

Loyaliste de la Légion

{R}



Créature : goblin et soldat

R

Célérité

<i>>Bataillon</i> ? À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyaliste de la Légion

{R}



Créature : goblin et soldat

R

Célérité

<i>>Bataillon</i> ? À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyaliste de la Légion

{R}



Créature : goblin et soldat

R

Célérité

<i>>Bataillon</i> ? À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyaliste de la Légion

{R}



Créature : goblin et soldat

R

Célérité

<i>>Bataillon</i> ? À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Norin le circonspect

{R}



Créature légendaire : humain et guerrier

R

Quand un joueur lance un sort ou qu'une créature attaque, exilez Norin le circonspect. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Norin le circonspect

{R}



Créature légendaire : humain et guerrier

R

Quand un joueur lance un sort ou qu'une créature attaque, exilez Norin le circonspect. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Norin le circonspect

{R}



Créature légendaire : humain et guerrier

R

Quand un joueur lance un sort ou qu'une créature attaque, exilez Norin le circonspect. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Norin le circonspect

{R}



Créature légendaire : humain et guerrier

R

Quand un joueur lance un sort ou qu'une créature attaque, exilez Norin le circonspect. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

2/1

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

Frère de bande d'Ajani

{1}{W}

Créature : chat et soldat **U**

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

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

Frère de bande d'Ajani

{1}{W}

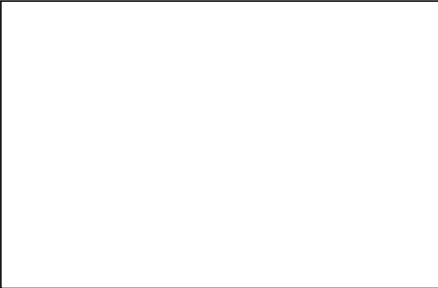
Créature : chat et soldat **U**

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}




Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}



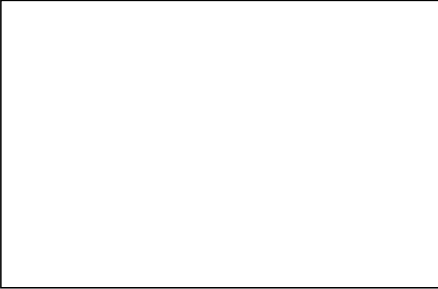
Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}



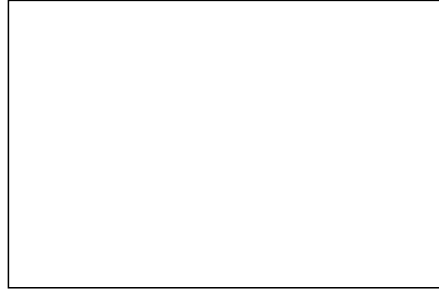
Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}



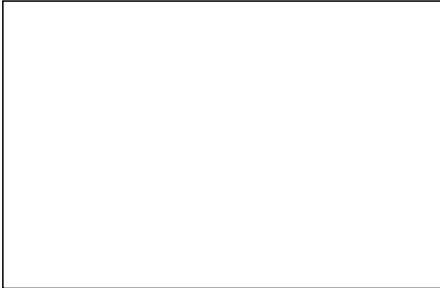
Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}



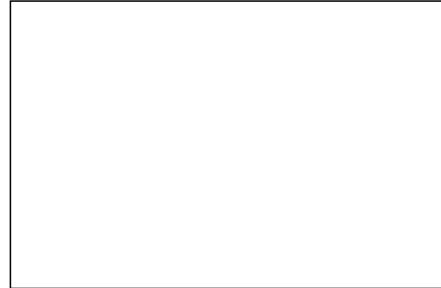
Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

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

Prêtresse de suture {1}{W}



Créature : phyrexian et clerc C


À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de suture {1}{W}



Créature : phyrexian et clerc **C**


À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de suture {1}{W}



Créature : phyrexian et clerc **C**


À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de suture {1}{W}



Créature : phyrexian et clerc **C**


À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}



Créature : humain et moine **R**


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

Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}




Créature : humain et moine **R**

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme {W}




Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}




Créature : humain et moine **R**

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme {W}



Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme

{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

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

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

Fonderie sacrée

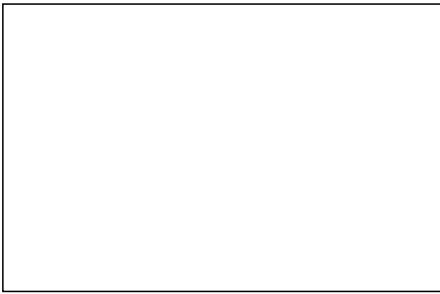
Terrain : montagne et plaine

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

Fonderie sacrée



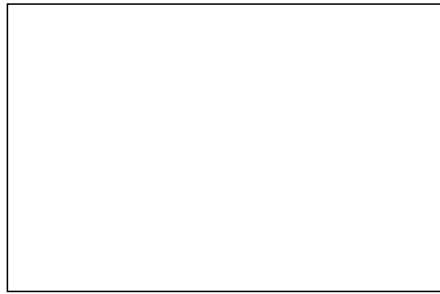
Terrain : montagne et plaine

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

Mesa aride



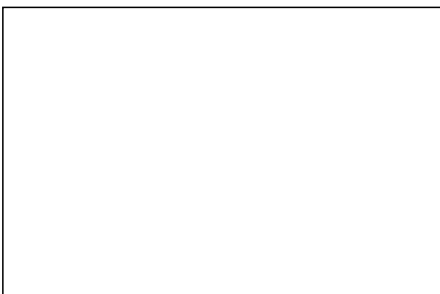
Terrain

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

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

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

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

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

Prairie rocailleuse



Terrain

R

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

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

Chambre de Genèse

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

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

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

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

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

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


Aiguille à sectionner {1}



Artefact **R**
Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

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

Aiguille à sectionner {1}



Artefact **R**
Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paume déflectrice

{R}{W}

Éphémère

R

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume déflectrice inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture

{1}{R}{W}

Éphémère

U

Usure
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{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

Paume déflectrice

{R}{W}

Éphémère

R

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume déflectrice inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture

{1}{R}{W}

Éphémère

U

Usure
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{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

Usure // Déchiqueture

{1}{R}{W}

Éphémère

U

Usure
{1}{R}

Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{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

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune

{GW}{GW}



Enchantement : aura

R

Enchanter : joueur

Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune

{GW}{GW}



Enchantement : aura

R

Enchanter : joueur

Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast