

Shérif adjoint d'argent

{2}



Créature-artefact : mercenaire

C

Quand le Shérif adjoint d'argent arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de désert, la révéler, puis mélanger et la mettre au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-cou de la Flotte implacable

{1}{R}



Créature : humain et pirate

R

Initiative

Quand la Casse-cou de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, exiliez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Vous pouvez la lancer ce tour-ci, et du mana de n'importe quel type peut être utilisé pour lancer ce sort. Si ce sort devait être mis dans un cimetière ce tour-ci, exiliez-le à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shérif adjoint d'argent

{2}



Créature-artefact : mercenaire

C

Quand le Shérif adjoint d'argent arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de désert, la révéler, puis mélanger et la mettre au-dessus de votre bibliothèque.

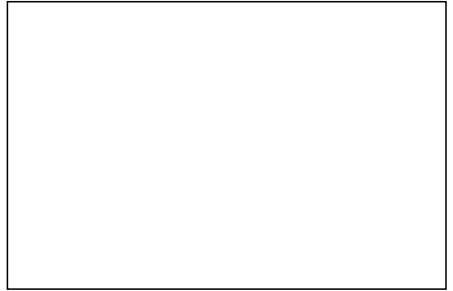
{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur à longues cornes

{2}{R}



Créature : minotaure et gredin

U

Portée

Quand le Franc-tireur à longues cornes devient complété, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Complot {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complétez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur à longues cornes

{2}{R}

Créature : minotaure et gremlin

U

Portée

Quand le Franc-tireur à longues cornes devient complété, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Complot {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complétez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocateur de tempête d'écailles

{2}{R}

Créature : humain et psychagogue

U

À chaque fois que l'Invocateur de tempête d'écailles attaque, créez un jeton de créature 3/1 rouge Dinosaur si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocateur de tempête d'écailles

{2}{R}

Créature : humain et psychagogue

U

À chaque fois que l'Invocateur de tempête d'écailles attaque, créez un jeton de créature 3/1 rouge Dinosaur si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulvérisateur poing-de-fer

{4}{R}

Créature : géant et guerrier

C

Portée

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, le Pulvérisateur poing-de-fer inflige 2 blessures à un adversaire ciblé. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulvérisateur poing-de-fer

{4}{R}

Créature : géant et guerrier

C

Portée

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, le Pulvérisateur poing-de-fer inflige 2 blessures à un adversaire ciblé. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animus de poussière

{1}{W}

Créature : esprit

R

Vol

Si vous contrôlez au moins cinq terrains dégagés, l'Animus de poussière arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 et un marqueur « lien de vie » sur lui. Complot {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animus de poussière

{1}{W}

Créature : esprit

R

Vol

Si vous contrôlez au moins cinq terrains dégagés, l'Animus de poussière arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 et un marqueur « lien de vie » sur lui. Complot {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin hors-la-loi

{1}{W}

Créature : humain et gremlin

C


Lien de vie

Quand le Carabin hors-la-loi meurt, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin hors-la-loi {1}{W}




Créature : humain et gredin C
Lien de vie
Quand le Carabin hors-la-loi meurt, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadins vengeurs {2}{W}




Créature : humain et citoyen C
À chaque fois qu'au moins une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur les Citadins vengeurs.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadins vengeurs {2}{W}




Créature : humain et citoyen C
À chaque fois qu'au moins une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur les Citadins vengeurs.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadins vengeurs {2}{W}

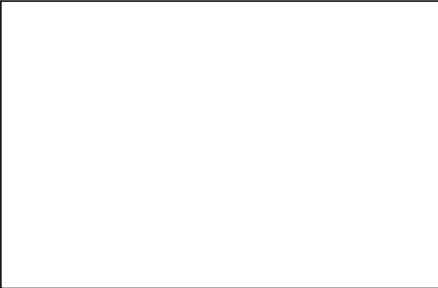


Créature : humain et citoyen C
À chaque fois qu'au moins une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur les Citadins vengeurs.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadins vengeurs {2}{W}



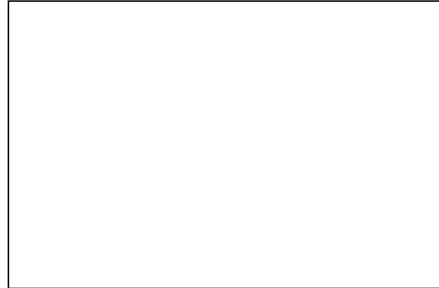
Créature : humain et citoyen C

À chaque fois qu'au moins une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur les Citadins vengeurs.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilante de Port-Augure {1}{W}




Créature : humain et mercenaire U

La Vigilante de Port-Augure a la double initiative tant que vous avez commis un crime ce tour-ci. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}




Créature : humain et clerc R

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilante de Port-Augure {1}{W}



Créature : humain et mercenaire U

La Vigilante de Port-Augure a la double initiative tant que vous avez commis un crime ce tour-ci. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ertha Jo, mentor des frontières

{2}{R}{W}

Créature légendaire : kor et conseiller

U

Quand Ertha Jo, mentor des frontières arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

À chaque fois que vous activez une capacité qui cible une créature ou un joueur, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crépitement de puissance

{X}{X}{X}{R}{R}

Rituel

M

Ciblez jusqu'à X cibles. Le Crépitement de puissance inflige cinq fois X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taii Wakeen, fine gâchette

{R}{W}

Créature légendaire : humain et mercenaire

R

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige à une créature un nombre de blessures non-combat égal à l'endurance de cette créature, piochez une carte.

{X}, {T} : Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à un permanent ou à un joueur ce tour-ci, elle inflige autant de blessures plus X à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrocher les critiques

{2}{R}

Rituel

C

Spectacle {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.) Embrocher les critiques inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrocher les critiques

{2}{R}



Rituel

C

Spectacle {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)
Embrocher les critiques inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage de réquisition

{W}



Rituel

U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)

- + {1} ? Détruisez un artefact ciblé.
- + {1} ? Détruisez un enchantement ciblé.
- + {1} ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage de réquisition

{W}



Rituel

U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)

- + {1} ? Détruisez un artefact ciblé.
- + {1} ? Détruisez un enchantement ciblé.
- + {1} ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

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
{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

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

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

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes à lavéperons

{1}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité et parade {1} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes à lavéperons

{1}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité et parade {1} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes à lavéperons

{1}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité et parade {1} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)

Équipement {1}

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

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

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

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

Bottes de pionnier

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la traversée des terrains non-base.
(Elle ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un terrain non-base.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lasso-tonnerre

{2}{W}

Artefact : équipement

U

Quand le Lasso-tonnerre arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lasso-tonnerre

{2}{W}

Artefact : équipement

U

Quand le Lasso-tonnerre arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrodominance

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Electrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrodominance

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Electrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapide de la gâchette

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. Les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle perdent l'initiative et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapide de la gâchette

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. Les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle perdent l'initiative et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réciproquer

{R}{R}

Éphémère

U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)

+ {1} ? Copiez une cible, sort d'éphémère, sort de rituel, capacité activée ou capacité déclenchée. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
+ {1} ? Remplacez la cible d'un sort ciblé ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réciproquer

{R}{R}

Éphémère

U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)

+ {1} ? Copiez une cible, sort d'éphémère, sort de rituel, capacité activée ou capacité déclenchée. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

+ {1} ? Remplacez la cible d'un sort ciblé ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affrontement final

{W}

Éphémère

M

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)

+ {1} ? Toutes les créatures perdent toutes leurs capacités jusqu'à la fin du tour.

+ {1} ? Choisissez une créature que vous contrôlez. Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

+ {3}{W}{W} ? Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tir truqué

{4}{R}

Éphémère

C

Le Tir truqué inflige 6 blessures à une créature ciblée et 2 blessures à jusqu'à un autre jeton de créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Châtiment féroce

{1}{W}

Éphémère

C

Tranchage {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de tranchage. Si vous faites ainsi, retirez les mots entre crochets.)

Détruisez une créature [attaquante] ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Châtiment féroce

{1}{W}

Éphémère

C

Tranchage {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de tranchage. Si vous faites ainsi, retirez les mots entre crochets.)

Détruisez une créature [attaquante] ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention bovine

{1}{W}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 blanche Bovidé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention bovine

{1}{W}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 blanche Bovidé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Levée de bouclier

{1}{W}

Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Elle acquiert le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Levée de bouclier

{1}{W}

Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Elle acquiert le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétiner

{R}{W}

Éphémère

U

Détruisez une créature bloqueuse ciblée. Les créatures qui ont été bloquées par cette créature pendant ce combat acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétiner

{R}{W}

Éphémère

U

Détruisez une créature bloqueuse ciblée. Les créatures qui ont été bloquées par cette créature pendant ce combat acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement sulfureux

{1}{R}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
Complot {2}{R} (Vous pouvez payer {2}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement sulfureux

{1}{R}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

Complot {2}{R} (Vous pouvez payer {2}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capture au lasso

{3}{W}

Enchantement

U

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

Quand la Capture au lasso arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capture au lasso

{3}{W}

Enchantement

U

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

Quand la Capture au lasso arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duel à midi

{1}{W}

Enchantement

R

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour. {4}{R}, sacrifiez le Duel à midi : Il inflige 5 blessures à n'importe quel cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duel à midi

{1}{W}

Enchantement

R

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.
{4}{R}, sacrifiez le Duel à midi : Il inflige 5 blessures à n'importe quel cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joie des compagnons

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

Enchantement

M

Au début de votre entretien, choisissez l'un au hasard.
Créez un jeton de créature rouge et blanche avec ces caractéristiques.
? 3/1 Humain et Guerrier avec le piétinement et la célérité.
? 2/1 Humain et Clerc avec le lien de vie et la célérité.
? 1/2 Humain et Gredin avec la célérité et « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix

{1}{W}

Enchantement

R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joie des compagnons

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

Enchantement

M

Au début de votre entretien, choisissez l'un au hasard.
Créez un jeton de créature rouge et blanche avec ces caractéristiques.
? 3/1 Humain et Guerrier avec le piétinement et la célérité.
? 2/1 Humain et Clerc avec le lien de vie et la célérité.
? 1/2 Humain et Gredin avec la célérité et « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

