Automate évolutif {3}

Créature-artefact : construction R

Au moment où l'Automate évolutif arrive, choisissez un type de créature.
Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivrétreinte {6}

Créature-artefact : phyrexian et guivre M

Contact mortel, lien de vie
Quand la Machine guivrétreinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer d'acier {6}

Créature-artefact : dragon R

Vol
{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel {4}

Créature-artefact : golem R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier sanglant {R}{R}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le blanc

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du taureau {2}{R}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros du Contrefort d'Oxid {2}{R}{R}

Créature : humain et chevalier M

Célérité
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que le Héros du Contrefort d'Oxid attaque, les créatures de force inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise {4}{R}{R}

Créature : géant R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative
Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Gavonie {2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Vigilance
Au moment où les Cavaliers de Gavonie arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures Humain que vous contrôlez ont la protection contre les créatures du type choisi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier bénalian {2}{W}

Créature : humain et chevalier C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'aube {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative
{W}{W} : Le Chevalier de l'aube acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiante de la guerre {W}

Créature : humain et chevalier R

Montée de niveau {W} ({W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-6> Initiative (3/3)

[Niveau 7+> Double initiative (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant tailleur de pierre {3}{W}{W}

Créature : géant et guerrier R

Vigilance
{1}{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement et mettez-la sur le champ de bataille. Attachez-la à une créature que vous contrôlez, puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcoutel {2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier M

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que l'Héroïne de Fortcoutel attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}

Créature : kor et artificier R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificateur de Kabira {3}{W}

Créature : humain et chevalier U

Montée de niveau {2}{W} ({2}{W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-4> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. (3/6)

[Niveau 5+> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2. (4/8)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin à la lame d'argent {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Paladin à la lame d'argent est associé à une autre créature, les deux créatures ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Art des métaux ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Illumineurs {3}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
À chaque fois que le Paladin des Illumineurs inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez exiler le permanent noir ou rouge ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs {1}{W}

Créature : humain et chevalier U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin du Nord {2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

{W}{W}, {T}: Détruisez un permanent noir ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin du Sud {2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

{W}{W}, {T} : Détruisez un permanent rouge ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}

Créature : géant M

Vigilance
À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin pentarque {2}{W}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)
Au moment où le Paladin pentarque arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
{W}{W}, {T} : Détruisez un permanent ciblé de la couleur choisie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jor Kadeen, le Triomphant {3}{R}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier R

Initiative
Art des métaux ? Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+0 tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire chevalier céleste {1}{R}{W}

Créature : humain et chevalier C

Vol, célérité

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire {8}{R}

Rituel R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du bûcher {2}{RW}{RW}{RW}

Créature : esprit et horreur R

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, le Noble féal du bûcher inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous gagnez 3 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoiement {2}{R}

Rituel U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudoiement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre {X}{R}

Rituel R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du forge-acier {W}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

Terrain M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée

Terrain C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse des tueurs

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{R}{W}, {T} : Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la vigilance et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {R}.

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

Labyrinthe mystificateur

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées

Terrain C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solcastel, forteresse de la Légion

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{R}{W}, {T} : Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Battecrâne {5}

Artefact : équipement M

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +4/+4 et a la vigilance et le lien de vie.
{3} : Renvoyez la Battecrâne dans la main de son propriétaire.
Équipement {5}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Festin et de Famine {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous dégagez tous les terrains que vous contrôlez.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de la vengeance {3}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.
Équipement {3} ({3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur de soleil {3}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +4/+0.
{R}{W}, détachez le Forgeur de soleil : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère rouge ou blanche avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 et lancez cette carte sans payer son coût de mana. Puis mélangez.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manriki-gusari {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+2 et a « {T} : Détruisez un équipement ciblé. »
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, le brandon {3}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra M

{+1} : Chandra, le brandon inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{-6} : Chandra, le brandon inflige 6 blessures à chacune des jusqu'à six cibles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn libéré {7}

Planeswalker légendaire : Karn M

{+4} : Un joueur ciblé exile une carte de sa main.

{-3} : Exilez un permanent ciblé.

{-14} : Recommencez la partie en laissant en exil toutes les cartes de permanent non-aura exilées avec Karn libéré. Puis mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon Jura {3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon M

+2: Pendant le prochain tour d'un adversaire ciblé, les créatures que ce joueur contrôle attaquent Gideon Jura si possible.
-2: Détruisez une créature engagée ciblée.
0: Jusqu'à la fin du tour, Gideon Jura devient une créature 6/6 Humain et Soldat qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma {1}{R}

Éphémère C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani le Vengeur {2}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Un permanent ciblé ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Ajani le Vengeur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-7} : Détruisez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair d'intimidation {1}{R}{W}

Éphémère U

L'Éclair d'intimidation inflige 3 blessures à une créature ciblée. Les autres créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de l'art de la guerre {2}{RW}{RW}

Éphémère R

Ne lancez ce sort qu'avant la déclaration des attaquants. Vous choisissez quelles créatures attaquent ce tour-ci. Vous choisissez quelles créatures bloquent ce tour-ci et comment ces créatures bloquent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs {R}{W}

Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animosité partagée {2}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, elle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre créature attaquante qui partage un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant {1}{W}

Enchantement C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale {2}{W}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire du combat {2}{R}{W}

Enchantement R

Tant que c'est votre tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.
Tant que ce n'est pas votre tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast