Felothar l'inébranlable {1}{W}{B}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier M

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.
Les créatures que vous contrôlez peuvent attaquer comme si elles n'avaient pas le défenseur.
{3}, {T}, sacrifiez une autre créature : Piochez un nombre de cartes égal à l'endurance de la créature sacrifiée, puis défaussez-vous d'un nombre de cartes égal à sa force.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart ambulant {1}

Créature-artefact : golem U

Défenseur
{2} : Jusqu'à la fin du tour, une créature avec le défenseur ciblée acquiert la célérité, peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur, et attribue un nombre de blessres de combat égal à son endurance à la place de sa force.
N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont-levis d'assaut {2}

Créature-artefact : mur C

Défenseur
{T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelles érodées {3}

Créature-artefact : mur R

Défenseur, vigilance, portée, piétinement
Les Sentinelles érodées peuvent attaquer les joueurs qui vous ont attaqué pendant leur dernier tour comme si elles n'avaient pas le défenseur.
À chaque fois que les Sentinelles érodées attaquent, elles gagnent +3/+3 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de membres {2}{B}

Créature : zombie et mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mur de membres.
{5}{B}{B}, sacrifiez le Mur de membres : Le joueur ciblé perd X points de vie, X étant la force du Mur de membres.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arasta de la Toile sans fin {2}{G}{G}

Créature-enchantement légendaire : araignée R

Portée
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tas de fléau {1}{B}

Créature : phyrexian U

Défenseur
{2}{B}, {T} : Chaque adversaire perd X points de vie, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre de la rédemption {3}{G}

Créature : plante M

Défenseur
{T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Architecte de rempart {3}{G}

Créature : Elephant Advisor R

À chaque fois que cette créature arrive ou attaque, créez un jeton de créature 1/3 blanche Mur avec le défenseur.
À chaque fois qu'une créature avec le défenseur que vous contrôlez meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}

Créature : plante R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sculptée {1}{G}{G}

Créature : esprit U

Défenseur
Quand la Cariatide sculptée arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargantuesque de la canopée {5}{G}{G}

Créature : dragon R

Vol, parade {2}
Au début de votre entretien, mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à l'endurance de cette créature sur chaque autre créature que vous contrôlez.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militant de la charmille {3}{G}

Créature : Dog Druid R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Ajoutez X manas d'une couleur unique de votre choix, X étant l'endurance la plus élevée parmi les autres créatures que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de racines {1}{G}

Créature : plante et mur C

Défenseur
Mettez un marqueur -0/-1 sur le Mur de racines : Ajoutez {G}. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs {1}{G}

Créature : plante et mur U

Défenseur
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des graines {3}{G}{G}

Créature : esprit R

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de frelons {2}{G}

Créature : insecte R

Défenseur
À chaque fois que le Nid de frelons subit des blessures, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejeton jaddi {G}

Créature : plante U

Défenseur
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paisseur arboricole {G}

Créature : paresseux et bête C

Portée
Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}

Créature : mur U

Défenseur
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titane imposante {4}{G}{G}

Créature : géant M

Cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant l'endurance totale des autres créatures que vous contrôlez.
Sacrifiez une créature avec le défenseur : Toutes les créatures acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens indomptables {2}{W}{W}

Créature : sylvin et guerrier R

2/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}

Créature : humain et druide C

Défenseur
{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônier ailecape {3}{W}

Créature : humain et clerc U

Défenseur
Quand l'Aumônier ailecape arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une autre créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baldin, maître-berger des siècles {4}{W}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier R

Pendant votre tour, chaque créature attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.
À chaque fois que Baldin attaque, jusqu'à cent créatures ciblées gagnent chacune +0/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille de pierréveille {3}{W}

Créature : gargouille U

Défenseur, vol
{1}{W} : Les créatures avec défenseur que vous contrôlez peuvent attaquer ce tour-ci comme si elles n'avaient pas défenseur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx {1}{W}

Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}

Créature : mur U

Défenseur
Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vénération {3}{W}

Créature : esprit et mur R

Défenseur, vol
Au début de votre étape de fin, vous pouvez gagner un nombre de points de vie égal à la force d'une créature ciblée que vous contrôlez.

1/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravaudeur de foi Rhox {3}{W}

Créature : rhinocéros et moine R

Lien de vie
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur des landes {4}{W}{W}

Créature : dragon R

Vol
Quand cette créature arrive ou qu'elle devient monstrueuse, exilez jusqu'à deux cibles, artefacts et/ou enchantements, contrôlées par des joueurs différents.
{4}{W} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalaï, Voix de l'abondance {3}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol
Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire accueillante {2}{W}

Créature : vampire R

Vol
À chaque fois qu'au moins une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre du Terrier des Fæs {1}{G}{W}

Créature : sylvin et druide R

Vigilance
L'Ancêtre du Terrier des Fæs gagne +1/+1 pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.
{T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zetalpa, Aube primordiale {6}{W}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

Vol, double initiative, vigilance, piétinement, indestructible

4/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bétor, voix des ancêtres {2}{W}{B}{G}

Créature légendaire : esprit et dragon M

Vol, lien de vie
Au début de votre étape de fin, mettez sur jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci. Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, jusqu'à une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de points de vie que vous avez perdus ce tour-ci.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dromoka, seigneur-dragon {4}{G}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, lien de vie
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patricienne indulgente {1}{W}{B}

Créature : vampire et noble U

Vol
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, chaque adversaire perd 3 points de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ikra Shidiqi, l'usurpatrice {3}{B}{G}

Créature légendaire : serpent et sorcier M

Menace
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shadrix Plumargent {3}{W}{B}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol, double initiative
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez choisir deux. Chaque mode doit cibler un joueur différent.
? Un joueur ciblé crée un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.
? Un joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.
? Un joueur ciblé met un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'il contrôle.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sidar Kondo de Djamûraa {2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier M

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)
Les créatures sans le vol ou la portée que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim {1}{B}

Rituel C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lever les écailles {2}{B}

Rituel R

Sacrifiez une créature. Quand vous faites ainsi, toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant l'endurance de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté des Abzans {3}{B}

Rituel R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.
? Ciblez n'importe quel nombre d'adversaires. Chacun d'eux sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures que ce joueur contrôle et perd 3 points de vie.
? Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsez les intrus ! {3}{W}{W}

Rituel R

Choisissez un nombre entre 0 et 10. Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale au nombre choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réunion de la Maison {5}{W}{W}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées de force totale inférieure ou égale à 10. Exilez la Réunion de la Maison.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacrer les forts {1}{W}{W}

Rituel U

Chaque joueur choisit n'importe quel nombre de créatures avec une force totale inférieure ou égale à 4 qu'il contrôle, puis sacrifie toutes les autres créatures qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet radieux

Terrain : forêt et plaine C

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
Le Bosquet radieux arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable

Terrain U

La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W}, {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka

Terrain **C**

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage trompeur

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Paysage trompeur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, de marais ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Recyclage {W}{B}{G} ({W}{B}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe

Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie

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 {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion

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 {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre agricole envahie

Terrain R

La Terre agricole envahie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence

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 {W} ou {B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnel d'accès

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village fortifié

Terrain R

Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée

Terrain : forêt et plaine R

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
La Vue de la canopée 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

Bâton de parachèvement {3}

Artefact M

{T}, payez 1 point de vie : Détruisez un permanent ciblé que vous possédez.
{T}, payez 2 points de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T}, payez 3 points de vie : Proliférez.
{T}, payez 4 points de vie : Piochez une carte.
{5} : Dégagez le Bâton de parachèvement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

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

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

Cachet de Selesnya {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de Colfénor {3}

Artefact R

À chaque fois qu'une créature d'endurance supérieure ou égale à 4 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez l'exiler.
Au début de l'étape de fin, si au moins trois cartes ont été exilées par l'Urne de Colfénor, sacrifiez-la. Si vous faites ainsi, renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise infernale {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Vous perdez 2 points de vie.

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

Défense de tour {1}{G}

Éphémère U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+5 et acquièrent la portée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulation angoissée {1}{W}{B}

Éphémère R

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suppression d'étincelle {W}{B}

Éphémère U

Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâchoires de la défaite {3}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à la différence entre la force et l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En coulisse {2}{B}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez ont la furtivité (Elles ne peuvent pas être bloquées par des créatures de force supérieure.)
{4}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation d'assaut {1}{G}

Enchantement R

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.
{G} : Une créature avec le défenseur ciblée peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.
{2}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast