

Neyali, avant-garde des soleils

{2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et rebelle **M**

Les jetons attaquants que vous contrôlez ont la double initiative.

À chaque fois qu'au moins un jeton que vous contrôlez attaque un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Pendant chaque tour où vous avez attaqué avec au moins un jeton, vous pouvez jouer cette carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr

{7}

Créature-artefact : myr et construction **R**

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre soternel

{4}

Créature-artefact : golem **R**

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie loyale

{1}{R}

Créature : humain et artificier **U**

Célérité

Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant des assiégeants

{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

{1}{R}, sacrifiez un goblin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}

Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron de guerre de la Légion

{2}{R}

Créature : goblin et soldat

R

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

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'Éméria

{2}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte harmonieux {4}{W}{W}



Créature : archonte M

Vol

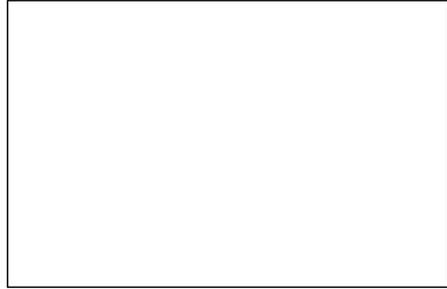
Les créatures non-Archonte ont une force et une endurance de base de 3/3.

Quand l'Archonte harmonieux arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escadron d'argentailles {5}{W}



Créature : humain et chevalier R

Vol, vigilance

La force et l'endurance de l'Escadron d'argentailles sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que l'Escadron d'argentailles attaque, créez un nombre de jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance égal au nombre d'adversaires que vous avez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant d'Ornith {3}{W}



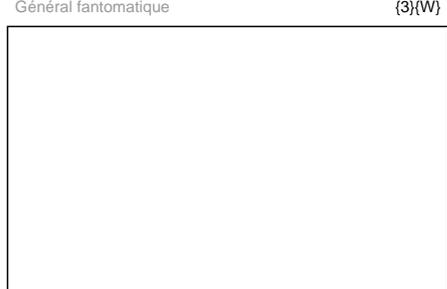
Créature : humain et clerc et soldat U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Général fantomatique {3}{W}



Créature : esprit et soldat U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles

{2}{W}

Créature : humain et soldat

U

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adriana, capitaine de la garde

{3}{R}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

R

Mêlée (À chaque fois que cette créature attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire que vous avez attaqué pendant ce combat.)
Les autres créatures que vous contrôlez ont la mêlée. (Si une créature a plusieurs occurrences de mêlée, chacune d'elles se déclenche séparément.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prava de la Légion d'acier

{2}{W}

Créature légendaire : chat et soldat

U

Tant que c'est votre tour, les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+4.

{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jor Kadeen, le Triomphant

{3}{R}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier

R

Initiative
<i>Art des métaux</i> ? Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+0 tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirage de haine

{3}{R}

Rituel

U

Choisissez jusqu'à deux créatures ciblées que vous ne contrôlez pas. Pour chacune de ces créatures, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de hordelins

{1}{R}{R}

Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réaction en chaîne

{2}{R}{R}

Rituel

R

La Réaction en chaîne inflige X blessures à chaque créature, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conclure un accord

{2}{W}

Rituel

U

Chaque adversaire pioche une carte, puis vous piochez une carte pour chaque adversaire qui a pioché une carte de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup d'état militaire

{X}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Si X est supérieur ou égal à 5, détruisez toutes les autres créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effort collectif

{1}{W}{W}

Rituel

R

Intensification ? Engagez une créature dégagée que vous contrôlez. (Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.)

Choisissez l'un ou plus ?

? Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

? Détruisez un enchantement ciblé.

? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoion grandissante

{3}{W}{W}

Rituel

R

Créez cinq jetons de créature 1/1 blanche Humain. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, créez dix de ces jetons à la place.

Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Piaillement de la bataille

{2}{W}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.
Flashback ? Engagez trois créatures blanches dégagées que vous contrôlez. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérer

{R}{W}



Rituel

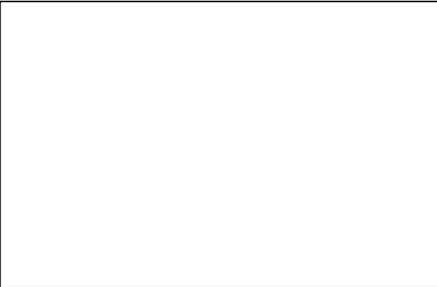
U

Choisissez l'un ?
? Dilacérer inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.
? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la gloire

{X}{W}{W}



Rituel

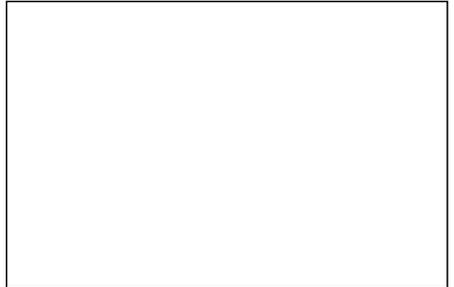
M

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Soldat avec la vigilance. Si X est supérieur ou égal à 10, créez aussi X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts héroïques

{2}{R}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité. (Elles peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



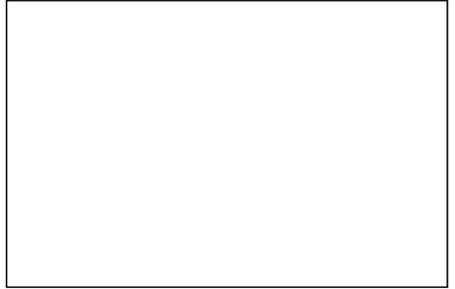
Terrain

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

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{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

Verger exotique



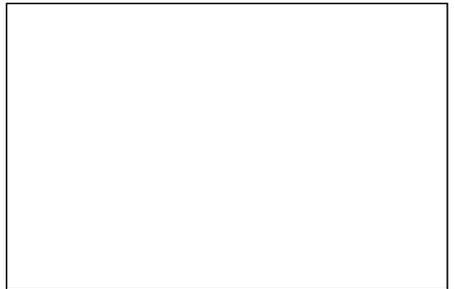
Terrain

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

Castel Kher



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth



Terrain

R

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

{T} : Ajoutez {R}.

{1}{R}{R}, {T} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval



Terrain

R

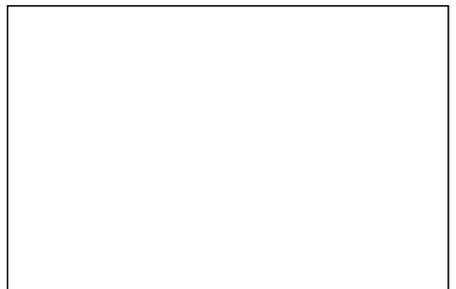
Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse des tueurs



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{R}{W}, {T} : Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la vigilance et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis calmerage



Terrain

R

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

Ruine ensevelie



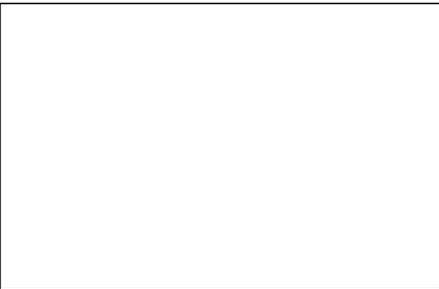
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

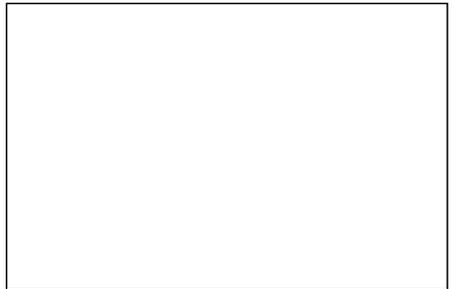


Terrain de base : plaine
{W}

C

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}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

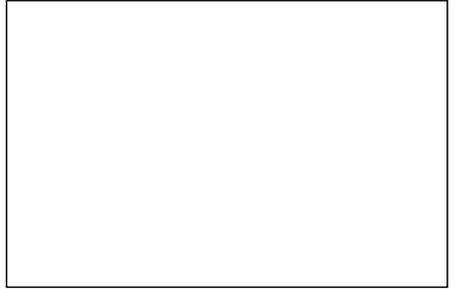
U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



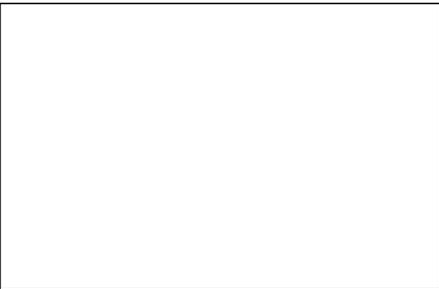
Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

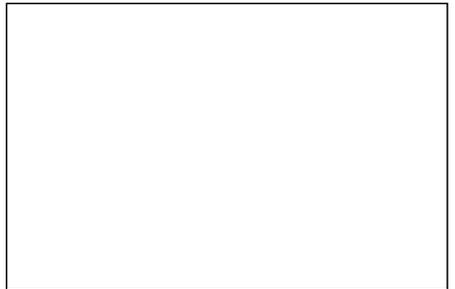
R

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 {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachez 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

Cachet de Boros

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes

{1}

Artefact

U

Quand cet artefact arrive, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

{T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaque adversaire.

{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole de l'oubli

{2}

Artefact

R

{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.

{8}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de la mémoire

{2}



Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher deux cartes. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.
Équipement {1}

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

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

U

{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

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de conviction

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. Le Talisman de conviction vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine vulshoke

{2}{R}

Artefact

R

{T} : Ajoutez {R}. Mettez un marqueur « charge » sur l'Usine vulshoke.

{2}{R}, {T}, sacrifiez l'Usine vulshoke : Créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Golem avec la célérité, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur l'Usine vulshoke. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisemur d'hexaplaques

{3}{R}{R}

Artefact : équipement

R

Pour Mirrodin ! (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 rouge Rebelle, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +2/+2.

À chaque fois que la créature équipée attaque, si c'est la première phase de combat du tour, dégagez chaque créature attaquante. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Équipement {3}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière de Kemba

{3}{W}

Artefact : équipement

R

Pour Mirrodin ! (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 rouge Rebelle, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez.

Équipement {2}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton du conteur

{1}{W}

Artefact

R

Quand le Bâton du conteur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. À chaque fois que vous créez au moins un jeton de créature, mettez un marqueur « histoire » sur le Bâton du conteur.
{W}, {T}, retirez un marqueur « histoire » du Bâton du conteur : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maillet des forts célestes

{2}{W}

Artefact : équipement

R

Quand le Maillet des forts célestes arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.
La créature équipée gagne +2/+2 et a le vol et l'initiative.
Équipement {2}{W}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille de lueur

{1}{W}

Artefact : équipement

R

Pour Mirrodin ! (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 rouge Rebelle, puis attachez-lui cet équipement.)
À chaque fois que la créature équipée et au moins une autre créature attaquent, piochez une carte.
Équipement {1}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masse du valeureux

{2}{W}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Masse du vaillant et a la vigilance.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « charge » sur la Masse du valeureux.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth Tirel

{3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+2} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez

{-2} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-5} : Détruisez tous les autres permanents excepté les terrains et les jetons.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux

{2}{W}

Éphémère **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appellez les Capes de cuivre !

{2}{W}

Éphémère **R**

<i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {1}{W} de plus à lancer pour chaque cible après la première.

Choisissez n'importe quel nombre d'adversaires ciblés.

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Humain et Soldat,

X étant le nombre de créatures que ces adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère **U**

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissimulation astucieuse

{2}{W}{W}



Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent 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.)
N'importe quel nombre de permanents non-terrain ciblés que vous contrôlez passent hors phase. (Traitez-les et tout ce qui leur est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'à votre prochain tour.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre irréprochable

{2}{W}



Éphémère

R

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.
Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}



Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Blancsoleil

{X}{W}{W}{W}



Éphémère

R

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat. Mélangez le Zénith de Blancsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

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

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la Grâce

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Quand la Cour de la Grâce arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. Si vous êtes le monarque, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de résistance

{1}{R}

Enchantement

R

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la célérité.

À chaque fois qu'au moins une créature attaque, vous pouvez payer {1}{R}. Si vous faites ainsi, les créatures qui attaquent vos adversaires et/ou les planeswalkers qu'ils contrôlent gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge félicidar

{3}{W}

Enchantement

R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?

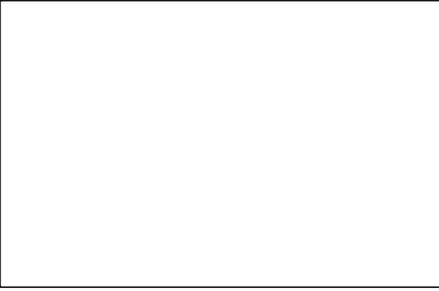
? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Bête.

? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}



Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité pour chaque marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast