

Fouitrescence {1}{B	}
Créature : élémental	-
La Fouitrescence arrive sur le champ de bataille avec un	
marqueur +1/+1 sur elle.	
{1}{B}, retirez un marqueur +1/+1 de la Fouitrescence : Toutes les autres créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du	
tour.	
0/0	٦
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fléau des vivants	{2}{B}{B}
Créature : insecte	R
Mue {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte facomme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à moment pour son coût de mue.) Quand le Fléau des vivants est retourné face vis	a tout ible, toutes
les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour	•
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nécroplasme	{1}{B}{B}
Créature : limon	R
Au début de votre entretien, met	tez un marqueur +1/+1 sur
le Nécroplasme. Au début de votre étape de fin, d	détruisez chaque créature
avec une valeur de mana égale	·
+1/+1 sur le Nécroplasme.	
Dragage 2	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the	

Ancien immemoré {3}{	<u>{ف</u>	Championne de Lambholt	{1}{G}{G}
Créature : élémental	R	Créature : humain et guerrier	R
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré. Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.		Les créatures dont la force est inférieure a Championne de Lambholt ne peuvent pas créatures que vous contrôlez. À chaque fois qu'une autre créature arrive bataille sous votre contrôle, mettez un ma la Championne de Lambholt.	s bloquer les
0/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Capitaine de la garde d'ivoire	{2}{G}
Créature : humain et guerrier	С
Résilience {G} ({G}, {T} : Mettez un marqueur +1/+ cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque v pourriez lancer un rituel.)	
Chaque créature que vous contrôlez avec un marq +1/+1 sur elle a le piétinement.	ueur
·	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hydre kalonienne	{3}{G}{G}
Créature : hydre	M
Piétinement L'Hydre kalonienne arrive sur le cham quatre marqueurs +1/+1 sur elle.	np de bataille avec
À chaque fois que l'Hydre kalonienne nombre de marqueurs +1/+1 sur chac contrôlez.	
	0/0

Limon nécrophage	{1}{G}	Raie bioluminescente	{4}{U}
Outstand		2/1/2/2/2/2/2/2/2/2/2/2/2/2/2/2/2/2/2/2	
Créature : limon  {G} : Exilez une carte ciblée depuis un une carte de créature, mettez un marq Limon nécrophage et vous gagnez 1 p	ueur +1/+1 sur le	Créature : poisson  Quand la Raie bioluminescente arrive sur le champ of bataille, doublez le nombre de chaque sorte de marq sur n'importe quel nombre de permanents ciblés.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Colipervier	{1}{U}
Créature : phyrexian et oiseau et horreur	U
Vol À chaque fois que le Colipervier inflige des blessur	es de
combat à un joueur, proliférez. (Choisissez n'impor nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donr	•
à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà	162-1641
présente.)	
_	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Avoquiste d'Orzhov	{2}{W}
Créature : humain et conseiller	U
Au début de votre entretien, chaque jou deux marqueurs +1/+1 sur une créature joueur fait ainsi, les créatures que ce jou	e qu'il contrôle. Si un ueur contrôlent ne
peuvent pas vous attaquer ou attaquer que vous contrôlez jusqu'à votre procha	•
	1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fauconnier abzan {2	!}{VV}	Lieurs d'âme des Custodi	3}{W}
Créature : humain et soldat	U	Créature : humain et clerc	R
Résilience {W} {{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 su cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)  Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le vol.		Les Lieurs d'âme des Custodi arrivent sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur eux, X étant le noi d'autres créatures sur le champ de bataille. {2}{W}, retirez un marqueur +1/+1 des Lieurs d'âme de: Custodi : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.	mbre s
2	/3		/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garde d'écaille d'élite	{4}{W}
Créature : humain et soldat	
Quand le Garde d'écaille d'élite arrive sur le chan	n de
bataille, renforcement 2. (Choisissez une créature	
l'endurance la plus faible parmi les créatures que contrôlez et mettez deux marqueurs +1/+1 sur ell	
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez	,
marqueur +1/+1 sur elle attaque, engagez une cr	éature
ciblée que le joueur défenseur contrôle.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3

Sirlidiane	{4}{W}
Créature : élémental	R
Vol Quand la Sirlidiane quitte le champ sur le champ de bataille jusqu'à deu ciblées de force inférieure ou égale	ux cartes de créature
Évocation {5}{W} (Vous pouvez land coût d'évocation. Si vous faites ains arrive sur le champ de bataille.)	·
	4/3

Ghaveh, gourou des spores	{2}{B}{G}{W}
Créature légendaire : fongus et shamane	М
Ghaveh, gourou des spores arrive sur le cha	amp de bataille
avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.	
{1}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 ve	
Saprobionte.	
{1}, sacrifiez une créature : Mettez un marqu la créature ciblée.	ieur +1/+1 sur
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ishaï, languedragon d'Ojutaï	{2}{W}{U}
Créature légendaire : oiseau et moine	M
Vol	
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, r marqueur +1/+1 sur Ishaï, languedragon d'Ojut	
Partenariat (Vous pouvez avoir deux command	
deux ont le partenariat.)	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ikra Shidiqi, l'usurpatrice	{3}{B}{G}
Créature légendaire : naga et sorcier	M
Menace	
A chaque fois qu'une créature que vou	J
des blessures de combat à un joueur,	
nombre de points de vie égal à l'endur créature.	ance de cette
Partenariat (Vous pouvez avoir deux o	commandants si les
deux ont le partenariat.)	
	2/7
	3/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Mage des grands fonds	{2}{G}{U}
	Créature : humain et sorcier	R
	Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive s champ de bataille sous votre contrôle, si sa force	
	endurance est supérieur à celle de cette créature	
	un marqueur +1+/1 sur cette créature.)	lo Mogo
	A chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est mis sur des grands fonds, vous pouvez piocher une cart	-
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maître biomancien	{2}{G}{U}
_	
Créature : elfe et sorcier	М
Chaque autre créature que vous conti	rolez arrive sur le
champ de bataille avec, sur elle, un ne	ombre de marqueurs
champ de bataille avec, sur elle, un ne +1/+1 supplémentaires égal à la force	ombre de marqueurs du Maître
champ de bataille avec, sur elle, un ne	ombre de marqueurs du Maître
champ de bataille avec, sur elle, un ne +1/+1 supplémentaires égal à la force biomancien et comme un mutant en p	ombre de marqueurs du Maître
champ de bataille avec, sur elle, un ne +1/+1 supplémentaires égal à la force biomancien et comme un mutant en p	ombre de marqueurs du Maître
champ de bataille avec, sur elle, un ne +1/+1 supplémentaires égal à la force biomancien et comme un mutant en p	ombre de marqueurs du Maître
champ de bataille avec, sur elle, un ne +1/+1 supplémentaires égal à la force biomancien et comme un mutant en p	ombre de marqueurs du Maître

Ranger de l'Ordre du genévrier	{3}{G}{W}
Créature : humain et chevalier et ranger	U
À chaque fois qu'une autre créature arrive bataille sous votre contrôle, mettez un ma cette créature et un marqueur +1/+1 sur le l'Ordre du genévrier.	rqueur +1/+1 sur
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Menace guidecorps	{2}{B}{G}
	Créature : fongus	
	Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé	Ü
	créature que vous contrôlez, placez deux fois ce r	
	de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.	
	Maria II. Oalla ii a Olfina II. Oalla ii	4/4
┖	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Reyhan, dernière des Abzans

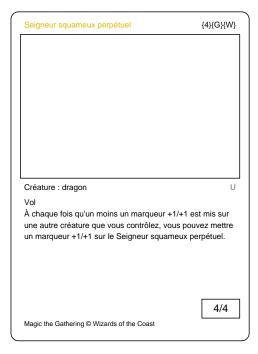
Créature légendaire : humain et guerrier

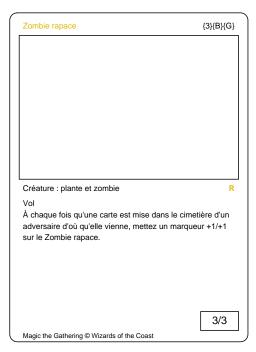
M

Reyhan, dernière des Abzans arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt ou est mise dans la zone de commandement, si elle avait au moins un marqueur +1/+1 sur elle, vous pouvez mettre autant de marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

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





Créature légendaire : humain et ondin
{G}{U}, {T} : Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur une cible, artefact, créature ou terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement

Rituel

Routes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers	{ <b>7</b> }{U}		Pari de Tezzeret {3}{	UP}
Rituel	С		Rituel	R
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.) Piochez trois cartes.			({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points divie.)  Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'impoquel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sor	rte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nombreuses connaissances	{2}{U}
Rituel	R
Révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèqui commençant par le prochain adversaire dans l'ordre o tour, chaque adversaire choisit une carte non-terrain	
différente parmi elles. Mettez les cartes choisies dans	
main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dan ordre aléatoire.	is un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expiration sublime	{6}{W}
	(-)(-)
Rituel	R
Témérité (Ce sort coûte {1} de moins à la adversaire.)	incer pour chaque
Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expulsion impitoyable	{4}{W}{B}	Route migratoire	{3}{W}{U}
Rituel	R	Rituel	U
Choisissez l'un ? ? Exilez tous les artefacts. ? Exilez toutes les créatures. ? Exilez tous les enchantements. ? Exilez tous les planeswalkers.		Créez quatre jetons de créature 1/1 blan vol. Recyclage de terrain de base {2}	che Oiseau avec le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Portrait craché	{4}{GU}{GU}
Rituel	R
Créez un jeton qui est une copie d'un	e créature ciblée.
Pistage (Vous pouvez lancer cette ca	
cimetière en vous défaussant d'une c de payer ses autres coûts.)	arte de terrain en plus
de payer ses autres couts.)	
Magic the Cathoring © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Salve des dunes	{4}{W}{B}{G}
Rituel	R
Choisissez jusqu'à une créature. Détrui	isez le reste.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bosquet bruissant	Catacombes de Sombreau
Terrain: forêt R	Terrain R
({T}: Ajoutez {G}.) Au moment où le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sylvin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {W} ou {B}. Le Bosquet bruissant vous inflige 1 blessure.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	{1}, {T}: Ajoutez {U}{B}.  Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
magic the Gathering © Wizards of the Coast	wagic trie Garrening & Wizards or trie Coast

Brisants du navire de l'effroi
Terrain U
{T}: Ajoutez {C}.
<ol> <li>{1}, {T}: Mettez un marqueur « stock » sur les Brisants du navire de l'effroi.</li> </ol>
{1}, retirez X marqueurs « stock » des Brisants du navire de
l'effroi : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {U} et/ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable
Terrain
La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de
bataille engagée. {T} : Ajoutez {W}, {B}, ou {G}.
(1). Ajoutez (W), (b), ou (6).
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime	Étendues sauvages en évolution	
Terrain  La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.  {T}: Ajoutez {G}, {W} ou {U}.	Terrain {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.	c
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Cour de la chancellerie d'Azorius	Ferme à putréfaction des Golgari	
Terrain C La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de	La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ d	<b>C</b> e
bataille engagée.  Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  {T}: Ajoutez {W}{U}.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	bataille engagée.  Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  {T}: Ajoutez {B}{G}.	
magio die Gadienny - wizalus 01 tile Coast	magic the Gathering @ Wizards of the Coast	_

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

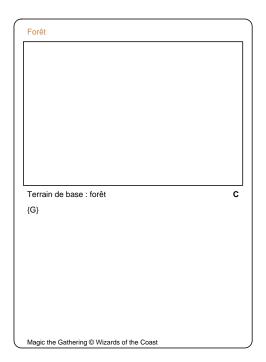






Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
Terrain de base : forêt {G}	С
	С
	С
	С
	С



Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

_		
	Immensité terramorphe	
	Terrain	С
	{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.	
	Sar le Gramp de Bataine Grigage, pais metangez.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Landes cendreuses	Marais
Terrain C  {T}: Ajoutez {C}.  Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)	Terrain de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais	Marais

С

Terrain de base : marais

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{B}

Marais	Palais d'opale
Terrain de base : marais C {B}	Terrain  C  {T}: Ajoutez {C}.  {1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Palais opulent	
Terrain	U
Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.	0
{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine	Rivière souterraine
Terrain de base : plaine C	Terrain R
(W)	{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

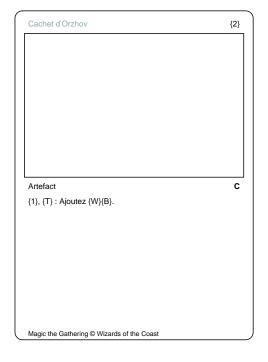
Prairie de Solherbe	
Tamb de comenza	
Terrain	R
{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.	

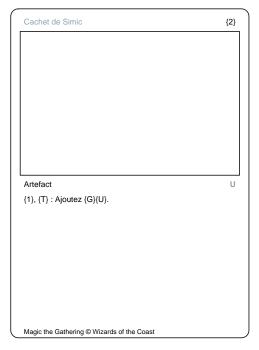
Sanctuaire ésotérique		
<u></u>		
Terrain  Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille	U	
engagé.		
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J

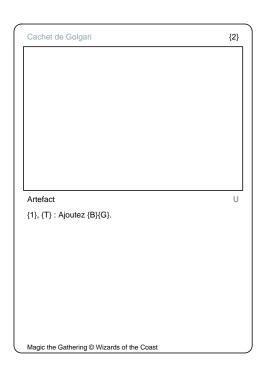
Terrain (T): Ajoutez (C)(C). Nactivez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.  Terrain (T): Ajoutez (C)(C). Nactivez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.  Magic the Gathering @ Wizards of the Coast  Tour de commandement  Anneau solaire  (1): Anneau solaire			
(T): Ajoutez (C){C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.  (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  Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Temple de la fausse divinité		Verger exotique
(T): Ajoutez (C){C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.  (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  Magic the Gathering @ Wizards of the Coast			
(T): Ajoutez (C){C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.  (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  Magic the Gathering @ Wizards of the Coast			
moins cinq terrains.  terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain U		Terrain R
Tour de commandement  Anneau solaire  {1}	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	) (	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tour de commandement  Anneau solaire  {1}			
	Tour de commandement		Anneau solaire {1}

