

Éowyn, vierge guerrière

{2}{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

M

Initiative

Au début du combat pendant votre tour, si un autre humain est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Puis si vous contrôlez au moins six humains, piochez une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier courseflamme

{4}{R}

Créature : humain et guerrier

R

À chaque fois que le Cavalier courseflamme attaque, créez un jeton qui est une copie d'une autre créature attaquante ciblée, engagé et attaquant. Exilez ce jeton à la fin du combat.

Précipitation {2}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Belluciste des frontières

{3}{R}

Créature : humain et guerrier

U

À chaque fois qu'au moins une créature attaque un de vos adversaires ou un planeswalker qu'il contrôle, ces créatures acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Célébrant de combat

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

M

Si le Célébrant de combat n' pas été surmené ce tour-ci, vous pouvez le surmener au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégageement.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscrits zélés

{4}{R}

Créature : humain et guerrier

R

Célérité

Quand les Conscrits zélés arrivent sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gimli des Cavernes Étincelantes

{2}{R}

Créature légendaire : nain et guerrier

R

Double initiative

À chaque fois qu'une autre créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Gimli des Cavernes Étincelantes.

À chaque fois que Gimli inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erkenbrand, Lord of Westfold****

{3}{R}

Créature légendaire : humain et soldat

U

Whenever Erkenbrand, Lord of Westfold or another Human creature enters the battlefield under your control, creatures you control get +1/+0 until end of turn.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Humble défecteur

{1}{R}

Créature : humain et gremlin

U

{T} : Piochez deux cartes. Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Humble défecteur. N'activez que pendant votre tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant

{1}{R}

Créature : humain et clerc

R

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Denethor, voyant de la Pierre

{1}{U}

Créature légendaire : humain et noble

R

Quand Denethor, voyant de la Pierre arrive sur le champ de bataille, regard 2.

{3}{R}, {T}, sacrifiez Denethor : Un joueur ciblé devient le monarque. Denethor inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste du Gondor

{2}{U}

Créature : humain et conseiller

R

Quand votre commandant inflige des blessures de combat à un joueur, s'il n'y a pas de monarque, vous devenez le monarque.

Au début de l'étape de fin du monarque, ce joueur pioche une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Beregond de la Garde

{3}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

À chaque fois que Beregond de la Garde ou un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Lossarnach

{3}{W}



Créature : humain et soldat

R

Initiative

À chaque fois que la Capitaine de Lossarnach ou un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champions de Minas Tirith

{5}{W}



Créature : humain et soldat

R

Quand les Champions de Minas Tirith arrivent sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

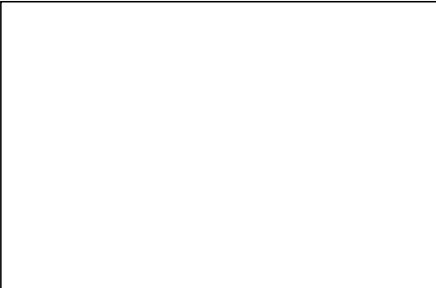
Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, si vous êtes le monarque, cet adversaire peut payer {X}, X étant le nombre de cartes dans sa main. S'il ne le fait pas, il ne peut pas vous attaquer à ce combat.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin du front

{2}{W}



Créature : humain et clerc

R

À chaque fois que le Carabin du front et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Sacrifiez le Carabin du front : Contrecarrez un sort ciblé avec {X} dans son coût de mana à moins que son contrôleur ne paie {3}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux

{1}{W}{W}



Créature : humain et clerc

U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.

Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

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

Gardien de prison du palais

{2}{W}{W}



Créature : humain et soldat

U

Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'un adversaire devienne le monarque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère dévouée

{3}{W}



Créature : humain et soldat

R

Flash

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

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gilraen, protectrice des Dunedains

{2}{W}



Créature légendaire : humain et noble


R

{2}, {T} : Exilez une autre créature ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si vous ne le faites pas, au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vigilance » et un marqueur « lien de vie » sur elle.

2/3

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

Renforts de l'Ost Gris {3}{W}



Créature : esprit et soldat R


Vol, parade (3)

Quand les Renforts de l'Ost Gris arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Mettez sur les Renforts de l'Ost Gris un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de créature exilées de cette manière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangers de l'orée {2}{W}



Créature : humain et éclaireur et ranger R

Initiative


Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Tant qu'un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque. (Vous ne pouvez jouer un terrain de cette manière que s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonneur de cloche du village {2}{W}



Créature : humain et éclaireur C

Flash

Quand le Sonneur de cloche du village arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur hâlé

{W}



Créature : humain et nomade et clerc

R

{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boromir, espoir du Gondor

{2}{W}{U}



Créature légendaire : humain et guerrier

R

À chaque fois que Boromir, espoir du Gondor arrive sur le champ de bataille ou attaque, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'humain ou d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aragorn, roi du Gondor

{1}{U}{R}{W}



Créature légendaire : humain et noble

M

Vigilance, lien de vie

Quand Aragorn, roi du Gondor arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

À chaque fois qu'Aragorn attaque, jusqu'à une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. Si vous êtes le monarque, les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers du Rohan

{3}{R}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité.

Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éomer, roi du Rohan

{3}{R}{W}

Créature légendaire : humain et noble

R

Double initiative

Éomer, roi du Rohan arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre humain que vous contrôlez.

Quand Éomer arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé devient le monarque. Éomer inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prince Imrahil le Beau

{W}{U}

Créature légendaire : humain et noble

U

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faramir, Intendant du Gondor

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et noble

R

À chaque fois qu'une créature légendaire avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous devenez le monarque.

Au début de votre étape de fin, si vous êtes le monarque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théoden, roi du Rohan

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et noble

U

À chaque fois que Théoden, roi du Rohan ou un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à l'aide

{4}{R}

Rituel

R

Acquérez le contrôle de toutes les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. Vous ne pouvez pas attaquer ce joueur ce tour-ci. Vous ne pouvez pas sacrifier ces créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévotion 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

Tremblement de terre

{X}{R}

Rituel

R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

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

Visions de gloire

{4}{W}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain pour chaque créature que vous contrôlez.
Flashback {8}{W}{W}. Ce sort coûte {X} de moins à lancer de cette manière, X étant la valeur de mana la plus élevée d'un commandant que vous possédez sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moquerie du haut des remparts

{3}{R}{W}



Rituel

R

Incitez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures ne peuvent pas bloquer. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En avant, Eorlingas !

{X}{R}{W}



Rituel

R

Créez X jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité.
À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à au moins un joueur ce tour-ci, vous devenez le monarque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



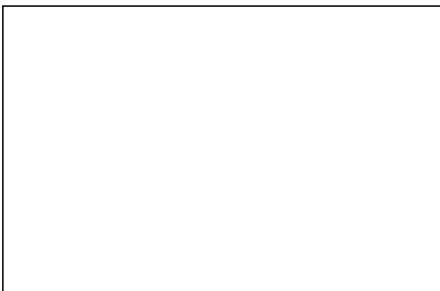
Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour retirée



Terrain

U

Au moment où la Cour retirée arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

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, exiliez-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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



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

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 ruisselante



Terrain : plaine et île

R

{(T)} : Ajoutez {W} ou {U}.

La Prairie ruisselante 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

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de la Cité Haute



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez le Trône de la Cité Haute : Vous devenez le monarque.

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

Ville portuaire



Terrain

R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

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

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

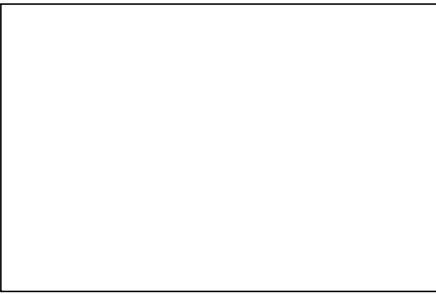
C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière du vainqueur

{5}



Artefact

R

Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor du héraut

{3}



Artefact

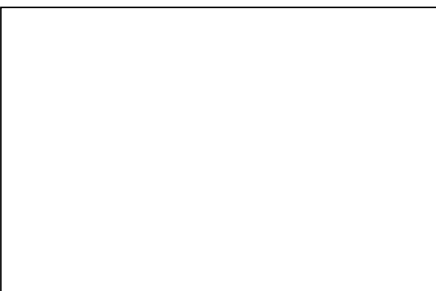
U

Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

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

Couronne du Gondor

{3}



Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez.
Quand une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, s'il n'y a pas de monarque, vous devenez le monarque.
Équipement (4). Cette capacité coûte {3} de moins à activer si vous êtes le monarque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'héritage

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Équipement {1}

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 la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées

{4}



Artefact

R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

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

Talisman de progrès

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

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

Urne de pensée

{2}



Artefact

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

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.

<i>Addenda</i> ? 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

Perdu dans la légende

{W}{W}



Éphémère

U

Mettez un permanent historique non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire en quatrième position à partir du dessus. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amiosité partagée

{2}{R}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, elle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre créature attaquante qui partage un type de créature avec elle.

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

Cour de la Colère

{3}{R}{R}



Enchantement

R

Quand la Cour de la Colère arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
Au début de votre entretien, la Cour de la Colère inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si vous êtes le monarque, elle inflige 7 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allégeance au royaume

{4}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand l'Allégeance au royaume arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

Le monarque contrôle la créature enchantée.

La créature enchantée attaque à chaque combat si possible et ne peut pas vous attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

C

Quand la Lumière de bannissement arrive, exiliez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne du maréchal

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Multikick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

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

Quand l'Antienne du maréchal arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes de créature ciblées de votre cimetière, X étant le nombre de fois que l'Antienne du maréchal a été kickée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment d'Eorl

{3}{R}{W}

Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

II ? Créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité.

III ? Mettez un marqueur « indestructible » sur jusqu'à un humain ciblé. Vous devenez le monarque.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

