


Peregrin Touque {2}{G}



Créature légendaire : halfelin et citoyen U


Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, ces jetons plus un jeton Nourriture supplémentaire sont créés à la place. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Sacrifiez trois nourritures : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duodrone défilant {2}




Créature-artefact : construction C

À chaque fois que le Duodrone défilant attaque, chaque joueur crée un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute en pain d'épices {1}



Créature-artefact : nourriture et golem C

Célérité

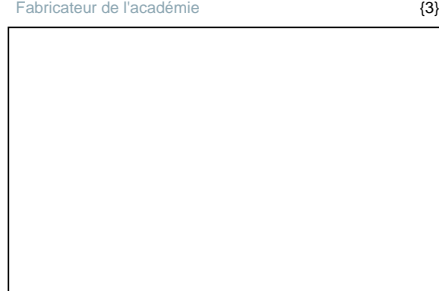
{1} : La Brute en pain d'épices ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité.

{2}, {T}, sacrifiez la Brute en pain d'épices : Vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabricateur de l'académie {3}



Créature-artefact : ouvrier spécialisé R

Si vous deviez créer un jeton Indice, Nourriture ou Trésor, à la place créez un jeton de chaque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syr Gingembre, la fin du dessert

{2}

Créature-artefact légendaire : nourriture et chevalier **R**

Syr Gingembre, la fin du dessert a le piétinement, la défense talismanique et la célérité tant qu'un adversaire contrôle un planeswalker.

À chaque fois qu'un autre artefact que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur Syr Gingembre et regard 1.

{2}, {T}, sacrifiez Syr Gingembre : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnementne infatigable

{2}{G}

Créature : elfe et éclairneur **U**

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton Nourriture ou un jeton Trésor. (Nourriture est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie ». Trésor est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : serpent et shaman **C**

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste elfe

{1}{G}

Créature : elfe et artificier **R**

À chaque fois qu'au moins un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Archiviste elfe. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

À chaque fois qu'au moins un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde de Foudrekeld

{4}{G}{G}

Créature : géant et guerrier

U

L'Avant-garde de Foudrekeld ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

&lt;b>Accabler</b> {1}{G}

&i>Rituel : aventure</i>

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard creux

{2}{G}

Créature : loup

C

{1}, sacrifiez une nourriture : Le Charognard creux gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

&lt;b>Pillage de la boulangerie</b> {G}

&i>Rituel : aventure</i>

Créez un jeton Nourriture. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biscuit dur à cuire

{1}{G}

Créature-artefact : nourriture et golem

U

Quand le Biscuit dur à cuire arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

{2}{G} : Un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact 4/4 jusqu'à la fin du tour.

{2}, {T}, sacrifiez le Biscuit dur à cuire : Vous gagnez 3 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur d'acier de Sarinth

{1}{G}

Créature : humain et artificier et éclaircur

U

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main. Si vous ne mettez pas la carte dans votre main, vous pouvez la mettre dans votre cimetière.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cochon truffier intrépide

{1}{G}

Créature : sanglier

U

À chaque fois que le Cochon truffier intrépide attaque seul, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

&lt;b>Tour de cochon</b> ; {1}{G}

&i>Éphémère : aventure</i>

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elanor Gardner

{3}{G}

Créature légendaire : halfelin et éclairé

R

Quand Elanor Gardner arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture.

Au début de votre étape de fin, si vous avez sacrifié une nourriture ce tour-ci, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonie de scalaires

{2}{G}

Créature : insecte

R

&i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte. Si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton qui est une copie de la Colonie de scalaires à la place.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de ronces

{1}{G}

Créature : élémental et raton-laveur

R

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renvoyez le Familier de ronces dans la main de son propriétaire.

&b>Partir en quête</b> ; {5}{G}{G}

&i>Rituel : aventure</i>

Meulez sept cartes. Puis mettez sur le champ de bataille une carte de créature, d'enchantement ou de terrain parmi les cartes meulées.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faune coureracine

{1}{G}



Créature : satyre et éclairéur

C

{T} : Ajoutez {G}.

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Généalogiste de Croc-rouge

{2}{G}



Créature : elfe et conseiller

C

Quand le Généalogiste de Croc-rouge arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de rôle Royal attaché à une autre créature ciblée que vous contrôlez. (Si vous contrôlez un autre rôle sur lui, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 et a parade {1}.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Florhèdron enchevêtré

{1}{G}



Créature : élémental

U

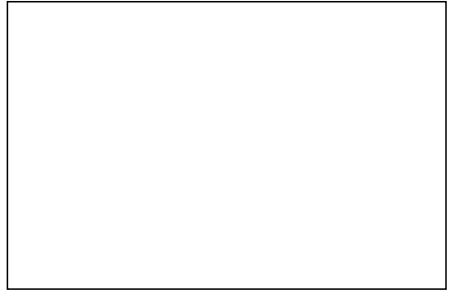
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halsin, archidruide d'Émeraude

{3}{G}



Créature légendaire : elfe et druide

U

{1} : Jusqu'à la fin du tour, un jeton ciblé que vous contrôlez devient une créature verte Ours avec une force et une endurance de base de 4/4 en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

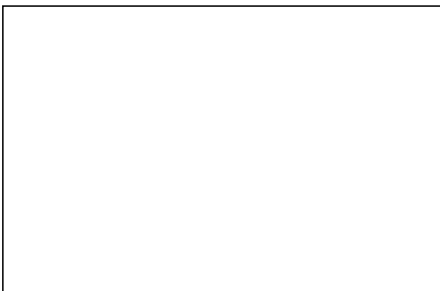
Choisissez un passé (Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaheira, amie de la forêt

{2}{G}



Créature légendaire : humain et elfe et druide

R

Les jetons que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}. »

Choisissez un passé (Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor de bois sauvage

{2}{G}



Créature : sylvin

R

À chaque fois qu'un jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mentor de bois sauvage.

À chaque fois que le Mentor de bois sauvage attaque, une autre créature attaquante ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Mentor de bois sauvage.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolraël, recluse de la Mwônvouli

{1}{G}



Créature légendaire : humain et druide

R

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à

chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 verte Chat.

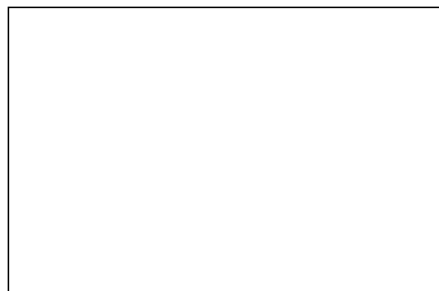
{4}{G}{G} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X, X étant le nombre de cartes dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meriadoc Brandebouc

{1}{G}



Créature légendaire : halfelin et citoyen

U

À chaque fois qu'au moins un halfelin que vous contrôlez attaque un joueur, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négoce-pacotille

{3}{G}

Créature : elfe et gremlin

C

{T} : Créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renarde-garou féroce

{3}{G}

Créature : elfe et renard et guerrier

C

Piétinement

&lt;b>Relève de la garde</b> {1}{G}  
&lt;i>Éphémère : aventure</i>

Créez un jeton de rôle Monstre attaché à une créature ciblée que vous contrôlez. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

{1}{G}, {T} : Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse infatigable

{2}{G}

Créature : humain et éclaireur

R

&lt;i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triplés bourrus

{3}{G}{G}{G}

Créature : satyre et guerrier

R

Piétinement

Quand les Triplés bourrus arrivent sur le champ de bataille, s'ils ne sont pas un jeton, créez deux jetons qui en sont des copies.

Quand les Triplés bourrus meurent, mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à leur force sur chaque créature que vous contrôlez appelée Triplés bourrus.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair pour araignée

{2}{G}

Rituel

C

Détruisez jusqu'à une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol. Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll primaire

{G}{G}{G}

Créature : troll et guerrier

R

Piétinement

Quand le Troll primaire meurt, si c'était une créature, renvoyez-le sur le champ de bataille. C'est un enchantement Aura avec enchanter : une forêt que vous contrôlez et « la forêt enchantée a &quot;{T} : Ajoutez {G}{G}&quot; et &quot;{1}, {T}, sacrifiez ce terrain : Créez un jeton de créature 4/4 verte Troll et Guerrier engagée avec le piétinement. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle alimentaire d'Ezuri

{5}{G}{G}{G}

Rituel

R

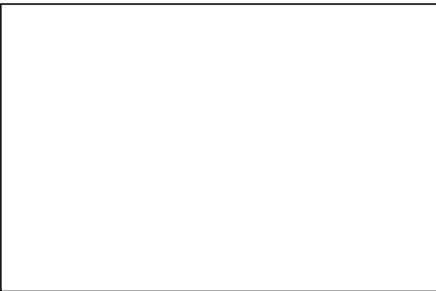
Pour chaque créature que vos adversaires contrôlent, créez un jeton de créature 4/4 verte Phyrexian et Bête. Chacun de ces jetons se bat contre une créature différente parmi ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Descente gracieuse

{1}{G}



Rituel

U

N'importe quel nombre de créatures enchantées ciblées que vous contrôlez et jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez infligent chacune un nombre de blessures égal à leur force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du renard-garou

{2}{G}



Rituel

C

Créez un jeton de rôle Monstre attaché à une créature ciblée que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, cette créature se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Si vous contrôlez un autre rôle sur lui, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement. Quand des créatures se battent, chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerinage de Nissa

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt de base, révéléz ces cartes et mettez-en une sur le champ de bataille engagée, et le reste dans votre main. Mélangez ensuite.  
&lt;i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémères et/ou de rituel dans votre cimetière, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt de base à la place de deux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération de Bala Ged

{2}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour des friches

{2}{G}



Rituel

C

Choisissez deux ?  
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.  
? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.  
? Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rencontre sauvage

{G}{G}



Rituel

R

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez exiler une carte de créature parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer la carte exilée ce tour-ci. Au début de la prochaine phase de combat ce tour-ci, une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication de Linciel

{3}{G}



Rituel

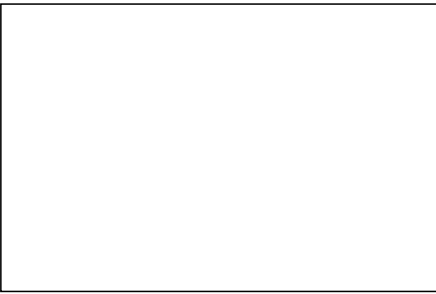
C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices



Terrain : forêt

C

{T} : Ajoutez {G}.)

La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.

Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle de guerre



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, payez un nombre de points de vie égal au nombre de couleurs dans l'identité couleur de votre commandants : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig



Terrain

R

Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.

{T} : Ajoutez {G}.

{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domaine Voldaren



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de vampire.

{5}, {T} : Créez un jeton Sang. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque vampire que vous contrôlez. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



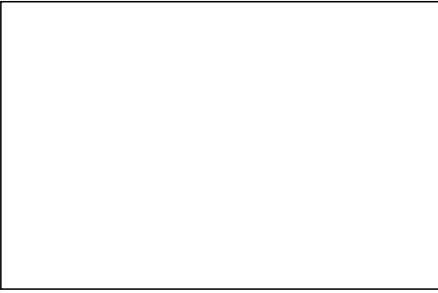
Terrain de base : forêt

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  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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



