

Scion de Draco

{12}



Créature-artefact : dragon

M

&lt;i>&gt;Domaine&lt;/i> ? Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Vol

Chaque créature que vous contrôlez a la vigilance si elle est blanche, la défense talismanique si elle est bleue, le lien de vie si elle est noire, l'initiative si elle est rouge et le piétinement si elle est verte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de Draco

{12}



Créature-artefact : dragon

M

&lt;i>&gt;Domaine&lt;/i> ? Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Vol

Chaque créature que vous contrôlez a la vigilance si elle est blanche, la défense talismanique si elle est bleue, le lien de vie si elle est noire, l'initiative si elle est rouge et le piétinement si elle est verte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de Draco

{12}



Créature-artefact : dragon

M

&lt;i>&gt;Domaine&lt;/i> ? Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Vol

Chaque créature que vous contrôlez a la vigilance si elle est blanche, la défense talismanique si elle est bleue, le lien de vie si elle est noire, l'initiative si elle est rouge et le piétinement si elle est verte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de Draco

{12}



Créature-artefact : dragon

M

&lt;i>&gt;Domaine&lt;/i> ? Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.


Vol

Chaque créature que vous contrôlez a la vigilance si elle est blanche, la défense talismanique si elle est bleue, le lien de vie si elle est noire, l'initiative si elle est rouge et le piétinement si elle est verte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur nishoba {1}{G}




Créature : chat et guerrier U

Piétinement  
&lt;i>&gt;Domaine&lt;/i> ? La force du Bagarreur nishoba est égale au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

\* / 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur nishoba {1}{G}



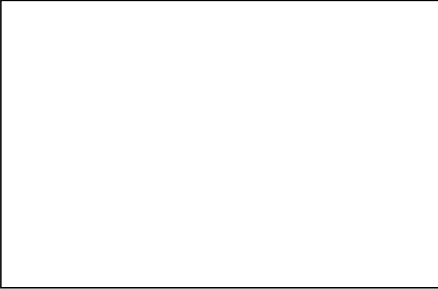
Créature : chat et guerrier U

Piétinement  
&lt;i>&gt;Domaine&lt;/i> ? La force du Bagarreur nishoba est égale au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

\* / 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur nishoba {1}{G}



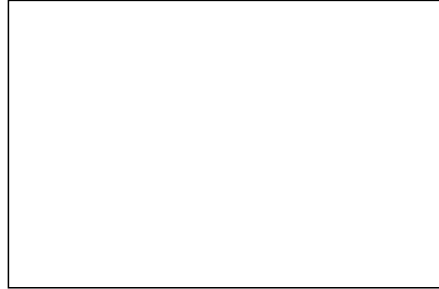
Créature : chat et guerrier U

Piétinement  
&lt;i>&gt;Domaine&lt;/i> ? La force du Bagarreur nishoba est égale au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

\* / 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur nishoba {1}{G}




Créature : chat et guerrier U

Piétinement  
&lt;i>&gt;Domaine&lt;/i> ? La force du Bagarreur nishoba est égale au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

\* / 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



Créature : chat et guerrier **C**


Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



Créature : chat et guerrier **C**


Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



Créature : chat et guerrier **C**


Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



Créature : chat et guerrier **C**

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

M

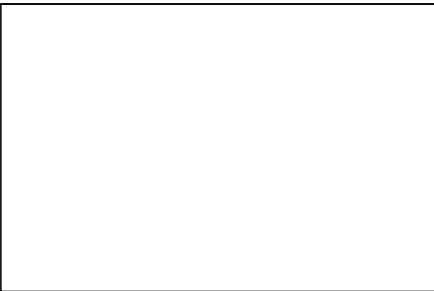
À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. 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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

M

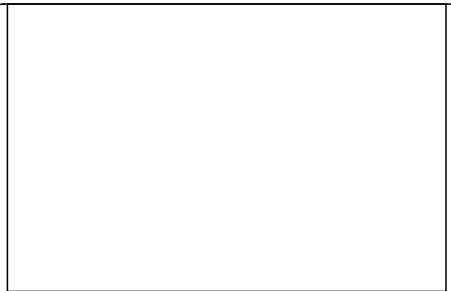
À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. 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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate


M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru territorial {R}{G}



Créature : kavru R

&lt;i>&gt;Domaine&lt;/i> ? La force et l'endurance du Kavru territorial sont chacune égales au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. À chaque fois que le Kavru territorial attaque, choisissez l'un ?


? Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

? Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru territorial {R}{G}



Créature : kavru R

&lt;i>&gt;Domaine&lt;/i> ? La force et l'endurance du Kavru territorial sont chacune égales au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. À chaque fois que le Kavru territorial attaque, choisissez l'un ?

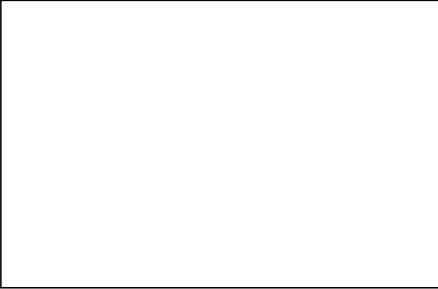
? Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

? Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru territorial {R}{G}



Créature : kavru R

&lt;i>&gt;Domaine&lt;/i> ? La force et l'endurance du Kavru territorial sont chacune égales au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. À chaque fois que le Kavru territorial attaque, choisissez l'un ?

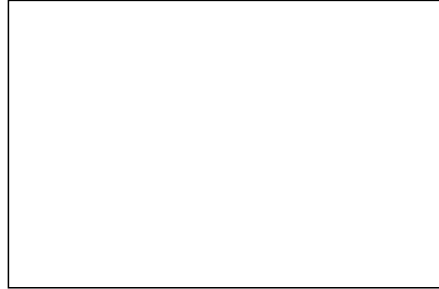
? Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

? Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru territorial {R}{G}



Créature : kavru R

&lt;i>&gt;Domaine&lt;/i> ? La force et l'endurance du Kavru territorial sont chacune égales au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. À chaque fois que le Kavru territorial attaque, choisissez l'un ?

? Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

? Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}



Rituel

C

&lt;i>? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}



Rituel

C

&lt;i>? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}



Rituel

C

&lt;i>? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}



Rituel

C

&lt;i>? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou  
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



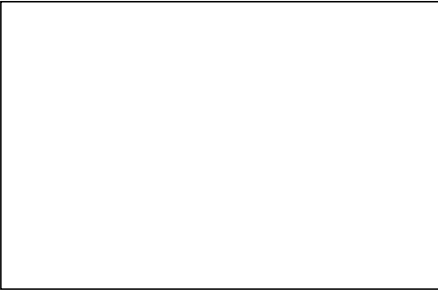
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou  
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



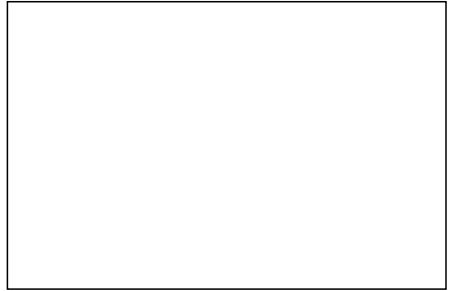
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou  
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou  
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de  
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



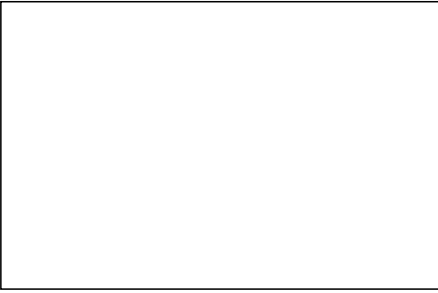
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de  
bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le  
faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Savai



Terrain montagne et plaine et marais

R

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

Le Triome de Savai arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Zagoth



Terrain marais et forêt et île

R

({T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)

Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

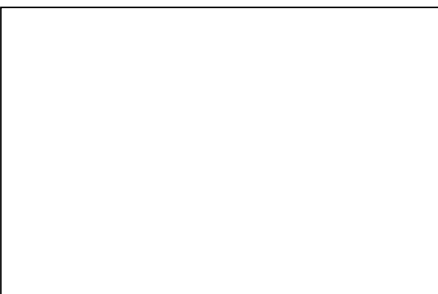
R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.  
&lt;i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.  
&lt;i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.  
&lt;i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.  
&lt;i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

M

Flash

&lt;i>Domaine</i> ? Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand l'Emprisonnement par les lignes ley arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Emprisonnement par les lignes ley quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

M

Flash

&lt;i>Domaine</i> ? Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand l'Emprisonnement par les lignes ley arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Emprisonnement par les lignes ley quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

M

Flash

&lt;i>Domaine</i> ? Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand l'Emprisonnement par les lignes ley arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Emprisonnement par les lignes ley quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}

Enchantement

M

Flash

&lt;i>&gt;Domaine&lt;/i> ? Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand l'Emprisonnement par les lignes ley arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Emprisonnement par les lignes ley quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du Pacte des Guildes

{GW}{GU}{BG}{RG}

Enchantement

R

Si la Ligne ley du Pacte des Guildes est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Chaque permanent non-terrain que vous contrôlez est de toutes les couleurs.

Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du Pacte des Guildes

{GW}{GU}{BG}{RG}

Enchantement

R

Si la Ligne ley du Pacte des Guildes est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Chaque permanent non-terrain que vous contrôlez est de toutes les couleurs.

Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du Pacte des Guildes

{GW}{GU}{BG}{RG}

Enchantement

R

Si la Ligne ley du Pacte des Guildes est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Chaque permanent non-terrain que vous contrôlez est de toutes les couleurs.

Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jegantha, la Source

{4}{RG}

Créature légendaire : élémental et élan

R

Compagnon ? Aucune carte de votre deck de départ n'a plus d'un même symbole de mana dans son coût de mana. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

{T} : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}. Ce mana ne peut pas être utilisé pour payer des coûts de mana génériques.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueter

{1}{G}

Éphémère

U

Kick {1}{B} (Vous pouvez payer {1}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si ce sort a été kické, exilez un permanent non-terrain ciblé à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueter

{1}{G}

Éphémère

U

Kick {1}{B} (Vous pouvez payer {1}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si ce sort a été kické, exilez un permanent non-terrain ciblé à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Voile de l'été

{G}



Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge irrité

{U}



Éphémère

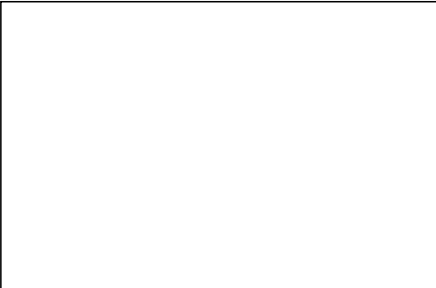
R

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.  
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge irrité

{U}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.  
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture

{1}{R}{W}



Éphémère

U

&lt;b>Usure</b>  
{1}{R}  
Détruisez un artefact ciblé.

&lt;b>Déchiqueture</b>  
{W}  
Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture

{1}{R}{W}

Éphémère

U

&lt;b>Usure</b>

{1}{R}

Détruisez un artefact ciblé.

&lt;b>Déchiqueture</b>

{W}

Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaîné aux rochers

{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : une montagne que vous contrôlez

Quand Enchaîné aux rochers arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'Enchaîné aux rochers quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaîné aux rochers

{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : une montagne que vous contrôlez

Quand Enchaîné aux rochers arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'Enchaîné aux rochers quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

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

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

Hidetsugu dévore tout

{1}{B}{R}

Enchantement : saga

M

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

I ? Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

II ? Exilez tous les cimetières.

III ? Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hidetsugu dévore tout

{1}{B}{R}

Enchantement : saga

M

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

I ? Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

II ? Exilez tous les cimetières.

III ? Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast