

Leinore, souveraine de l'automne

{2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et noble

M

Congrégation ? Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Puis, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique de verdure

{3}{G}{G}

Créature-artefact : construction

M

Piétinement

Quand la Carcasse mécanique de verdure arrive sur le champ de bataille, répartissez quatre marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisecages de Kessig

{4}{G}

Créature : humain et gredin

R

À chaque fois que les Brisecages de Kessig attaquent, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup, engagé et attaquant, pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Lambholt

{1}{G}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite Lama-héron

{2}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Vigilance

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élite Lama-héron.

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant la force de l'Élite Lama-héron.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse des bêtes de Somberwald

{6}{G}

Créature : humain et ranger

R

Quand la Maîtresse des bêtes de Somberwald arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup, un jeton de créature 3/3 verte Bête et un jeton de créature 4/4 verte Bête.

Les jetons de créature que vous contrôlez ont le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kurbis, officiant des moissons

{X}{G}{G}

Créature légendaire : sylvain

R

Kurbis, officiant des moissons arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la quantité de mana dépensée pour le lancer.

Retirez un marqueur +1/+1 de Kurbis : Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une autre créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn

{G}

Créature : humain et moine

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de la spirale

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

{T} : Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1/+1 sur la Sage de la spirale.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvage maîtresse des bêtes

{2}{G}

Créature : humain et shaman

R

À chaque fois que la Sauvage maîtresse des bêtes attaque, chaque autre créature que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la Sauvage maîtresse des bêtes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Sombewald

{2}{G}

Créature : humain et druide

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}



Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la gloire triomphante

{5}{W}{W}



Créature : ange

R

Vol

Quand l'Ange de la gloire triomphante arrive sur le champ de bataille, exilez tous les zombies, puis renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature Humain de votre cimetière.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur sigardien

{4}{G}



Créature : humain et clerc

R

Au début du combat pendant votre tour, choisissez n'importe quel nombre de créatures avec des forces différentes. Chacune d'elles gagne +X/+X et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Zélateur sigardien.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde de Sigarda

{4}{W}



Créature : ange

R

Flash

Vol

À chaque fois que l'Avant-garde de Sigarda arrive sur le champ de bataille ou attaque, choisissez n'importe quel nombre de créatures avec des forces différentes. Ces créatures acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avoquiste 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

Chers disparus

{4}{W}{W}

Créature : esprit

R

Vol

Tant que les Chers disparus sont dans votre cimetière, chaque créature Humain que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Gavonie

{2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Vigilance

Au moment où les Cavaliers de Gavonie arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures Humain que vous contrôlez ont la protection contre les créatures du type choisi.

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

Éclaireuse vaillante

{2}{W}

Créature : humain et soldat

R

Vigilance

Congrégation ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère d'armes aïnok

{1}{W}

Créature : chien et soldat

C

Résilience {1}{W} ({1}{W}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauconnier abzan

{2}{W}

Créature : humain et soldat

U

Résilience (W) ({W}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'écaïlle d'élite

{4}{W}

Créature : humain et soldat

U


Quand le Garde d'écaïlle 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

Héraut de la guerre {3}{W}{W}



Créature : ange R

Vol


À chaque fois que le Héraut de la guerre attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Les sorts d'ange et les sorts d'humain que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur +1/+1 sur le Héraut de la guerre.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le lunarque {X}{W}



Créature légendaire : humain et clerc M

Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

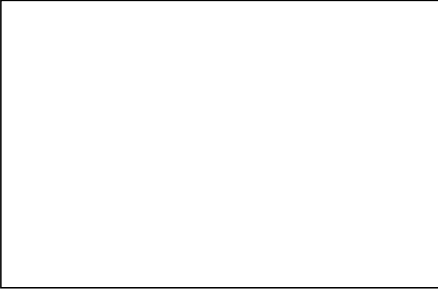
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.

{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieus d'âme des Custodi {3}{W}



Créature : humain et clerc R

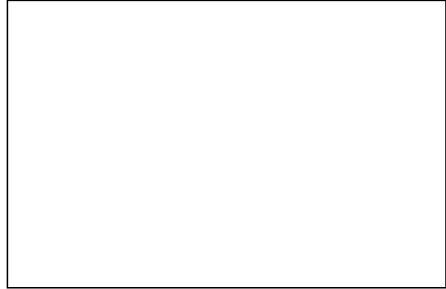
Les Lieus d'âme des Custodi arrivent sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur eux, X étant le nombre d'autres créatures sur le champ de bataille.

{2}{W}, retirez un marqueur +1/+1 des Lieus d'âme des Custodi : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de deuil {1}{W}



Créature : mur R

Défenseur

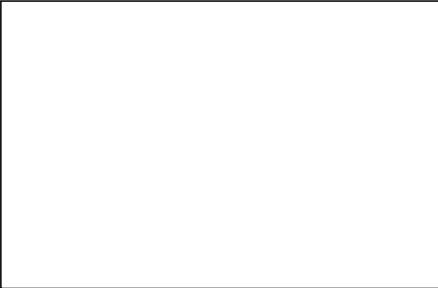
Quand le Mur de deuil arrive sur le champ de bataille, exilez une carte du dessus de votre bibliothèque face cachée pour chaque adversaire que vous avez.

Congrégation ? Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, mettez une carte exilée par le Mur de deuil dans la main de son propriétaire.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odric, maître tacticien {2}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat **R**

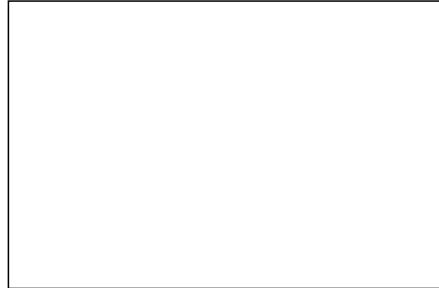
Initiative

À chaque fois qu'Odric, maître tacticien et au moins trois autres créatures attaquent, vous choisissez quelles créatures bloquent ce combat et comment elles bloquent.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représentante de la victoire {3}{W}{W}




Créature : humain et clerc **R**

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice du bastion {2}{W}




Créature : humain et soldat **R**

Les créatures Commandant que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveteuse landéenne {5}{W}



Créature : humain et chevalier **R**

Quand la Sauveteuse landéenne meurt, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre d'autres cartes de créature avec une force totale inférieure ou égale à X, X étant la force de la Sauveteuse landéenne. Exilez la Sauveteuse landéenne.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la Grâce du héron

{2}{G}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Flash

Lien de vie

Quand le Champion de la Grâce du héron arrive sur le champ de bataille, les autres humains que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice de Trostani

{5}{G}{W}

Créature : elfe et shaman

U

Quand l'Invocatrice de Trostani arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, un jeton de créature 3/3 verte Centaure et un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros avec le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes de Cerf-orient

{1}{G}{W}

Créature : humain et psychagogue

U

Vigilance

Congrégation ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kyler, émissaire sigardien

{3}{G}{W}

Créature légendaire : humain et clerc

M

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Kyler, émissaire sigardien.

Les autres humains que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur sur Kyler.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de l'Ordre du genévrier

{3}{G}{W}



Créature : humain et chevalier et ranger

U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et un marqueur +1/+1 sur le Ranger de l'Ordre du genévrier.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigarda, grâce du héron

{3}{G}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol

Vous et les humains que vous contrôlez avec la défense talismanique.

{2}, exilez une carte depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur squameux perpétuel

{4}{G}{W}



Créature : dragon

U

Vol

À chaque fois qu'un moins un marqueur +1/+1 est mis sur une autre créature que vous contrôlez, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Seigneur squameux perpétuel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amélioration biosynthétique

{4}{G}{G}



Rituel

U

Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune de ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Célébrer les moissons

{3}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de forces différentes parmi les créatures que vous contrôlez. Mettez ces cartes sur le champ de bataille, engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation shamanique

{3}{G}{G}



Rituel

R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.
Férocité ? Vous gagnez 4 points de vie pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace bestiale

{3}{G}{G}



Rituel

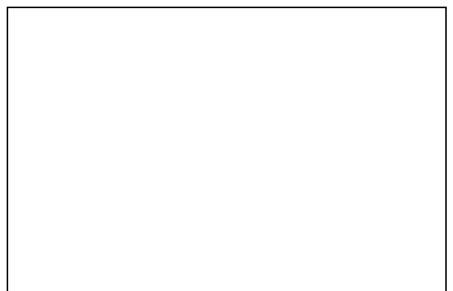
U

Créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent, un jeton de créature 2/2 verte Loup et un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasme de croissance

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur la champ de bataille engagée, puis mélangez. Créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engence. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du jugement

{4}{W}{W}{W}

Rituel

R

Convocation (Vos créatures peuvent vous aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures.
? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement céleste

{4}{W}{W}

Rituel

R

Pour chaque force différente parmi les créatures sur le champ de bataille, choisissez une créature avec cette force. Détruisez chaque créature non choisie de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des mandrins



Terrain

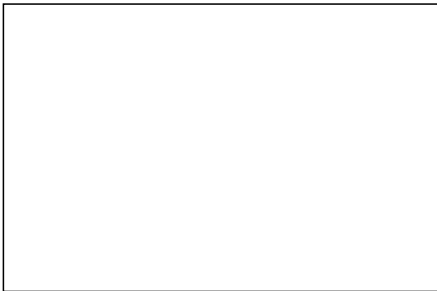
U

{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

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
{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

Prairie de Solherbe



Terrain
{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain U
Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion



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 {G} ou {W}.

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



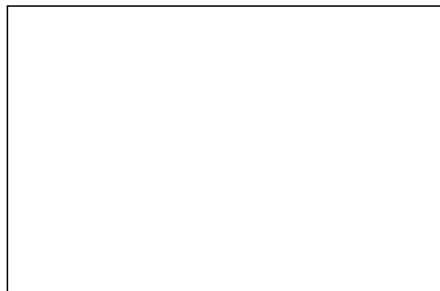
Terrain

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

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village fortifié



Terrain

R

Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

R

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

La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{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. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : 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

Bestiaire du façonneur de vie

{3}



Artefact

R

Au début de votre entretien, regard 1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

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

Clé d'argent de lune

{2}



Artefact

U

{1}, {T}, sacrifiez la Clé d'argent de lune : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une capacité de mana ou une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur

{2}{G}



Éphémère

U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'unité

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}. Le Talisman d'unité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrusion désastreuse

{3}{G}



Éphémère

R

Exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la valeur de mana du permanent exilé de cette manière.

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

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}

Éphémère

U

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation inébranlable

{2}{W}

Éphémère

R

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

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

Malédiction de toiles collantes

{2}{G}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature non-jeton que le joueur enchanté contrôle meurt, exilez-la et vous créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de conformité

{4}{W}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Les créatures non-légendaires que le joueur enchanté contrôle ont une force et une endurance de base de 3/3 et perdent tous leurs types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de la mort

{5}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la force de la créature qui est morte.

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