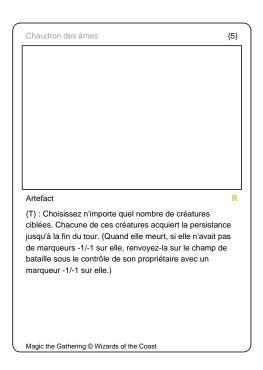
_			-
	Tour de commandement		
	Terrain	С	
	{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Anneau solaire	{1}
Artefact	U
{T} : Ajoutez {C}{C}.	









Cornucopée astrale	$\{X\}\{X\}\{X\}$	Pierre de Guermont {2}	ł
			1
Artefact	R	Artefact	
La Cornucopée astrale arrive sur le champ	de bataille avec	{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un	
X marqueurs « charge » sur elle.  {T}: Choisissez une couleur. Ajoutez un ma	ana de cette	terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.	
couleur à votre réserve pour chaque marqu			
sur la Cornucopée astrale.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Lingot de sombracier	{3}
Artefact	U
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)	
T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sphère du commandant	{3}
Artefact	С
$\{T\}$ : 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	

Appel inspirateur {	2}{G}		Botte dédaigneuse	{1}{U}
<u></u>			<u> </u>	
Éphémère	U		Éphémère	U
Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créature			Contrecarrez un sort avec une valeur de r	mana supérieure
acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	es		ou égale à 4 ciblé.	
acquiorent i inaccinaciano jacquia ia iarri da toarr				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
magic are causing a fricate of the coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Soildarité des héros	{1}{G}
<u> </u>	
Éphémère	U
<i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {1 à lancer pour chaque cible après la première.	
Choisissez n'importe quel nombre de créature	
Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur c d'elles.	hacune
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poigne de la phyrésie	{2}{U}
Éphémère	U
Acquérez le contrôle d'un équipement ciblé, puis cr jeton de créature 0/0 noire phyrexian et germe et attachez-lui cet équipement.	éez un
• •	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ancienne excavation {2}{U}{E	B}	Mortification	{1}{W}{B}
Éphémère	U	Éphémère	U
Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main, puis défaussez-vous d'une carte pour chaque carte piochée de cette manière.  Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la et mettez-la dans votre main.  Mélangez ensuite votre bibliothèque.)		Détruisez une cible, créature ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Défrichement sylvestre	(0) (0) (14)
	{3}{G}{W}
Énh (m.) m	
Éphémère	U
Exilez jusqu'à deux artefacts et/ou enchant Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défar cette carte : Cherchez dans votre bibliothèc terrain de base, révélez-la, mettez-la dans mélangez.)	ussez-vous de que une carte de

Putréfier {1}{B}{G}
Éphémère U
Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisse-miroir {2}{WU}{	WU}_	Braver la furie des sables	{1}{W}
Éphémère	R	Enchantement	U
Chaque autre créature devient une copie d'une créature		Les créatures que vous contrôlez or	
non-légendaire ciblée jusqu'à la fin du tour.		Chaque créature que vous contrôlez créature supplémentaire.	z peut bloquer une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st
Écailles renforcées	{G}	Croisade cathare	{3}{W}{W}
Estante formototes		Crossado catriare	(2)(**)(**)

,	Écailles renforcées	{G}
	Enchantement	R
	Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+ plus un sont mis sur elle à la place.	1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croisade cathare	{3}{W}{W}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature arrive sur le bataille sous votre contrôle, mettez un ma chaque créature que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Héritage de duelliste	{2}{W}	Dressé pour la chasse {1}{G}{U}
Enchantement	R	Enchantement U
À chaque fois qu'un moins une créature attaque, pouvez faire qu'une créature attaquante ciblée a double initiative jusqu'à la fin du tour.		À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège de la citadelle	{2}{W}{N
Enchantement	
Au moment où le Siège de la citadelle de bataille, choisissez Khans ou Drag	•
? Khans ? Au début du combat penda deux marqueurs +1/+1 sur une créatu contrôlez.	•
? Dragons ? Au début du combat pen	dant le tour de
chaque adversaire, engagez une créa joueur contrôle.	ture ciblée que ce