

Abunas léonins {3}{W}

Créature : chat et clerc R

Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité {4}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol

Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autres créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère {5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

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

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange indomptable {2}{W}{W}

Créature : ange M

Vol

&lt;i>Art des métaux</i> ? Les artefacts que vous contrôlez ont le linceul tant que vous contrôlez au moins trois artefacts. (Un artefact avec le linceul ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir {5}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange M

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

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de reliques {1}{W}



Créature : humain et soldat R

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)  
Quand le Chercheur de reliques devient réputé, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimaz, roi d'Oreskos {1}{W}{W}



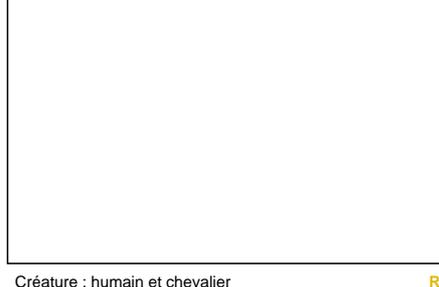
Créature légendaire : chat et soldat M

Vigilance  
À chaque fois que Brimaz, roi d'Oreskos attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat et Soldat avec la vigilance qui est attaquant.  
À chaque fois que Brimaz bloque une créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat et Soldat avec la vigilance qui est attaquant.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier R

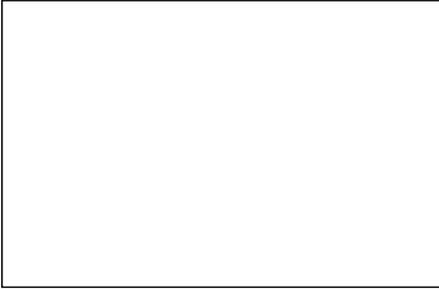
Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant tailleur de pierre

{3}{W}{W}



Créature : géant et guerrier

R

Vigilance

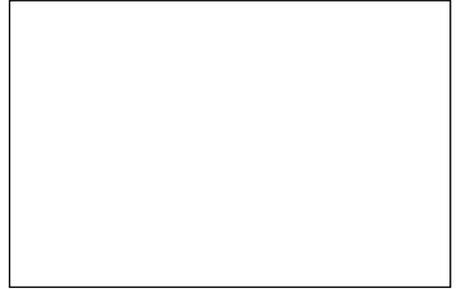
{1}{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement et mettez-la sur le champ de bataille. Attachez-la à une créature que vous contrôlez, puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kemba, kha régente

{1}{W}{W}



Créature légendaire : chat et clerc

U

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat pour chaque équipement attaché à Kemba, kha régente.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iona, Bouclier d'Éméria

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



Créature légendaire : ange

M

Vol

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

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

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Shikari léonine {1}{W}

Créature : chat et soldat R

Vous pouvez activer les capacités d'équipement à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

2/2

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.

&lt;i>Art des métaux</i> ? 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

Titane 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

Armagedon

{3}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Détruisez tous les artefacts.

? Détruisez tous les enchantements.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaite

{3}{W}{W}

Rituel

R

Vous pouvez lancer la Défaite comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour la lancer.

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

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

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza



Terrain : centrale énergétique d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Éméria, la Ruine Céleste



Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Mine d'Urza



Terrain : mine d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des mandrins

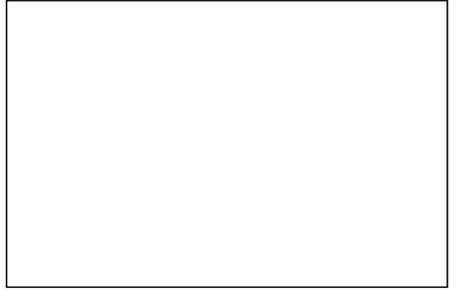


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.  
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

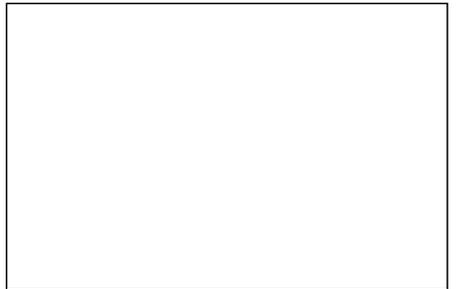


Terrain de base : plaine C

{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  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

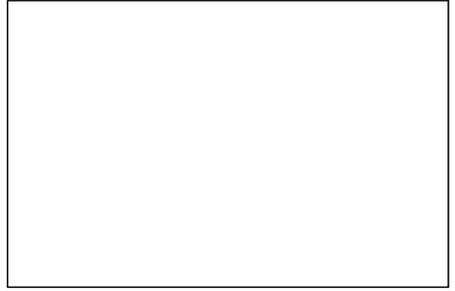


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

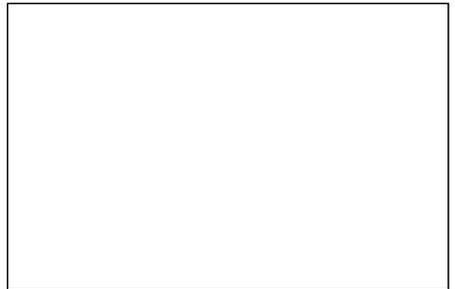


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine de Voilebrume



Terrain : plaine

U

{T} : Ajoutez {W}.

La Plaine de Voilebrume arrive sur le champ de bataille engagée.

{W}, {T} : Mettez une carte ciblée de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents blancs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines dévastées



Terrain

R

Si les Ruines dévastées arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains dégagés à la place. Si vous faites ainsi, mettez les Ruines dévastées sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-les dans le cimetière de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théâtre



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'Urza



Terrain : tour d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure d'Argentum

{6}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +6/+6.  
À chaque fois que la créature équipée attaque, détruisez un permanent ciblé.  
Équipement {6}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de pied agile

{2}



Artefact : équipement

U

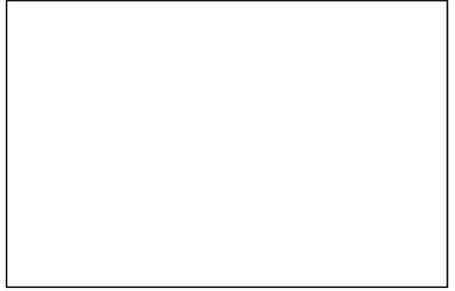
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef-d'œuvre d'ingéniosité

{1}



Artefact : équipement

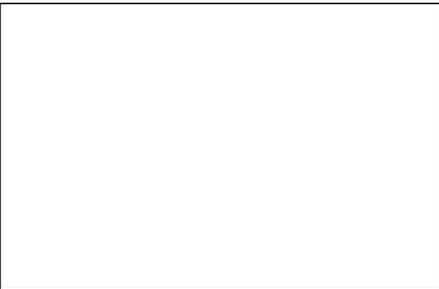
R

Vous pouvez faire que le Chef-d'œuvre d'ingéniosité arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel équipement sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

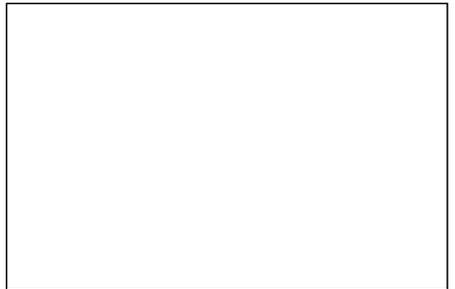
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul.

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.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de corps et d'esprit

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et ce joueur meule dix cartes.

Équipement {2}

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

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.

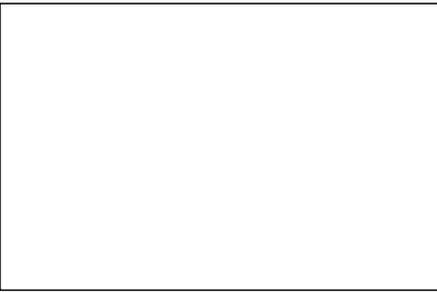
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous dégagéz tous les terrains que vous contrôlez.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

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

Épée de l'animiste

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Équipement {2}

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

Heaume du champion

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.

Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {1}

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

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

Lithoforce usée

{3}

Artefact

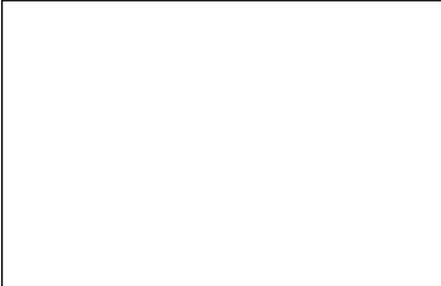
U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré {5}

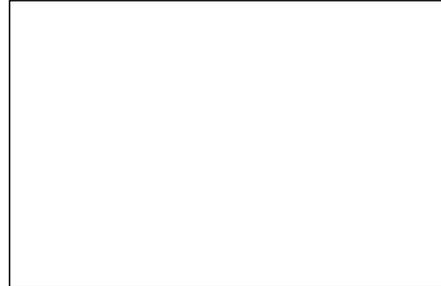


Artefact R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

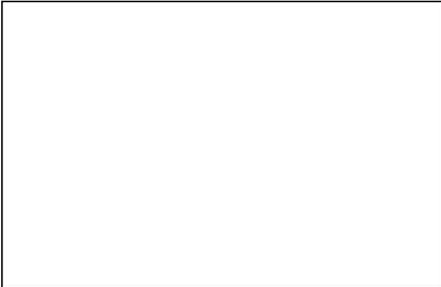


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.  
 {1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon {3}



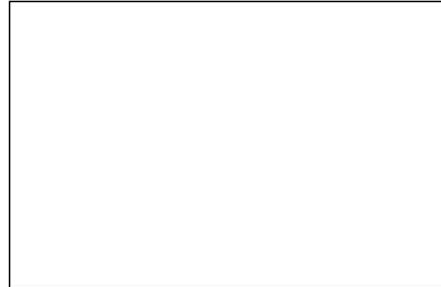
Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

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

Sablier d'écurage

{3}{W}{W}

Artefact

R

{T} : sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous les permanents excepté les artefacts et les terrains. N'activez que pendant votre entretien.

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

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

Ajani, meneur de la bande

{1}{W}{W}

Planeswalker : 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.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth Tirel

{3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+2} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez

{-2} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-5} : Détruisez tous les autres permanents excepté les terrains et les jetons.

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

Elsbeth, championne du Soleil

{4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

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

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, allié de Zendikar devient une créature 5/5 Humain et Soldat et Allié avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier et Allié.

{-4} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nahiri, la lithomancienne

{3}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Nahiri

R

{+2} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Soldat. Vous pouvez lui attacher un équipement que vous contrôlez.

{-2} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement depuis votre main ou votre cimetière.

{-10} : Créez un jeton d'artefact incolore Équipement appelé *Lame du forgerpierre*. Il a l'indestructible, « La créature équipée gagne +5/+5 et a la double initiative » et équipement {0}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nahiri, la lithomancienne peut être votre commandant.

Gideon, Champion de la justice

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+1} : Mettez un marqueur « loyauté » sur Gideon, Champion de la justice pour chaque créature contrôlée par l'adversaire ciblé.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, Champion de la justice devient une créature indestructible Humain et Soldat dont la force et l'endurance sont chacune égales au nombre de marqueurs « loyauté » sur lui. C'est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

4/

{-15} : Exilez tous les autres permanents.  
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

Condamnation

{W}



Éphémère

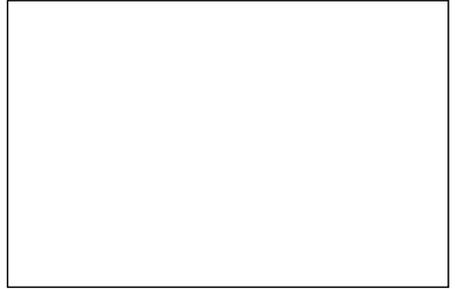
U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédier

{W}



Éphémère

U

Engagez une créature ciblée.  
&lt;i>Art des métaux</i> ? Si vous contrôlez au moins trois artefacts, exilez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme

{W}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine. Si un adversaire ciblé contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine supplémentaire. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

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

Contribution foncière

{W}

Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

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

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

C

Quand la Lumière de bannissement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

