

Zurgo, broyeur de tempête

{R}{W}{B}

Créature légendaire : orque et guerrier

M

Mobilisation 1 (À chaque fois que cette créature attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 1/1 rouge Guerrier. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.)

À chaque fois qu'un jeton de créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, piochez une carte si elle attaquait. Sinon, chaque adversaire perd 1 point de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr

{7}

Créature-artefact : myr et construction

R

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}

Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueteuse aux lames cérébrales

{1}{B}

Créature : azra et guerrier

R

À chaque fois que vos adversaires subissent des blessures de combat, si au moins une de ces blessures a été infligée par un guerrier, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur d'ossements

{3}{B}

Créature : dragon

R

Flash

Vol

Cette créature arrive avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci.

Quand cette créature meurt, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gix, praetor de Yaugzebul

{1}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut payer 1 point de vie. S'il fait ainsi, il pioche une carte.

{4}{B}{B}, défaussez-vous de X cartes : Exilez les X cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts parmi les cartes exilées de cette manière sans payer leur coût de mana.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse bruyante

{3}{B}

Créature : humain et psychagogue

R

Quand l'Envoûteuse bruyante arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire Rat égal au nombre d'adversaires que vous avez.

{1}{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ophiomancienne

{2}{B}

Créature : humain et shaman

R

Au début de chaque entretien, si vous ne contrôlez aucun serpent, créez un jeton de créature 1/1 noire Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opportuniste morbide
{2}{B}

Créature : humain et gremlin
U

À chaque fois qu’une autre créature meurt, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu’une seule fois par tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yahenni, partisan immortel
{2}{B}

Créature légendaire : éthérien et vampire
U

Célérité

À chaque fois qu’une créature adverse contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Yahenni, partisan immortel.

Sacrifiez une autre créature : Yahenni acquiert l’indestructible jusqu’à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères
{B}

Créature : vampire et sorcier
C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie loyale
{1}{R}

Créature : humain et artificier
U

Célérité

Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu’à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chanteur d'orage redoublé
{2}{R}

Créature : orque et sorcier
R

Initiative
À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque jeton de créature que vous contrôlez qui est arrivé ce tour-ci, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de ce jeton. Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez ces jetons.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant des assiégeants
{3}{R}{R}

Créature : goblin
R

Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.
{1}{R}, sacrifiez un goblin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef Scarapace
{2}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier
U

Quand le Chef Scarapace arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenzo, fauteur de ravages
{R}{R}

Créature légendaire : goblin et gredin
R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez l'un ?
? Incitez une créature ciblée que ce joueur contrôle.
? Exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre factieux

{2}{R}{R}

Créature : ogre et guerrier

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triade convoite-or

{4}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer une copie jeton, engagée et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron de guerre de la Légion

{2}{R}

Créature : goblin et soldat

R

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adeline, cathare resplendissante

{1}{W}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

R

Vigilance

La force d'Adeline, cathare resplendissante est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que vous attaquez, pour chaque adversaire, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

*/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'Éméria
(2)(W)(W)

Créature : ange
R

Vol

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouvier du crépuscule
(2)(W)

Créature : esprit
R

À chaque fois qu'un jeton de créature quitte le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bouvier du crépuscule.

(2)(W), retirez un marqueur +1/+1 du Bouvier du crépuscule : créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'inventivité
(3)(W)(W)

Créature : ange
M

Vol, vigilance, lien de vie

Fabrication 2 (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle ou créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Servo.)

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef d'assaut aïnok
(1)(W)

Créature : chien et guerrier
R

À chaque fois que vous attaquez avec cette créature et/ou votre commandant, pour chaque adversaire, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin, engagé et attaquant ce joueur.

Sacrifiez cette créature : Les jetons de créature que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant d'Ornuit
{3}{W}

Créature : humain et clerc et soldat
U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeron à la volonté de fer
{3}{W}

Créature : orc et artificier
R

Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez acquiert la myriade jusqu'à la fin du tour. (À chaque fois qu'elle attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer une copie jeton engagée et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit dévoué
{1}{W}

Créature : esprit et clerc
R

Vol

Sacrifiez l'Esprit dévoué : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcouteil
{2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier
M

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que l'Héroïne de Fortcouteil attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire
{4}{W}{W}

Créature : géant
M

Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neriv, avant-garde crépitante
{2}{R}{W}{B}

Créature légendaire : esprit et dragon
M

Vol, contact mortel

Quand Neriv arrive, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

À chaque fois que Neriv attaque, exilez un nombre de cartes égal au nombre de jetons appelés différemment que vous contrôlez du dessus de votre bibliothèque. Pendant chaque tour où vous avez attaqué avec un commandant, vous pouvez jouer ces cartes.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aron, ruine de Bénalia
{W}{W}{B}

Créature légendaire : phyrexian et humain
U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

{W}{B}, {T}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalisse, révérende médium
{3}{W}{B}

Créature légendaire : humain et clerc
U

Au début de chaque étape de fin, créez X jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol, X étant le nombre de jetons que vous avez créés ce tour-ci.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éliminer la concurrence

