

Baliste ambulante {X}{X}



Créature-artefact : construction **R**

L'Envahisseur assaultron arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.

Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse d'Akros {8}



Créature-artefact : golem **R**

Défenseur, indestructible

{10} : Monstruosité 10. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez dix marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Tant que le Colosse d'Akros est monstrueux, il a le piétinement et peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabot des cadavres {4}



Créature-artefact : phyrexian et chien **C**

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature avec l'infection ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de pestaciel {12}



Créature-artefact : phyrexian et golem **M**

Piétinement, infection, indestructible

Si le Colosse de pestaciel devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélé le Colosse de pestaciel et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr sanigriffe

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois que le Myr sanigriffe devient bloqué, il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de Sheoldred

{4}{B}

Créature : phyrexian et horreur

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois qu'une source inflige des blessures au Faucheur de Sheoldred, le contrôleur de cette source gagne un marqueur « poison ».

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur du Noyau

{4}

Créature-artefact : phyrexian et horreur

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand le Rôdeur du Noyau meurt, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamenuit de Mer-Ek

{3}{B}

Créature : orque et assassin

U

Résilience {B} {{B}, {T}} : Mettez un marqueur +1/+1 sur 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 contact mortel.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente de la nécropole {3}{B}{B}



Créature : vampire M

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anavolien {3}{G}



Créature : évolien R

Kick {1}{U} et/ou {B}

Si l'Anavolien a été kické avec son kick de {1}{U}, il arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui et avec le vol.

Si l'Anavolien a été kické avec son kick de {B}, il arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui et avec « Payez 3 points de vie : Régénérez l'Anavolien ».

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur des Nirkana {2}{B}



Créature : vampire et guerrier U

Montée de niveau {2}{B} ({2}{B}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

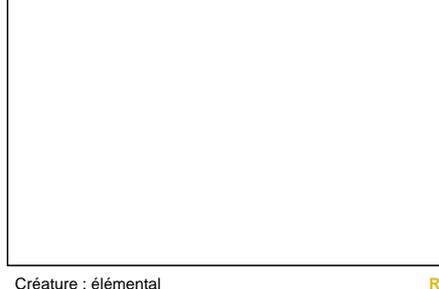
[Niveau 1-2 > Contact mortel (4/3)]

[Niveau 3+ > Initiative, contact mortel (5/4)]

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien immémoré {3}{G}



Créature : élémental 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.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératok couronné {3}{G}



Créature : rhinocéros U

Piétinement  
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana {2}{G}



Créature : hydre R

Piétinement  
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claquequeue évolutif {4}{G}



Créature : lézard et bête C

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

6/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre de Vastebois {X}{G}{G}



Créature : hydre R

L'Hydre de Vastebois arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.  
Quand l'Hydre de Vastebois meurt, vous pouvez répartir un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre de Vastebois sur n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueur de trompe de la foire

{2}{G}

Créature : éléphant

C

Au début de chaque étape de fin, si un marqueur +1/+1 a été mis sur un permanent sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur le Joueur de trompe de la foire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn viral

{3}{U}

Créature : phyrexian et drakôn

U

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

{3}{U} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de couvée hydre

{4}{G}{G}

Créature : hydre

R

{X}{X}{G} : Monstruosité X. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Maître de couvée hydre devient monstrueux, créez X jetons de créature X/X verte Hyde.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des gouffres

{2}{U}

Créature : calamar et horreur

R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres.

Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raie bioluminescente

{4}{U}

Créature : poisson

R

Quand la Raie bioluminescente arrive sur le champ de bataille, doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur n'importe quel nombre de permanents ciblés.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère d'armes aïnok

{1}{W}

Créature : chien et soldat

C

Résilience {1}{W} ({1}{W}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur 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 l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauconnier abzan

{2}{W}

Créature : humain et soldat

U

Résilience (W) ({W}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur 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.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patronne des Vaillants

{3}{W}{W}

Créature : ange

U

Vol

Quand la Patronne des Vaillants arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, voix des praetors

{G}{W}{U}{B}



Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur **M**

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie  
Au début de votre étape de fin, proliférez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps

{2}{B}{G}



Créature : fungus **U**

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ivoirin forteresse

{2}{W}{B}{G}



Créature : éléphant **R**

Dégagez chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nishoba fantomatique

{5}{G}{W}



Créature : chat et bête et esprit **R**

Piétinement  
Le Nishoba fantomatique arrive sur le champ de bataille avec sept marqueurs +1/+1 sur lui.  
À chaque fois que le Nishoba fantomatique inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.  
Si des blessures devaient être infligées au Nishoba fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 du Nishoba fantomatique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reyhan, dernière des Abzans

{1}{B}{G}



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.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorosh, le chasseur

{3}{G}{U}{B}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Vorosh, le chasseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, mettez six marqueurs +1/+1 sur Vorosh.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur squameux perpétuel

{4}{G}{W}



Créature : dragon

U

Vol

À chaque fois qu'un moins un marqueur +1/+1 est mis sur une autre créature que vous contrôlez, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Seigneur squameux perpétuel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bienfaits de la nature

{4}{G}



Rituel

U

Répartissez quatre marqueurs +1/+1 sur n'importe quel nombre de créatures ciblées.

Miracle {G} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe des hordes

{2}{G}{G}

Rituel

U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement et l'infection.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie

Terrain

U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}

Rituel

R

((UP) peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

Terrain

C

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Bassins calciformes



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Bassins calciformes.

{1}, retirez X marqueurs « stock » des Bassins calciformes : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {W} et/ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Brisants du navire de l'effroi



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Brisants du navire de l'effroi.

{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

### Bosquet éclatant



Terrain

U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

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

### 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

### Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de 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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



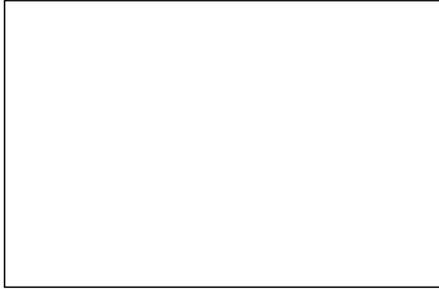
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



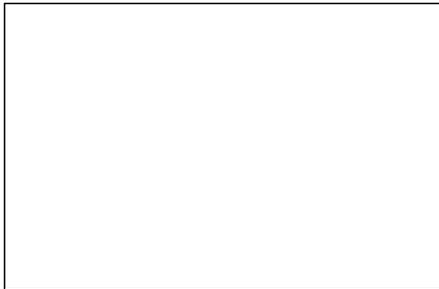
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



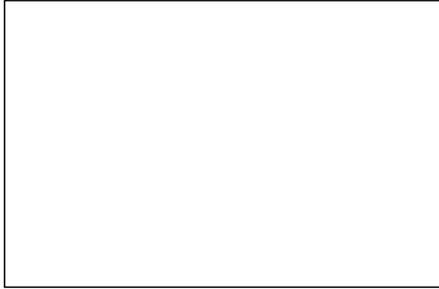
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



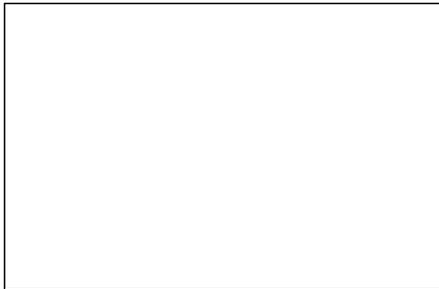
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

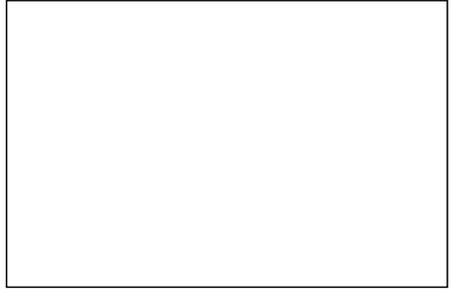


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant



Terrain

U

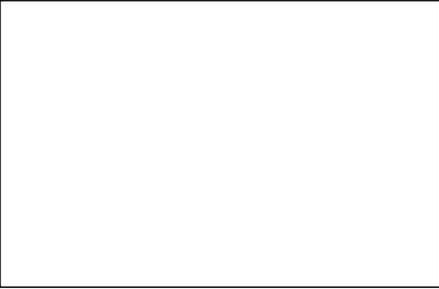
Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Mine de gemmes



