Enjambeur sinistre {3}{B}

Créature : horreur U

L'Enjambeur sinistre gagne -1/-1 pour chaque carte dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes d'Ubul Sar {3}{B}

Créature : zombie et soldat C

Quand les Gardiens des portes d'Ubul Sar arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes d'Ubul Sar {3}{B}

Créature : zombie et soldat C

Quand les Gardiens des portes d'Ubul Sar arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth trameronces {4}{G}{G}

Créature : élémental C

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker défenseur quand elle attaque.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes de Saruli {3}{G}

Créature : elfe et guerrier C

Quand les Gardiens des portes de Saruli arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous gagnez 7 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternelle manticore {3}{R}{R}

Créature : zombie et manticore U

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)
L'Éternelle manticore attaque à chaque combat si possible.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes de Saruli {3}{G}

Créature : elfe et guerrier C

Quand les Gardiens des portes de Saruli arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous gagnez 7 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes des Fonderies {3}{R}

Créature : humain et guerrier C

Quand les Gardiens des portes des Fonderies arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes des Fonderies {3}{R}

Créature : humain et guerrier **C**

Quand les Gardiens des portes des Fonderies arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes du Lac d'Opale {3}{U}

Créature : vedalken et soldat **C**

Quand les Gardiens des portes du Lac d'Opale arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous pouvez piocher une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes du Lac d'Opale {3}{U}

Créature : vedalken et soldat **C**

Quand les Gardiens des portes du Lac d'Opale arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous pouvez piocher une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeurs ?ilsage {4}{U}{U}

Créature : djinn et moine **R**

Prouesse (À chaque fois que vous lançez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que les Vengeurs ?ilsage attaquent, vous pouvez renvoyer une créature ciblée dans la main de son propriétaire si sa force est inférieure à celle des Vengeurs ?ilsage.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes de la Tour de Phébus {3}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand les Gardiens des portes de la Tour de Phébus arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de la Victoire {3}{W}{W}{W}

Créature : ange **R**

Vol
À chaque fois que le Héraut de la Victoire attaque, les créatures attaquantes acquièrent le vol et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes de la Tour de Phébus {3}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand les Gardiens des portes de la Tour de Phébus arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du labyrinthe

Terrain **M**

La Fin du labyrinthe arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, renvoyez la Fin du labyrinthe dans la main de son propriétaire : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de porte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Si vous contrôlez au moins dix portes avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil d'observation {3}

Artefact **C**

{U}, sacrifiez l'Outil d'observation : Piochez une carte.
Quand l'Outil d'observation est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil d'amélioration {1}

Artefact **C**

{W}, sacrifiez l'Outil d'amélioration : Vous gagnez 2 points de vie.
Quand l'Outil d'amélioration est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil de combustion {1}

Artefact **C**

{R}, sacrifiez l'Outil de combustion : Il inflige 1 blessure à un joueur ciblé.
Quand l'Outil de combustion est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil de férocité {1}

Artefact **C**

{G}, sacrifiez l'Outil de férocité : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
Quand l'Outil de férocité est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale d'Azorius {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{W}{U}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Azorius : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil de malice {2}

Artefact **C**

{B}, sacrifiez l'Outil de malice : Un joueur ciblé se défausse d'une carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
Quand l'Outil de malice est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale d'Izzet {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.
{U}{R}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Izzet : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale d'Orzhov {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.
{W}{B}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Orzhov : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Dimir {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{U}{B}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Dimir : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Boros {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.
{R}{W}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Boros : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Rakdos {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.
{B}{R}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Rakdos : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Selesnya {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{G}{W}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Selesnya : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale des Gruul {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.
{R}{G}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale des Gruul : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Simic {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.
{G}{U}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Simic : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de guerre gruul {2}{R}{G}

Enchantement U

Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la menace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable {1}{G}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Initiative pour la légion {R}{W}

Enchantement M

Les créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+0.
Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +0/+1.

{R}{W}, Exilez l'Initiative pour la légion : Exilez toutes les créatures que vous contrôlez. Au début du prochain combat, renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaires, et ces créatures acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubation de krasis {2}{G}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.
{1}{G}{U}, renvoyez l'Incubation de krasis dans la main de son propriétaire : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de Tezzeret {1}{U}{B}

Enchantement : aura U

Enchanter : artefact
L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.
Quand l'artefact enchanté est mis dans un un cimetière, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast