

Puce détraquée {1}



Créature-artefact : insecte U

Quand la Puce détraquée meurt, vous gagnez 2 points de vie.

{G}, sacrifiez la Puce détraquée : Exilez une cible, artefact non-créature ou enchantement non-créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croc de Shigeki {G}



Créature-enchantement : serpent et ninja C

Contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contaminateur de la vigueur {3}{G}{G}



Créature : phyrexian et guivre R

Piétinement

En tant que coût supplémentaire pour lancer les sorts de permanent verts, vous pouvez payer 2 points de vie. Ces sorts coûtent {G} de moins à lancer si vous avez payé des points de vie de cette manière. Cet effet réduit uniquement la quantité de mana vert que vous payez.

À chaque fois que vous lancez un sort de permanent vert, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur du terreau de Llanowar {1}{G}



Créature : elfe et druide R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{T} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Personnel d'accueil du gala

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un qui n'a pas encore été choisi ce tour-ci ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur le Personnel d'accueil du gala.

? Créez un jeton Trésor engagé.

? Vous gagnez 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skwi, monarque douteux

{2}{R}

Créature légendaire : goblin et noble

R

Célérité

À chaque fois que Skwi, monarque douteux attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin, engagé et attaquant.

Vous pouvez lancer Skwi, monarque douteux depuis votre cimetière en payant {3}{R} et en exilant quatre autres cartes de votre cimetière à la place de payer son coût de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétineur topiaire

{1}{G}{G}

Créature : plante et dinosaure

R

Vigilance

Quand le Piétineur topiaire arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Le Piétineur topiaire ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez au moins sept terrains.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adeline, cathare resplendissante

{1}{W}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

R

Vigilance

La force d'Adeline, cathare resplendissante est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que vous attaquez, pour chaque adversaire, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

*/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contamineur de la foi

{3}{W}{W}



Créature : phyrexian et humain

R

Vigilance

En tant que coût supplémentaire pour lancer les sorts de permanent blancs, vous pouvez payer 2 points de vie. Ces sorts coûtent {W} de moins à lancer si vous avez payé des points de vie de cette manière. Cet effet réduit uniquement la quantité de mana blanc que vous payez.

À chaque fois que vous lancez un sort de permanent blanc, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myrel, bouclier d'Argive

{3}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

M

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer des capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

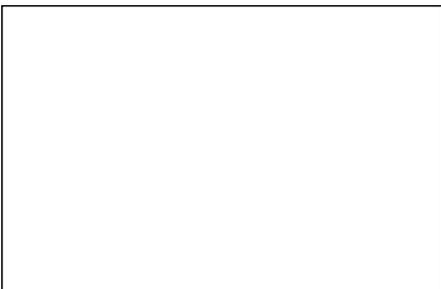
À chaque fois que Myrel, bouclier d'Argive attaque, créez X jetons de créature-artefact 1/1 incolore Soldat, X étant le nombre de soldats que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mondrak, Dominus de la gloire

{2}{W}{W}



Créature légendaire : phyrexian et horreur

M

Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, deux fois ce nombre de jetons est créé à la place.

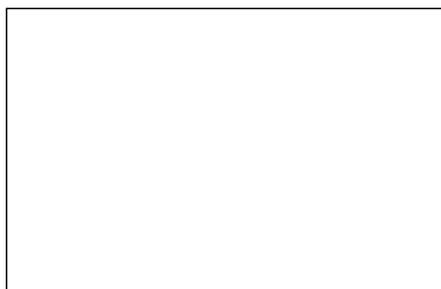
{1}{W/P}{W/P}, sacrifiez deux autres artefacts et/ou créatures : Mettez un marqueur « indestructible » sur Mondrak, Dominus de la gloire. ({W/P} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skrelv, puce défECTRICE

{W}



Créature-artefact légendaire : phyrexian et puce

R

Toxique 1 (Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi un marqueur « poison ».)

Skrelv, puce défECTRICE ne peut pas bloquer.

{W/P}, {T} : Choisissez une couleur. Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert toxique 1 et la défense talismanique contre cette couleur jusqu'à la fin du tour. Elle ne peut pas être bloquée par des créatures de cette couleur ce tour-ci. ({W/P} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baird, recruteur argivian

{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

U

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature avec une force supérieure à sa force de base, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jetmir, nexus des célébrations

{1}{R}{G}{W}

Créature légendaire : chat et démon

M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont la vigilance tant que vous contrôlez au moins trois créatures. Les créatures que vous contrôlez gagnent aussi +1/+0 et ont le piétinement tant que vous contrôlez au moins six créatures.

Les créatures que vous contrôlez gagnent aussi +1/+0 et ont la double initiative tant que vous contrôlez au moins neuf créatures.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halana et Alena, partenaires

{2}{R}{G}

Créature légendaire : humain et ranger

R

Initiative, portée

Au début du combat pendant votre tour, mettez X marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez, X étant la force d'Halana et Alena. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jinnie Fay, second de Jetmir

{RG}{G}{GW}

Créature légendaire : elfe et druide

R

Si vous deviez créer au moins un jeton, vous pouvez à la place créer autant de jetons de créature 2/2 verte Chat avec la célérité ou autant de jetons de créature 3/1 verte Chien avec la vigilance.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine Allenal de Ruadach

{G}{W}{W}



Créature légendaire : elfe et noble

U

La force et l'endurance de la Reine Allenal de Ruadach sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

Si au moins un jeton de créature devait être créé sous votre contrôle, ces jetons plus un jeton de créature 1/1 blanche Soldat sont créés à la place.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torens, poing des anges

{1}{G}{W}



Créature légendaire : humain et clerc

R

Entraînement (À chaque fois que cette créature attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Humain et Soldat avec l'entraînement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi Darien XLVIII

{1}{G}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

R

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

{3}{G}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Roi Darien et créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

Sacrifiez le Roi Darien : Les jetons de créature que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil des bois

{X}{G}{G}



Rituel

M

Créez X jetons de créature-terrain 1/1 verte Forêt et Dryade. (Ils sont affectés par le mal d'invocation.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivités du couchant

{1}{W}

Rituel

U

Si un adversaire a plus de points de vie que vous, vous gagnez 4 points de vie.
Si un adversaire contrôle plus de créatures que vous, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Si un adversaire a plus de cartes en main que vous, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui résiste

Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {G}.
<i>Transfert</i> ? {1}{G}, défaussez-vous de Boseiju, celui qui résiste : Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement d'Eiganjo

{X}{R}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Samouraï avec la vigilance. Ils acquièrent la menace et la célérité jusqu'à la fin du tour.
Chaque adversaire crée X jetons moins un de créature 2/2 blanche Samouraï avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Col du crépuscule



Terrain

R

Le Col du crépuscule arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eiganjo, siège de l'Empire



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

<i>Transfert</i> ? {2}{W}, défaussez-vous d'Eiganjo, siège de l'Empire : Il inflige 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour des Cabaretti



Terrain

C

Quand la Cour des Cabaretti arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la. Quand vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

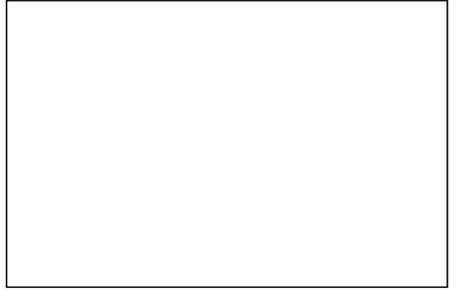


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



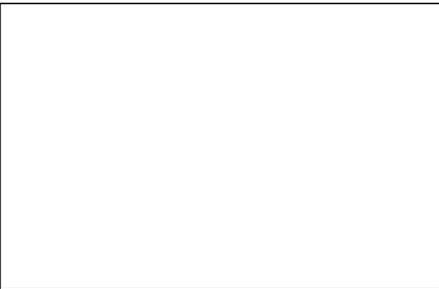
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



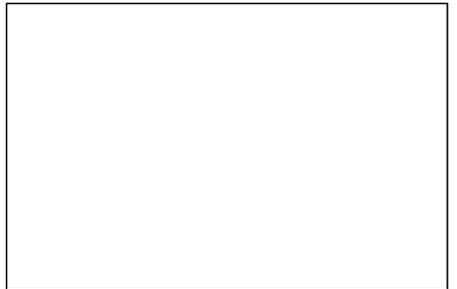
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



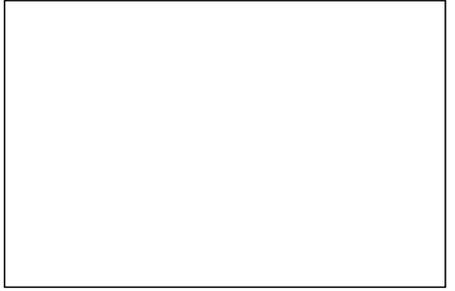
Terrain R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

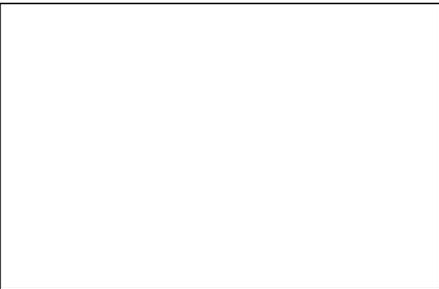


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Jetmir



Terrain : montagne et forêt et plaine R

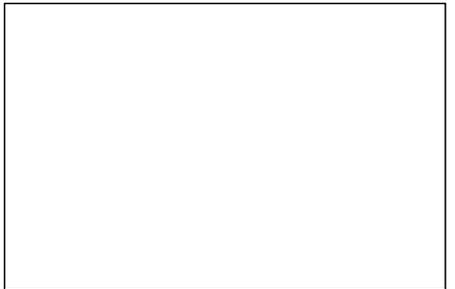
((T) : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.)

Le Jardin de Jetmir arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3} ({3}, défaissez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

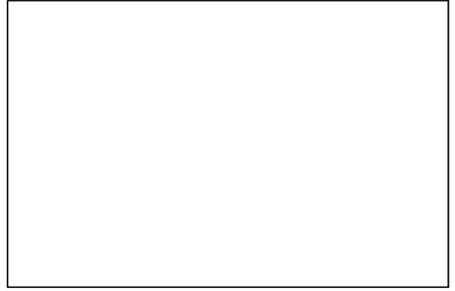


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

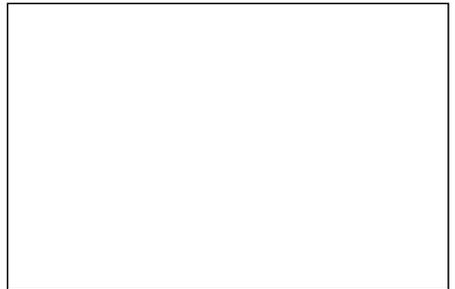


Terrain de base : plaine
{W}

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

Sokenzan, le Creuset de la défiance



Terrain légendaire

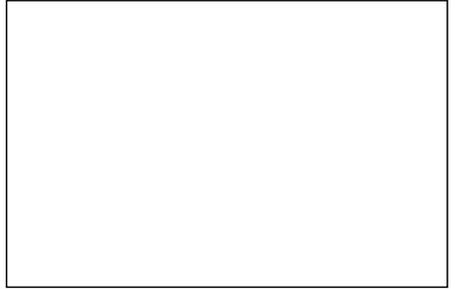
R

{T} : Ajoutez {R}.

<i>>Transfert</i> ? {3}{R}, défaussez-vous du Sokenzan, le Creuset de la défiance : Créez deux jetons de créature 1/1 incolore Esprit. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



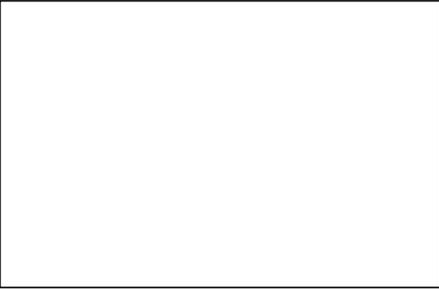
Terrain

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

Terre agricole envahie



Terrain

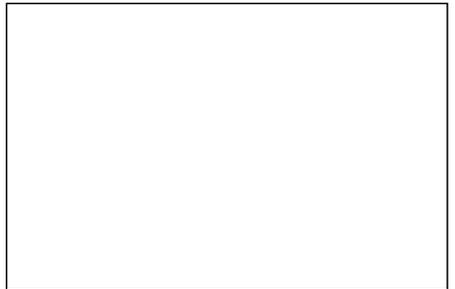
R

La Terre agricole envahie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Val de Rocheruine



Terrain

R

Le Val de Rocheruine arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lukka, voué à la ruine

{2}{R}{RGP}{G}

Planeswalker légendaire : Lukka

M

Parachevé ({R/G/P} peut être payé au choix avec {R}, {G} ou 2 points de vie. Si des points de vie ont été payés, ce planeswalker arrive avec deux marqueurs « loyauté » de moins.)