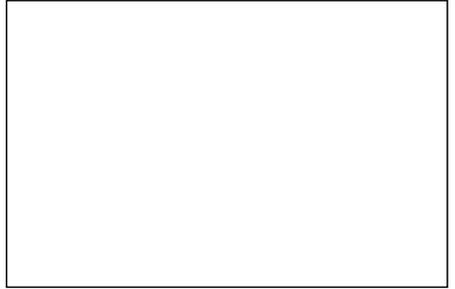
Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.  
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Palais opulent



Terrain

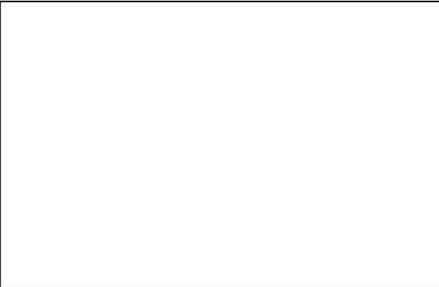
U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Palais d'opale



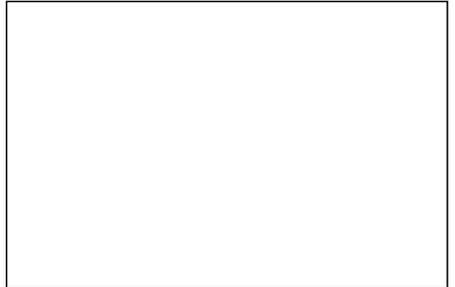
Terrain

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

### Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

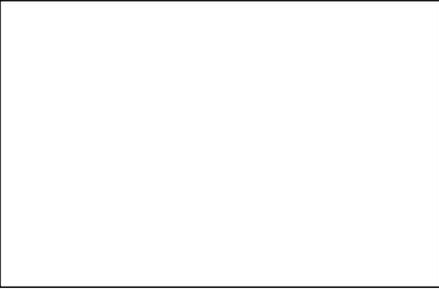
La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Steppes de sel



Terrain

U

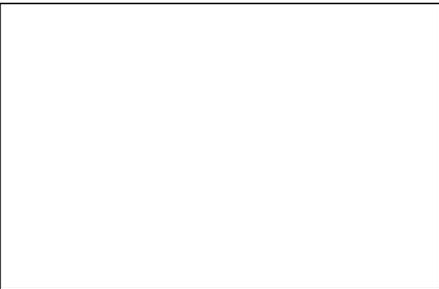
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Steppes de sel.

{1}, retirez X marqueurs « stock » des Steppes de sel : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {G} et/ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Sanctuaire ésotérique



Terrain

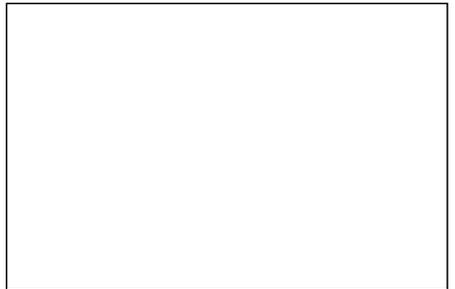
U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}, {U} 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

Anneau de Kalonie

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a le piétinement. (Si elle attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est verte.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armurerie d'Iroas

{2}



Artefact : équipement

C

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

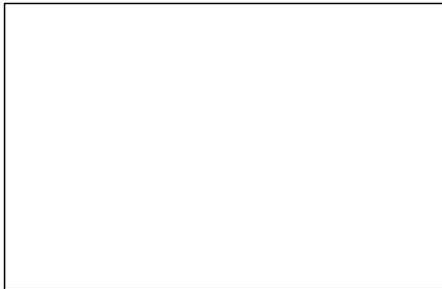
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov {2}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

