

Breena, la démagogue

{1}{W}{B}

Créature légendaire : oiseau et psychagogue

M

Vol

À chaque fois qu'un joueur attaque un de vos adversaires, si cet adversaire a plus de points de vie qu'un autre de vos adversaires, ce joueur attaquant pioche une carte et vous mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste passionnée

{1}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé et vous révéléz chacun la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous perdez chacun un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de la carte révélée par l'autre joueur. Vous mettez chacun la carte que vous avez révélée dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Auteur d'ombres

{4}{B}

Créature : ombre et psychagogue

R

Quand l'Auteur d'ombres arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes des cimetières de tous les adversaires. Choisissez une carte non-terrain exilée de cette manière. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïn, le courtier

{2}{B}

Créature légendaire : humain et psychagogue

R

{T}, sacrifiez une créature : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
{T}, retirez un marqueur d'une créature que vous contrôlez : Créez un jeton Trésor.
{T}, sacrifiez un artefact : Créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.
{3}{B} : Dégagez Faïn, le courtier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plagiaire audacieuse

{3}{B}

Créature : vampire et gremlin

R

Flash

À chaque fois qu'un adversaire met au moins un marqueur sur une créature qu'il contrôle, il met le même nombre et les mêmes sortes de marqueurs sur la Plagiaire audacieuse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente portemort

{5}{B}{B}

Créature : dragon

R

Vol

Quand la Régente portemort arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée depuis votre main et qu'il y a au moins cinq autres créatures sur le champ de bataille, détruisez toutes les autres créatures.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente de la nécropole

{3}{B}{B}{B}

Créature : vampire

M

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle.

6/5

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

Archonte gardien

{4}{W}{W}



Créature : archonte

R

Vol

Au moment où l'Archonte gardien arrive sur le champ de bataille, choisissez secrètement un adversaire. Révélez le joueur choisi : Vous et un permanent ciblé que vous contrôlez acquérez chacun la protection contre le joueur choisi jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur de borée

{2}{W}



Créature : pégase

R

Vol

Quand le Batailleur de borée quitte le champ de bataille, choisissez un adversaire qui contrôle plus de terrains que vous. Cherchez dans votre bibliothèque un nombre de cartes de plaine égal à la différence, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et le reste dans votre main, puis mélangez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avoviste d'Orzhov

{2}{W}



Créature : humain et conseiller

U

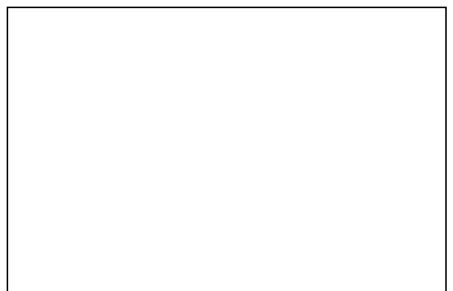
Au début de votre entretien, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatures que ce joueur contrôlent ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez jusqu'à votre prochain tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calligraphe de combat

{3}{W}



Créature : oiseau et clerc

R

Vol

Les encrelins ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un joueur attaque un de vos adversaires, ce joueur attaquant crée un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol engagé qui attaque cet adversaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'Orchidée blanche

{W}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Initiative

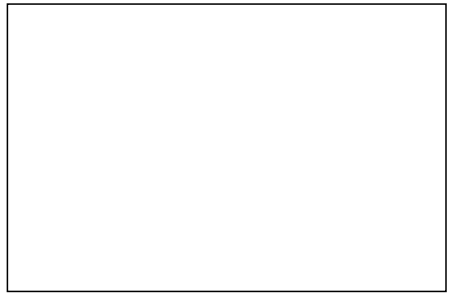
Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploratrice d'Oreskos

{1}{W}



Créature : chat et éclairé

U

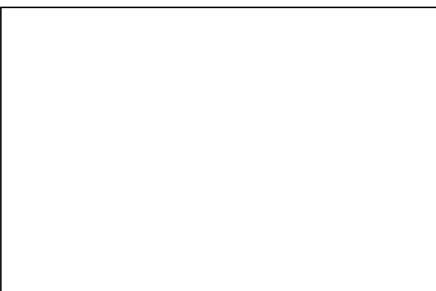
Quand l'Exploratrice d'Oreskos arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de plaine, X étant le nombre de joueurs qui contrôlent plus de terrains que vous. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère dévouée

{3}{W}



Créature : humain et soldat

R

Flash

Quand l'Écuyère dévouée arrive sur le champ de bataille, prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci.