Frontière tectonique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

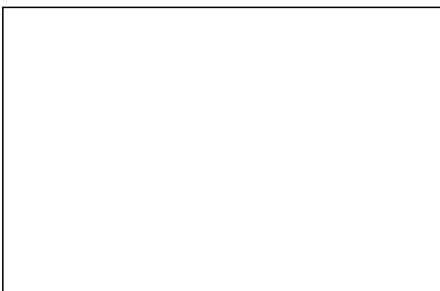
Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ((G), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte de cristal



Terrain

C

Quand la Grotte de cristal arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni



Terrain

C

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### La Comté



Terrain légendaire

R

La Comté arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une créature légendaire.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Créez un jeton Nourriture.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Pâturage à sautelièvres



Terrain

R

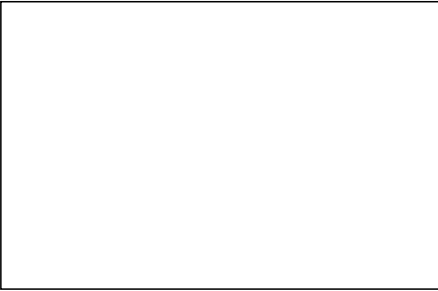
{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.

{T}, sacrifiez X chèvres : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Mirrex



Terrain : sphère

R

{T} : Ajoutez {C}.

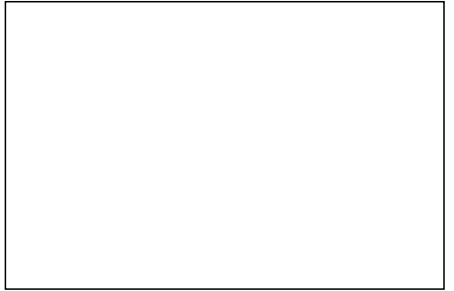
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

N'activez que si Mirrex est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci.

{3}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Puce avec toxique 1 et « Cette créature ne peut pas bloquer ». (Les joueurs qui subissent des blessures de combat de ce jeton gagnent aussi un marqueur « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Paysage désolé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : 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

Sylves gangrenées



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle de Tagsin



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

{4}, {T} : Créez un jeton Lithoforce engagé. (C'est un artefact avec « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de Titania

{2}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de forêts que vous contrôlez.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature-terrain 1/1 verte Forêt et Dryade. (Il est affecté par le mal d'invocation.)

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole de l'oubli

{2}

Artefact

R

{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.

{8}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comptoir de commerce

{4}

Artefact

R

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.

{1}, {T}, sacrifiez une créature : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Journal de Tamiyo

{5}

Artefact légendaire

R

Au début de votre entretien, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

{T}, sacrifiez trois indices : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes

{1}



Artefact

U

Quand la Lanterne guide-âmes arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.  
{T}, sacrifiez la Lanterne guide-âmes : Exilez le cimetière de chaque adversaire.  
{1}, {T}, sacrifiez la Lanterne guide-âmes : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle forte de la collectionneuse

{2}



Artefact

U

2, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Culmefer

{2}



Artefact légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.  
À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que Le Culmefer devienne un artefact légendaire Équipement appelé Toutflamme, héritage des héros. Si vous faites ainsi, il acquiert équipement {3} et « La créature équipée gagne +3/+3 » et perd toutes ses autres capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentier sucré

{1}



Artefact : nourriture et indice

C

Quand le Sentier sucré arrive sur le champ de bataille, regard 2.  
{2}, {T}, sacrifiez le Sentier sucré : Vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire inspiratrice

{3}



Artefact

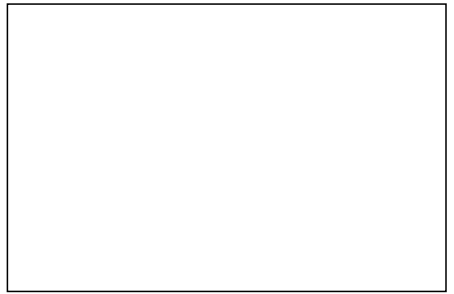
R

Les sorts non-artefact que vous lancez ont l'improvisation.  
(Vos artefacts peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crache-glands

{2}{G}



Artefact

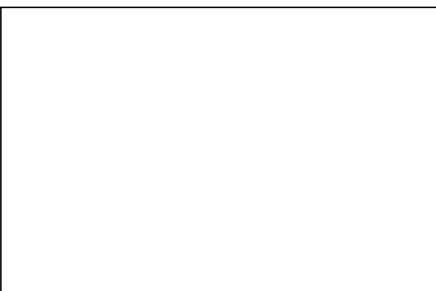
R

Au début de votre entretien, vous pouvez sacrifier un jeton.  
Si vous faites ainsi, mettez un marqueur « gland » sur le Crache-glands.  
Les écureuils que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « gland » sur le Crache-glands.  
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois bols de gruau

{2}



Artefact : nourriture

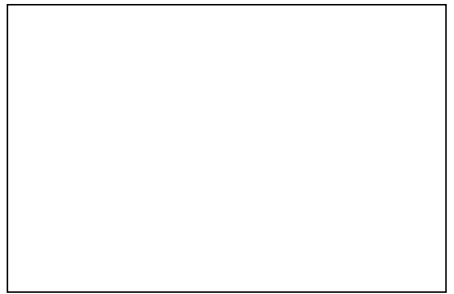
U

{2}, {T} : Choisissez l'un qui n'a pas été choisi ?  
? Les Trois bols de gruau infligent 2 blessures à une créature ciblée.  
? Engagez une créature ciblée.  
? Sacrifiez les Trois bols de gruau. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stock des trafiquants d'alcool

{5}{G}



Artefact

M

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Créez un jeton Trésor. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Freyalise, Fureur de Llanowar

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Freyalise

R

{+2} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Druide avec « {T} : Ajoutez {G}. »

{-2} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{-6} : Piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

Freyalise, Fureur de Llanowar peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat concerté

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, voix de Zendikar

{1}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+1} : Créez un jeton de créature verte 0/1 Plante.

{-2} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

{-7} : Vous gagnez X points de vie et piochez X cartes, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie des Clans

{3}{G}

Éphémère

R

Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements. Pour chaque permanent détruit de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traitement royal

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Créez un jeton de rôle Royal attaché à cette créature. (Si vous contrôlez un autre rôle sur lui, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 et a parade {1}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La rédemption du chasseur

{2}{G}



Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

II ? Vous pouvez sacrifier une créature. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ou de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

III ? Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bienvenue à Dentcariée

{1}{G}



Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

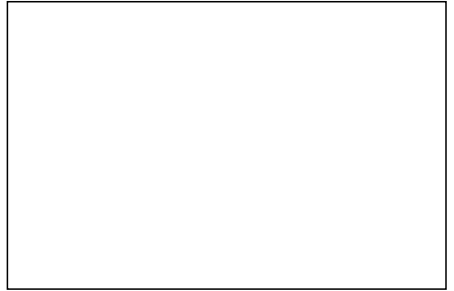
II ? Créez un jeton Nourriture.

III ? Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant un plus le nombre de nourritures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuit de la vengeance des bonsbons

{3}{G}



Enchantement

U

Quand la Nuit de la vengeance des bonsbons arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T} », sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Les nourritures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}. »

{5}{G}{G}, sacrifiez la Nuit de la vengeance des bonsbons : Les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de nourritures que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Piste de miettes

{1}{G}



Enchantement

U

Quand la Piste de miettes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture.

À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de permanent parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigueur primordiale

{4}{G}



Enchantement

R

Si au moins un jeton devait être créé, créez deux fois ce nombre de jetons à la place.

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature, mettez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Service qui tue

{2}{G}



Enchantement

R

Quand le Service qui tue arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons Nourriture égal au nombre d'adversaires que vous avez. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer {2} et sacrifier un jeton. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone d'éveil

{2}{G}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

