

Conscrits zélés

{4}{R}

Créature : humain et guerrier

R

Célérité

Quand les Conscrits zélés arrivent sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu

{3}{R}

Créature : kavru

U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur goblin

{2}{R}

Créature : goblin

R

Le Franc-tireur goblin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez le Franc-tireur goblin.

{T} : Le Franc-tireur goblin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiki-Jiki, brise-miroir

{2}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et shaman

M

Célérité

{T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}

Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur-dragon kargan

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

M

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

[Niveau 4-7 > Vol (4/4)

[Niveau 8 > Vol, piétinement

{R} : Le Seigneur-dragon kargan gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. (8/8)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges

{3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

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

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien

{R}

Créature : humain et sorcier

R

{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

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

Ange de la jubilation

{1}{W}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

Les autres créatures non-noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de vie ou sacrifier des créatures pour lancer des sorts ou activer des capacités.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urabrask le Secret

{3}{R}{R}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la restauration

{3}{W}

Créature : ange

R

Flash

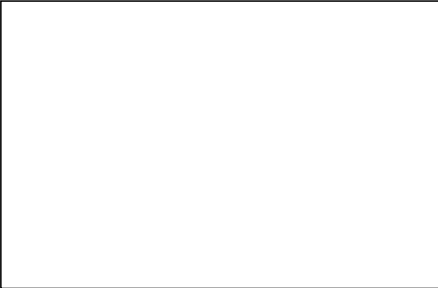
Vol

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

Ange pourfendeur {3}{W}{W}



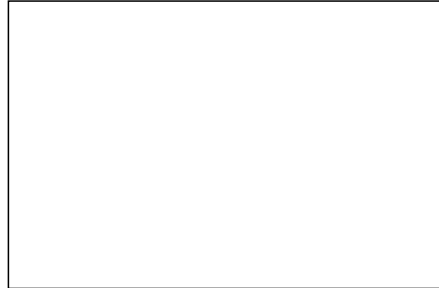
Créature : ange M

Vol, initiative, lien de vie, protection contre les démons et protection contre les dragons

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin du front {2}{W}



Créature : humain et clerc R


&lt;&gt;Bataillon &lt;/&gt; ? À chaque fois que le Carabin du front et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Sacrifiez le Carabin du front : Contrecarrez un sort ciblé avec {X} dans son coût de mana à moins que son contrôleur ne paie {3}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de circonscription {W}{W}



Créature : humain et soldat R


Initiative

À chaque fois que le Capitaine de circonscription inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}



Créature : humain et clerc U


Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.

Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'Orchidée blanche {W}{W}



Créature : humain et chevalier **R**


Initiative

Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

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

Croisé mirran {1}{W}{W}



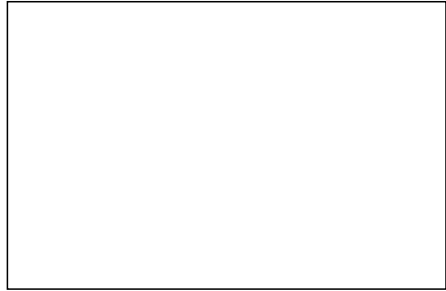
Créature : humain et chevalier **R**

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcouteil {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 Fortcouteil attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

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

Mère des runes

{W}

Créature : humain et clerc

U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles

{2}{W}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

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

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

Prêtresse bannisseuse

{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc

U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin tueur de perfides

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la cible de sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrôlent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger d'Éos

{3}{W}

Créature : humain et soldat et ranger

R

Quand le Ranger d'Éos arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor

{2}{W}



Créature : kor et clerc

C

Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine imposante

{1}{W}



Créature : humain et noble

R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane

{4}{W}



Créature : élémental

R

Vol

Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben

{1}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

R

Initiative

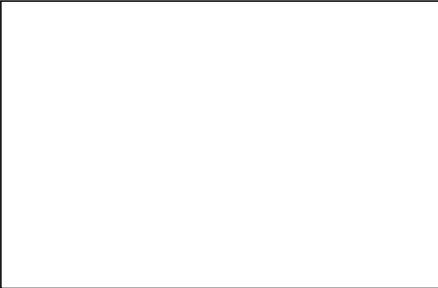
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

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

Ghildmage de Solcastel {R}{W}



Créature : humain et sorcier U

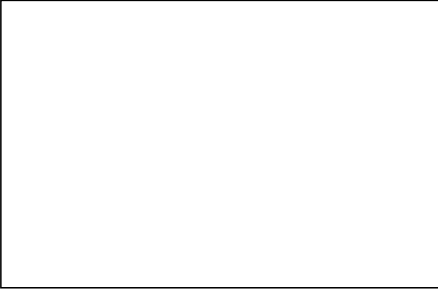
{1}{R}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{2}{R}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurelia, la Meneuse de guerre {2}{R}{R}{W}{W}



Créature légendaire : ange M

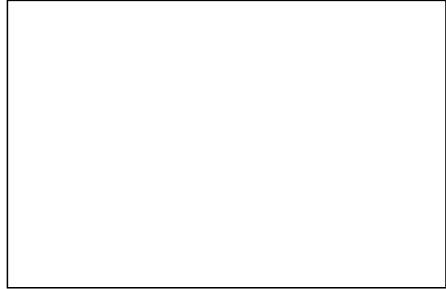
Vol, vigilance, célérité

À chaque fois qu'Aurelia attaque pour la première fois chaque tour, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliaste de Boros {RW}{RW}{RW}



Créature : minotaure et sorcier R

À chaque fois que l'Héliaste de Boros subit des blessures, il inflige autant de blessures à une cible, créature ou joueur.

{RW} : L'Héliaste de Boros acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iroas, dieu de la Victoire

{2}{R}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au blanc est inférieure à 7, Iroas n'est pas une créature.

Les créatures que vous contrôlez ont la menace.

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse crinefeu

{2}{R}{W}

Créature : ange **R**

Vol

À chaque fois la Vengeresse crinefeu et au moins deux autres créatures attaquent, le Vengeresse crinefeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tajic, lame de la Légion

{2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat **R**

Indestructible

À chaque fois que Tajic, lame de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, Tajic gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut implacable

{2}{R}{R}

Rituel **R**

Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes

{R}

Rituel

C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle des barbares

Terrain

U

{T} : Ajoutez {R}. Le Cercle des barbares vous inflige 1 blessure.  
&lt;i>Seuil</i> ? {R}, {T}, sacrifiez le Cercle des barbares : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium

{1}{R}

Rituel

R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {3}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

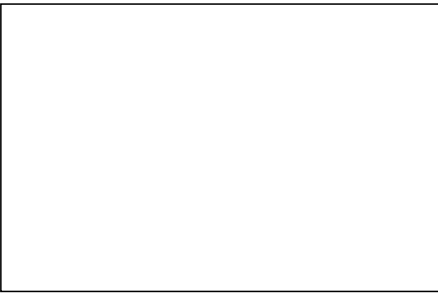
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

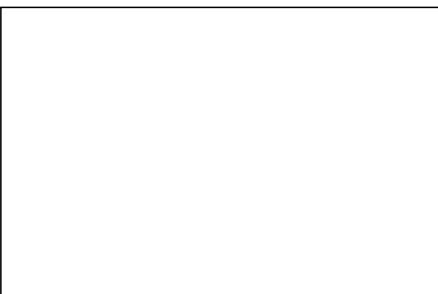
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



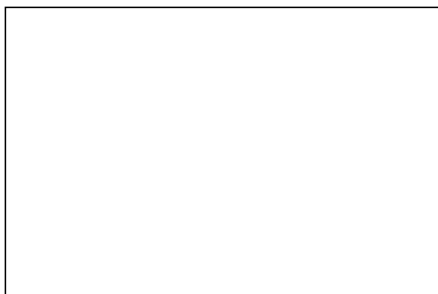
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



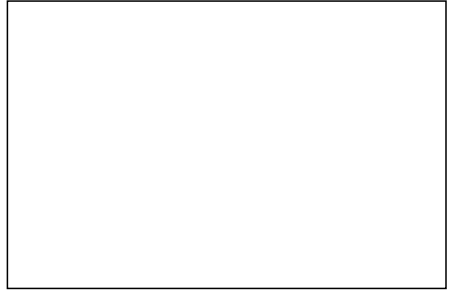
Terrain

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

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

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

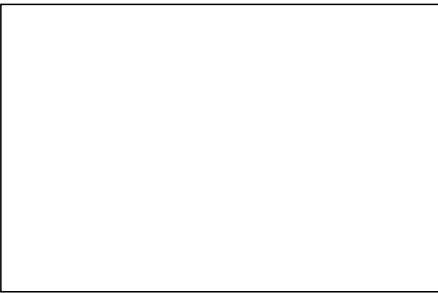


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

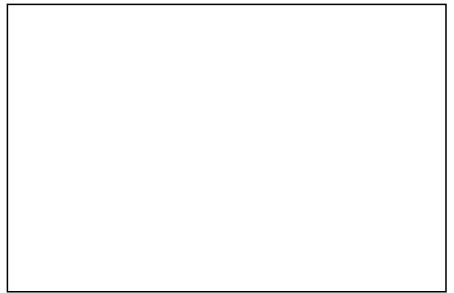


Terrain de base : plaine  
{W}

**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

Plaines marécageuses



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine

R

{T} : Ajoutez {R} ou {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

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

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

Shinka, forteresse sanglante



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {R}.  
{R}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

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

### Temple du triomphe



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 {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

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

### 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

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

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa :

Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

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 dégagéz tous les terrains que vous contrôlez.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus

{1}

Artefact

U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.  
{1}, exiliez la Relique de Progénitus : Exiliez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani l'inébranlable

{3}{W}

Planeswalker : Ajani

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'initiative, la vigilance et le lien de vie.

{-2} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez et mettez un marqueur « loyauté » sur chaque autre planeswalker que vous contrôlez.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un planeswalker que vous contrôlez, prévenez toutes ces blessures sauf 1. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'Héliode

{1}{W}{W}

Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
{1}{W}{W}, {T} : Détruisez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, meneur de la bande

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{-3} : Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X étant votre total de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth, chevalière errante

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

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

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

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

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

Usure // Déchiqueture

{1}{R}{W}

Éphémère

U

&lt;b>Usure</b>  
{1}{R}  
Détruisez un artefact ciblé.

&lt;b>Déchiqueture</b>  
{W}  
Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Autorité incontestable

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand l'Autorité incontestable arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée a la protection contre les créatures.

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

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

Plaie du nobilis

{2}{RW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a « {RW} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