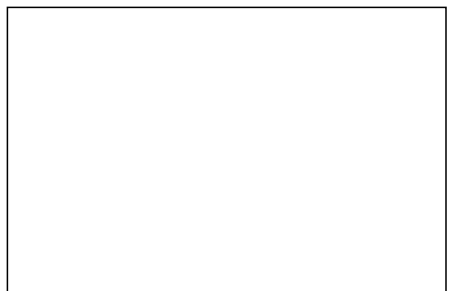
À chaque fois que des blessures qui devaient vous être infligées sont prévenues, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Écuyère dévouée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'écaille d'élite

{4}{W}



Créature : humain et soldat

U

Quand le Garde d'écaille d'élite arrive sur le champ de bataille, renforcement 2. (Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamassu au rabais

{2}{W}{W}



Créature : lamassu

R

Vol

Quand le Lamassu au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 4/4 noire Horreur.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents

{3}{W}



Créature : esprit

R

Vol

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léonine en chasse

{2}{W}



Créature : chat et archer

R

Quand la Léonine en chasse arrive sur le champ de bataille, choisissez secrètement un adversaire.

Révélez le joueur choisi : Exilez une créature ciblée qui vous attaque si elle est contrôlée par le joueur choisi. N'activez qu'une seule fois.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nils, argousin de la discipline

{2}{W}



Créature légendaire : humain et clerc

R

Au début de votre étape de fin, pour chaque joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Chaque créature avec au moins un marqueur sur elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant le nombre de marqueurs sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parrain de bourse d'études

{3}{W}

Créature : humain et conseiller

R

Quand le Parrain de bourse d'études arrive sur le champ de bataille, chaque joueur qui contrôle moins de terrains que le joueur qui en contrôle le plus cherche dans sa bibliothèque un nombre de cartes de terrain de base inférieur ou égal à la différence, met ces cartes sur le champ de bataille engagées, puis mélange.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zetalpa, Aube primordiale

{6}{W}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

Vol, double initiative, vigilance, piétinement, indestructible

4/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régent flambesoileil

{3}{W}{W}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur le Régent flambesoileil et vous gagnez 1 point de vie.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Félisa, croc de Plumargent

{2}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et sorcier

M

Vol

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, si elle avait des marqueurs sur elle, créez X jetons de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol engagés, X étant le nombre de marqueurs qu'elle avait sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magister de la valeur

{4}{W}{B}



Créature : ange

R

Vol

<i>>Volonté du conseil</i> ? Quand la Magister de la valeur arrive sur le champ de bataille, en commençant par vous, chaque joueur vote pour grâce ou condamnation. Si grâce gagne plus de votes, chaque joueur renvoie sur le champ de bataille chaque carte de créature de son cimetière. Si condamnation gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, détruisez toutes les créatures autres que la Magister de la valeur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teysa, plénipotentiaire de fantômes

{5}{W}{B}



Créature légendaire : humain et conseiller

R

Vigilance, protection contre les créatures

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, détruisez cette créature. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Portemort

{2}{WB}{WB}{WB}



Créature : horreur

R

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez engager une créature ciblée.

À chaque fois que vous lancez un sort noir, vous pouvez détruire une créature ciblée si elle est engagée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le prix de l'ambition

{3}{B}



Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande infernale

{4}{B}

Rituel

R

Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous sacrifiez chacun une créature. Chaque joueur qui a sacrifié une créature de cette manière pioche deux cartes. Choisissez un adversaire. Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre cimetière, puis ce joueur renvoie sur le champ de bataille une carte de créature depuis son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrogance tragique

{3}{W}{W}

Rituel

R

Pour chaque joueur, vous choisissez parmi les permanents que ce joueur contrôle un artefact, une créature, un enchantement et un planeswalker. Puis chaque joueur sacrifie tous les autres permanents non-terrain qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Technique d'incarnation

{4}{B}

Rituel

R

Démonstration (Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Les joueurs peuvent choisir de nouvelles cibles pour leurs copies.)
Meulez cinq cartes, puis renvoyez une carte de créature sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse de fidélité

{4}{W}

Rituel

R

Chaque joueur met un marqueur « serment » sur une créature qu'il contrôle et sacrifie le reste. Aucune de ces créatures ne peut vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez tant qu'elle a un marqueur « serment » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendez-vous secret

{1}{W}{W}



Rituel

U

Vous et un adversaire ciblé piochez chacun trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campus de Plumargent



Terrain

C

Le Campus de Plumargent arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

{4}, {T} : Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.
Recyclage {B} ((B), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain C

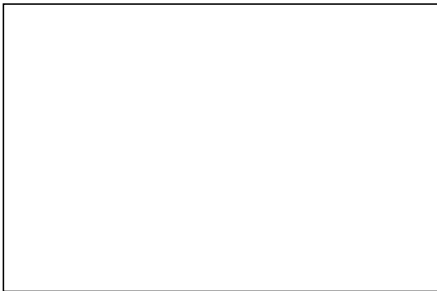
Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikokoro, Centre de la mer



Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte.

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

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

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

Salle d'étude



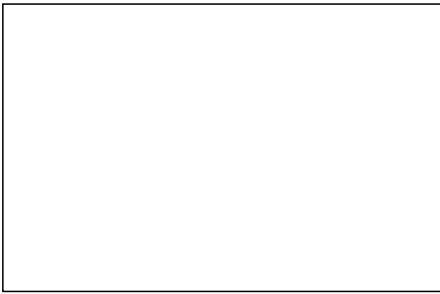
Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Quand vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, appliquez regard X, X étant le nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

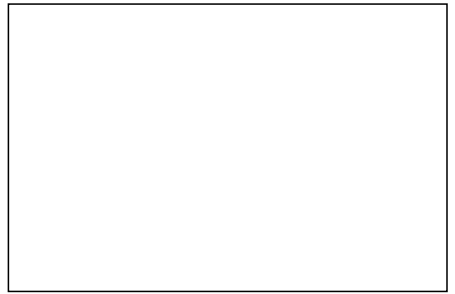
{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W} ({W}, défaissez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



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 {W} ou {B}.

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

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

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}



Artefact

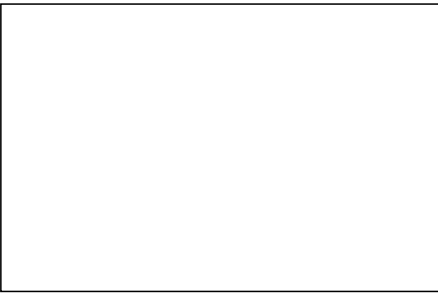
U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cloches de la victoire

{3}



Artefact

R

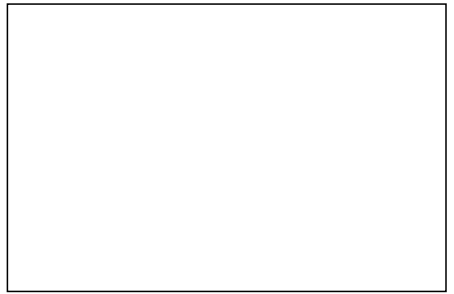
Dégagez les Cloches de la victoire pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

{T} : Un joueur de votre choix ajoute {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joyau convoité

{6}



Artefact

R

Quand le Joyau convoité arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes.

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

À chaque fois qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle vous attaque et n'est pas bloquée, ce joueur pioche trois cartes et acquiert le contrôle du Joyau convoité. Dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrat séduisant

{4}



Artefact

R

Au début de votre entretien, chaque adversaire peut créer un jeton Trésor. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame assoiffée de sang

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2+0 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un autre joueur que vous si possible.)

{1} : Attachez la Lame assoiffée de sang à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendentif de prospérité

{3}

Artefact

R

Le Pendentif de prospérité arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire de votre choix.

{2}, {T} : Piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main. Le propriétaire du Pendentif de prospérité pioche une carte, puis ce joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte de terrain depuis sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projecteur spectral

{3}

Artefact

U

{T} : Choisissez un joueur. Ce joueur ajoute un mana de la couleur de son 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

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.

{-15} : Exilez tous les autres permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

4/

Étude piquante

{4}{B}

Éphémère

R

Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant la valeur de mana d'un commandant que vous possédez sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier d'encre

{3}{W}{B}

Éphémère

R

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière, créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblation

{2}{W}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le mélange à sa bibliothèque, puis pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}

Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture

{W}{B}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de perturbation

{2}{B}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus parasitaire

{2}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, son contrôleur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhétorique rusée

{2}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire vous attaque et/ou attaque au moins un planeswalker que vous contrôlez, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel

{W}

Enchantement

U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage de duelliste

{2}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un moins une créature attaque, vous pouvez faire qu'une créature attaquante ciblée acquière la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensemble pour toujours

{W}{W}

Enchantement

R

Quand Ensemble pour toujours arrive sur le champ de bataille, soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

{1} : Choisissez une créature ciblée avec un marqueur sur elle. Quand cette créature meurt ce tour-ci, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus martial

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, chaque autre créature qui attaque un de vos adversaires gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de devoir

{2}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège de la citadelle

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Au moment où le Siège de la citadelle arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

? Dragons ? Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glas des consignataires

{4}{WB}{WB}{WB}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