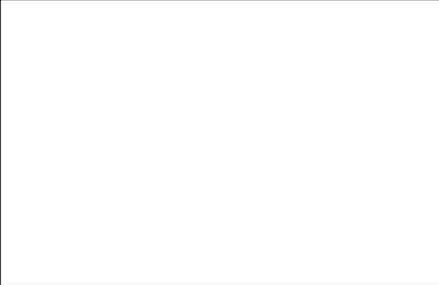
Cachet de Golgari {2}



Artefact U  
{1}, {T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

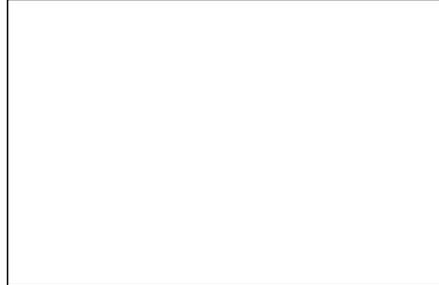
Cachet de Dimir {2}



Artefact U  
{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Selesnya {2}

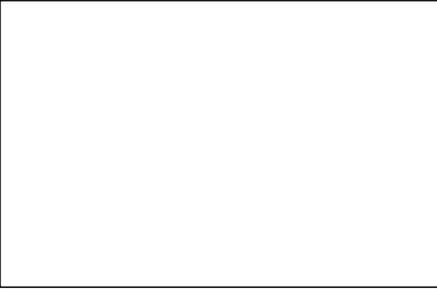


Artefact C  
{1}, {T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic

{2}



Artefact

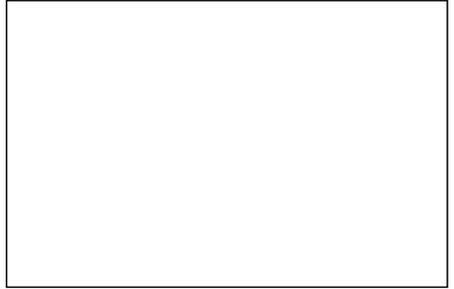
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

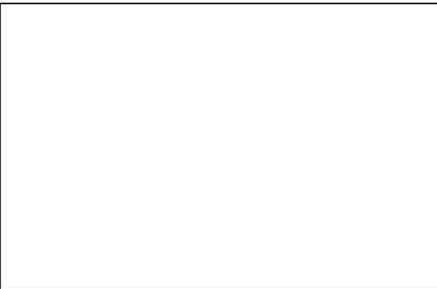
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cornucopée astrale

{X}{X}{X}



Artefact

R

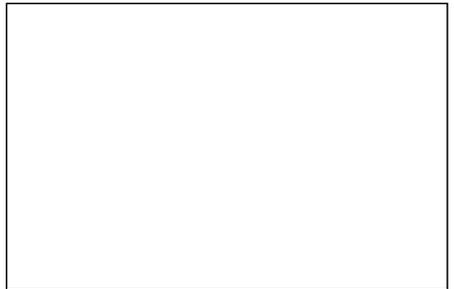
La Cornucopée astrale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Choisissez une couleur. Ajoutez un mana de cette couleur à votre réserve pour chaque marqueur « charge » sur la Cornucopée astrale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artefact

R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, voix de Zendikar

{1}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+1} : Créez un jeton de créature verte 0/1 Plante.

{-2} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

{-7} : Vous gagnez X points de vie et piochez X cartes, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, le dragon-esprit

{8}

Planeswalker légendaire : Ugin

M

{+2} : Ugin, le dragon-esprit inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-X} : Exilez chaque permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X qui a au moins une couleur.

{-10} : Vous gagnez 7 points de vie, piochez sept cartes, puis mettez sur le champ de bataille jusqu'à sept cartes de permanent depuis votre main.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dovin Baàn

{2}{W}{U}

Planeswalker : Dovin

M

{+1} : Jusqu'à votre prochain entretien, jusqu'à une créature ciblée gagne -3/-0 et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

{-1} : Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Vos adversaires ne peuvent pas dégager plus de deux permanents pendant leurs étapes de dégagement. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska l'Inapparente

{3}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à Vraska l'Inapparente, détruisez cette créature.

{-3}: Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

{-7}: Créez trois jetons de créature 1/1 noire Assassin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progression régulière

{2}{U}

Éphémère

C

Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre affliction

{2}{B}

Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Initiation du Culte du serpent

{3}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a empoisonnement 3. (À chaque fois qu'elle inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur gagne trois marqueurs « poison ». Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}

Enchantement

M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place. Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du cycle alimentaire

{2}{G}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscience corrompue

{3}{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

La créature enchantée a l'infection. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée inexorable

{3}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez.  
(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Héliode

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode. Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisade cathare

{3}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment d'Ajani

{G}{W}

Enchantement légendaire

R

Quand le Serment d'Ajani arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Les sorts de planeswalker que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

