

Fynn, le porteur de croc

{1}{G}



Créature légendaire : humain et guerrier

U

Contact mortel (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)  
À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur gagne deux marqueurs « poison ». (Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adversaire de Gitechène

{3}{G}



Créature : elfe et guerrier

U

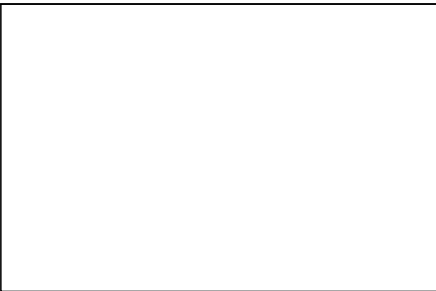
Ce sort coûte {2} de moins à lancer si un adversaire contrôle un permanent vert.  
Contact mortel  
À chaque fois que l'Adversaire de Gitechène inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivréeinte

{6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre

M

Contact mortel, lien de vie  
Quand la Machine guivréeinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic de Tournebois

{1}{G}{G}



Créature : basilic

U

Contact mortel  
&lt;i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'une créature ciblée bloque le Basilic de Tournebois ce tour-ci si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête

{2}{G}{G}

Créature légendaire : bête

M

Vigilance, contact mortel, célérité

La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.

À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrupteur viridian

{1}{G}{G}

Créature : phyrexian et elfe et shaman

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand le Corrupteur viridian arrive sur le champ de bataille, détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croc-de-givre d'Ohran

{3}{G}{G}

Créature neigeuse : serpent

R

Les créatures attaquant que vous contrôlez ont le contact mortel.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale golgothien

{2}{G}



Créature : serpent

U

Contact mortel

Quand le Crotale golgothien arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main, puis choisissez un adversaire. Ce joueur renvoie dans sa main une carte de son cimetière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de la Filandre beuglarde

{3}{G}{G}



Créature : guivre

U

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)  
Les autres créatures vertes que vous contrôlez ont l'intimidation.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de bois nouveaux

{G}



Créature : dryade et horreur

U

Contact mortel

La Dryade de bois nouveaux gagne +2/+2 tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de frelons

{2}{G}



Créature : insecte

R

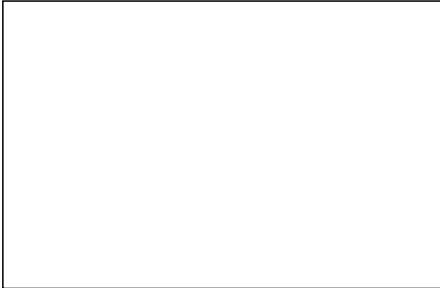
Défenseur

À chaque fois que le Nid de frelons subit des blessures, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Pestelame de Tajuru** {G}

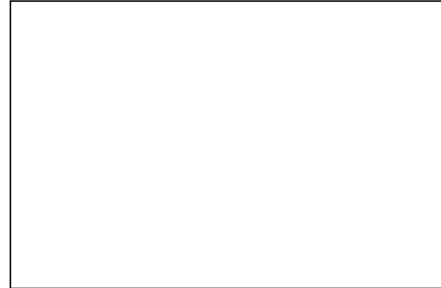


Créature : elfe et gredin **C**  
 Contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Reine des frelons** {4}{G}{G}{G}




Créature : insecte **M**  
 Vol, contact mortel  
 Quand la Reine des frelons arrive, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Putréfax** {3}{G}{G}




Créature : phyrexian et horreur **R**  
 Piétinement, célérité  
 Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)  
 Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Putréfax.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Renégat de Narnam** {G}



Créature : elfe et guerrier **U**  
 Contact mortel  
 &lt;i>Révolte</i> ? Le Renégat de Narnam arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution

{2}{G}



Créature : elfe et druide

U

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, procédez à l'évolution. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur d'essaim phyrexian

{4}{G}{G}



Créature : phyrexian et insecte et horreur

R

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Phyrexian et Insecte avec l'infection pour chaque marqueur « poison » que vos adversaires ont.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion des laïches

{G}



Créature : scorpion

C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur de gemmes

{3}{G}



Créature : bête

R

Mutation {1}{G}{G}

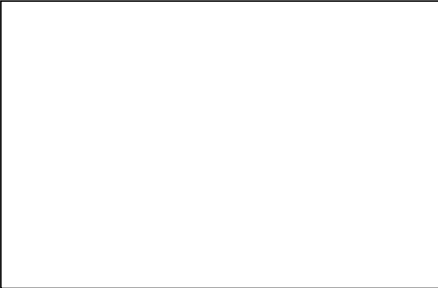
Portée, piétinement

À chaque fois que cette créature subit une mutation, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère de mousse {G}

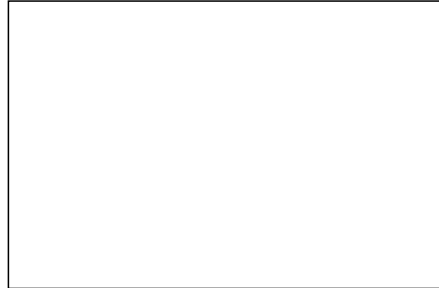


Créature : serpent C  
Contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}




Créature : serpent C  
Flash  
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}




Créature : serpent U  
Contact mortel  
&lt;i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorinclex, pillard monstrueux {4}{G}{G}



Créature légendaire : phyrexian et praetor M  
Piétinement, célérité  
Si vous deviez mettre au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, mettez deux fois ce nombre de chaque sorte de marqueur sur ce permanent ou ce joueur à la place.  
Si un adversaire devait mettre au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, il met la moitié de ce nombre de chaque sorte de marqueur sur ce permanent ou ce joueur à la place, arrondie à l'unité inférieure.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avantage de la chasseresse

{3}{G}



Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Célébration planaire

{5}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez quatre. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

? Créez un jeton de créature 2/2 Citoyen qui a toutes les couleurs.

? Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Proliférez.

? Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat dans le blizzard

{G}



Rituel neigeux

U

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si vous contrôlez au moins trois permanents neigeux, la créature que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Puis, ces créatures se battent l'une contre l'autre. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Focus prédateur

{3}{G}{G}



Rituel

U

Vous pouvez faire que les créatures que vous contrôlez attribuent leurs blessures de combat ce tour-ci comme si elles n'étaient pas bloquées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure enragée

{1}{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct agressif

{1}{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procédé naturel

{1}{G}



Rituel

U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Puissance primordiale

{X}{G}



Rituel

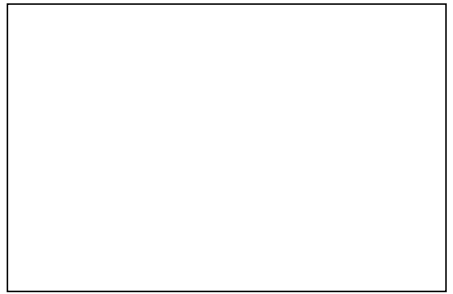
R

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. Ensuite, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe des hordes

{2}{G}{G}



Rituel

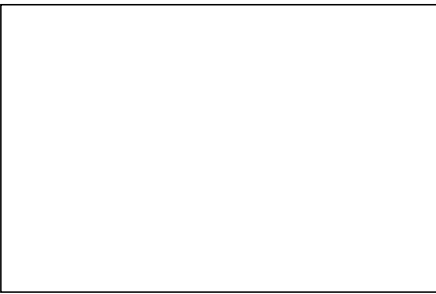
U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement et l'infection.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentir la peur

{1}{G}



Rituel

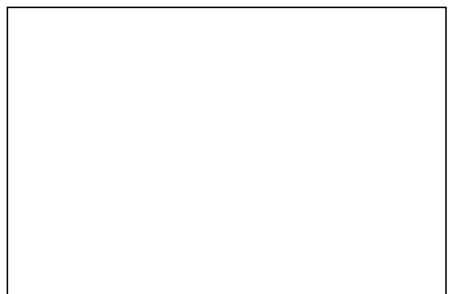
C

Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)  
Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles voraces

{1}{G}



Rituel

U

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas. Quand le permanent que vous ne contrôlez pas meurt ce tour-ci, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn



Terrain

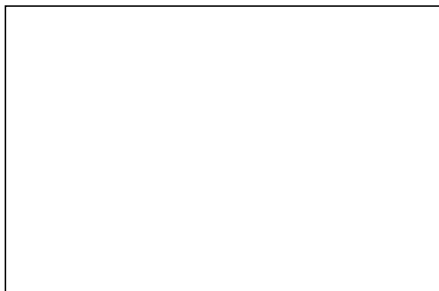
R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices



Terrain : forêt

C

{T} : Ajoutez {G}.)

La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.

Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle de guerre



Terrain

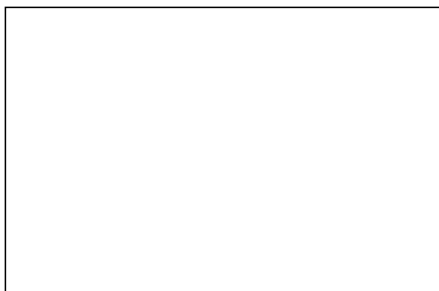
R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, payez un nombre de points de vie égal au nombre de couleurs dans l'identité couleur de votre commandants : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig



Terrain

R

Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.

{T} : Ajoutez {G}.

{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de la Yavimaya



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{G}, {T} : Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre sans visage



Terrain neigeux

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{S}{S}{S} : Le Havre sans visage devient une créature 4/3 avec la vigilance et a tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. ({S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe de Skophos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{4}, {T} : Retirez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée du combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Labyrinthe mystificateur



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

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

### Nexus des encrimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Pendelhavre



Terrain légendaire

P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnel d'accès



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de tyrite



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Une créature légendaire ciblée devient un dieu en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{4}, {T}, sacrifiez le Sanctuaire de tyrite : Mettez un marqueur « indestructible » sur un dieu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton mordépine

{2}



Artefact tribal : shaman et équipement

U

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »

À chaque fois qu'une créature Shamane arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. {4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme

{3}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire. {3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de trémisole

{3}



Artefact : équipement

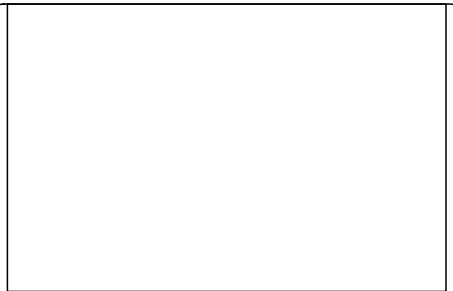
U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)  
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

Machine à contagion

{6}



Artefact

R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien, ranger au Bestiarc

{1}{G}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Vivien

M

{+1} : Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre jusqu'à deux créatures ciblées. Elles acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{-3} : Une créature ciblée vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker.

{-5} : Vous pouvez choisir une carte de créature que vous possédez en dehors de la partie, la révéler et la mettre dans votre main.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte du dolmen

{2}



Artefact

R

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux créatures attaquant que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume obscurcissante

{2}{G}



Éphémère

R

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana. Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de bélier

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur

{1}{G}

Éphémère

C

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor

{G}

Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme sauvage

{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un. Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez a cette force et cette endurance de base, devient ce type de créature et acquiert cette capacité.

? Tortue terrestre 1/3 avec la défense talismanique.

? Araignée 1/5 avec la portée.

? Éléphant 3/3 avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque

{1}{G}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque du chasseur

{3}{G}

Éphémère

U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer s'il cible un permanent bleu que vous ne contrôlez pas.

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Ensuite, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque d'Hapatra

{G}

Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Retirez tous les marqueurs -1/-1 sur elle. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du ranger

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile en peau de serpent

{G}

Éphémère

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tir dégagé

{2}{G}

Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme

{3}{G}{G}

Enchantement

R

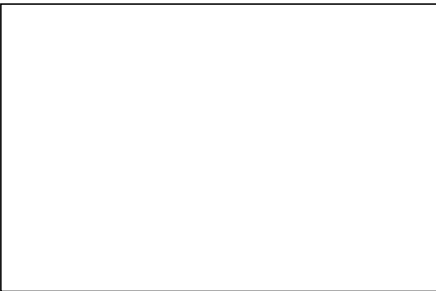
Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.  
{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Ombre d'araignée

{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la portée.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de serpent

{2}{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte. »

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'ours

{2}{G}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « À chaque fois que cette créature attaque, dégagez tous les terrains que vous contrôlez. »

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