{+1} : Ajoutez {R}{G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Phyrexian et Bête avec toxique 1.

5/

Parachevé : Créez X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôliez au moment où vous avez activé cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Luxueuse libation

{X}{G}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bienfait de Gaia

{1}{G}

Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la portée, le piétinement, la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure Infectieuse

{1}{G}

Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Chaque adversaire gagne un marqueur « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Position de Tyvar

{X}{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X et acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Une créature avec la défense talismanique et l'indestructible ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carreau béni par les flammes

{R}



Éphémère

C

Le Carreau béni par les flammes inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si cette créature ou ce planeswalker devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvegarde de Tamiyo

{G}



Éphémère

C

Un permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie. (Un permanent avec la défense talismanique et l'indestructible ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration

{1}{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?
? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de Loran

{W}

Éphémère

C

Une cible, artefact ou créature, acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doigts baladeurs

{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a la menace et À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus. Le jeton est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Quand la créature enchantée meurt, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Posture valeureuse

{1}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accueil de Tocasia

{2}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'au moins une créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agitation de la populace

{4}{W}

Enchantement

R

Cachette 5 (Quand cet enchantement arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

À chaque fois que vous attaquez avec au moins une créature, créez autant de jetons de créature 1/1 verte et blanche Citoyen. Puis, si vous contrôlez au moins dix créatures, vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de silence

{W}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Au moment où la Malédiction de silence arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte.

Les sorts du nom choisi que le joueur enchanté lance coûtent {2} de plus à lancer.

À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort du nom choisi, vous pouvez sacrifier la Malédiction de silence. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de Skrelv

{1}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Puce avec toxique 1 et « Cette créature ne peut pas bloquer ».

<i>Corrompu</i> ? Tant qu'un adversaire a au moins trois marqueurs « poison », les créatures avec le toxique que vous contrôlez ont le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance des Cabaretti

{R}{G}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature ou de planeswalker, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main. Si vous ne mettez pas la carte dans votre main, vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Mishra

{X}{R}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Choisissez un joueur ciblé. Il peut se défausser de jusqu'à X cartes. Puis il pioche une carte pour chaque carte défaussée de cette manière.

? Ce sort inflige X blessures à une créature ciblée.

? Ce sort inflige X blessures à un planeswalker ciblé.

? Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin de la fraternité

{1}{R}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? La Fin de la fraternité inflige 3 blessures à chaque créature et à chaque planeswalker.

? Détruisez tous les artefacts avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crépuscule de Rougesoleil

{X}{R}{R}

Rituel

R

Détruisez jusqu'à X artefacts ciblés. Si X est supérieur ou égal à 5, pour chaque artefact détruit de cette manière, créez un jeton qui en est une copie. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendier la maison

{3}{R}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Incendier la maison inflige 5 blessures à chaque créature et à chaque planeswalker.

? Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Diable avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. » Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crépuscule de Blancsoleil

{X}{W}{W}

Rituel

R

Vous gagnez X points de vie. Créez X jetons de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Puce avec toxique 1 et « Cette créature ne peut pas bloquer ». Si X est supérieur ou égal à 5, détruisez toutes les autres créatures. (Les joueurs qui subissent des blessures de combat d'une créature avec toxique 1 gagnent aussi un marqueur « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossification

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : un terrain de base que vous contrôlez
Quand l'Ossification arrive sur le champ de bataille, exilez une cible qu'un adversaire contrôle, créature ou planeswalker, jusqu'à ce que l'Ossification quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scotch !

{1}{G}

Éphémère

C

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perturbation planaire

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : artefact, créature ou planeswalker
Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à chandelles

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le défenseur.

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature enchantée.

<i>Congrégation</i> ? {2}{W}, sacrifiez le Piège à chandelles : Exilez la créature enchantée. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sursis

{2}{W}

Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast