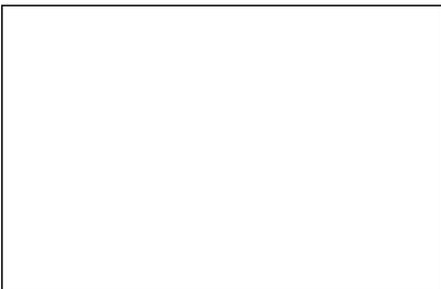
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre kor



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{W}, {T} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Okina, temple des ancêtres



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Une créature légendaire ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

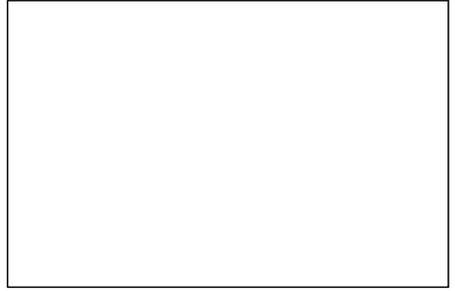


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

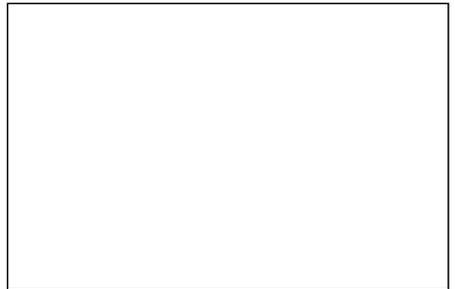


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

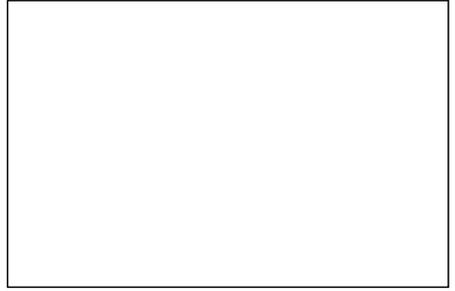


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

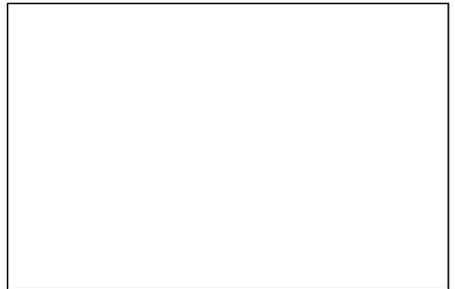


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



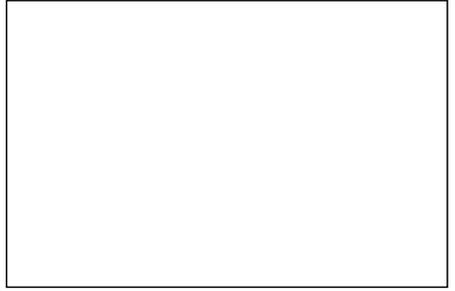
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



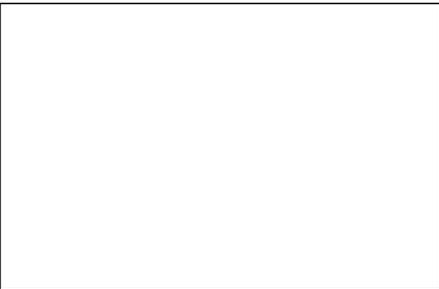
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



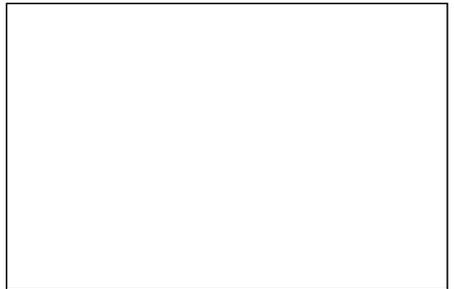
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs obscures



Terrain neigeux légendaire

M

Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.

{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.

Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

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

Grimoire des morts

{4}



Artefact légendaire

M

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur « étude » sur le Grimoire des morts.

{T}, retirez trois marqueurs « étude » du Grimoire des morts et sacrifiez-le : Mettez toutes les cartes de créature de tous les cimetières sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Ce sont des zombies noirs en plus de leurs autres couleurs et de leurs autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière de Konda

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

La Bannière de Konda ne peut être attachée qu'à une créature légendaire.

Les créatures qui partagent une couleur avec la créature équipée gagnent +1/+1.

Les créatures qui partagent un type de créature avec la créature équipée gagnent +1/+1.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de Kaldra

{3}



Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée à l'initiative, le piétinement et la célérité.

{1} : Si vous contrôlez les équipements appelés Heaume de Kaldra, Épée de Kaldra et Bouclier de Kaldra, créez Kaldra, un jeton de créature légendaire 4/4 incolore Avatar. Attachez-lui ces équipements.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}

Artefact légendaire

M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa

{1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

? Vous gagnez 3 points de vie.

? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacoche druidique

{3}

Artefact

R

{2}, {T} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. Si c'est une carte non-créature non-terrain, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de la Destinée

{3}{W}

Enchantement légendaire

R

Les créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