{4}{B}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez X créatures. Détruisez X créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la vengeance

{X}{R}

Rituel

R

Offre tentante ? Créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité. Chaque adversaire peut créer X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du Jugement

{4}{W}{W}{W}

Rituel

R

Convocation (Vos créatures peuvent vous aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Libérer les chiens

{3}{W}

Rituel

Créez quatre jetons de créature 1/1 blanche Chien.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade

Terrain

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

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

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation des ombres

{W}{B}

Rituel

Créez, engagés, deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon croupissant

Terrain : marais et montagne

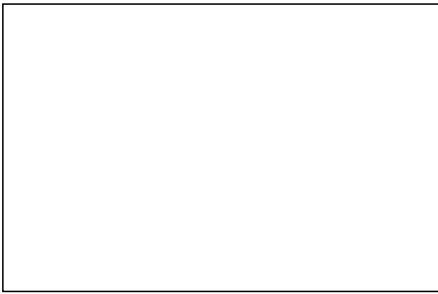
Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'archange



Terrain

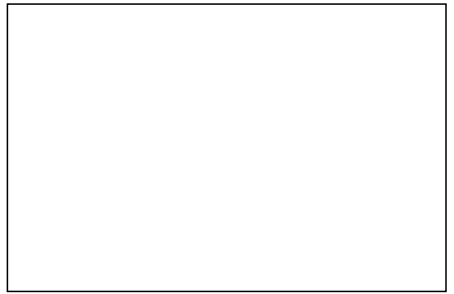
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{W}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

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

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval



Terrain

R

Meduseld, château d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth



Terrain

R

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne.

{T} : Ajoutez {R}.

{1}{R}{R}, {T} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

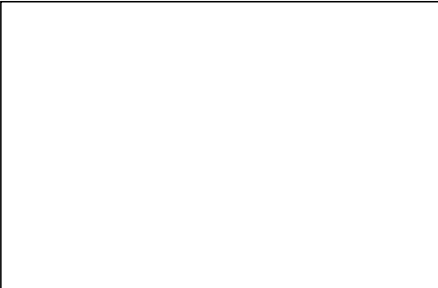
Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Lande fétide



Terrain

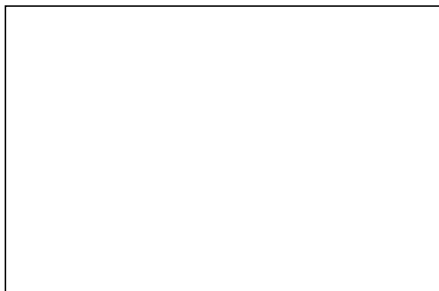
R

{T} : Ajoutez {C}.

{WB}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{B} ou {B}{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

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

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, 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

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigR.jpg
"
<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



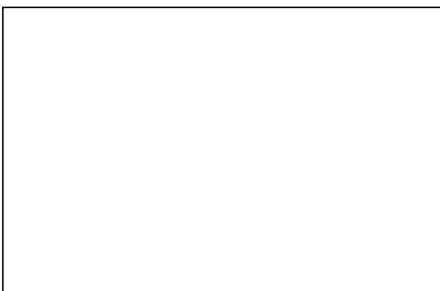
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg
"
<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage fracassé



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Paysage fracassé : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de plaine ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Recyclage {R}{W}{B} ({R}{W}{B}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg
"
<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire fracassé



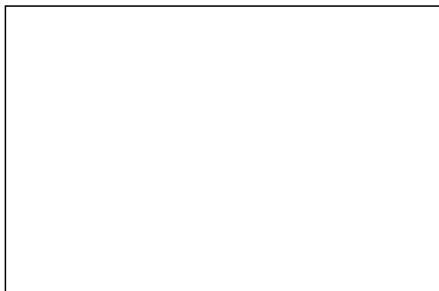
Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

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

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

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

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}

Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole de l'oubli

{2}

Artefact

R

{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.

{8}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame des égos {2}

Artefact : équipement

La créature équipée à la myriade.

Équipement {4}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}

Artefact

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur ; un terrain ; un adversaire contrôle pourrait produire.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de conviction {2}

Artefact

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. Le Talisman de conviction vous inflige 1 blessure.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de hiérarchie
{2}

Artefact
U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Talisman de hiérarchie vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaya, chasseuse de geists
{1}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Kaya
M

+1 : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à un jeton de créature ciblé que vous contrôlez.
-2: Jusqu'à la fin du tour, si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, deux fois ce nombre de jetons est créé à la place.
-6: Exilez toutes les cartes de tous les cimetières, puis créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol pour chaque carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier d'infanterie
{2}{R}

Artefact : équipement
R

La créature équipée a la menace et mobilisation X, X étant sa force. (À chaque fois que cette créature attaque, créez, engagés et attaquant, X jetons de créature 1/1 rouge Guerrier. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mortelle
{1}{B}

Éphémère
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.
Piochez deux cartes et créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe amer
{1}{B}

Éphémère
U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d’une carte ou payez 3 points de vie.

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de minuit
{2}{W}

Éphémère
U

Détruisez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 blanche humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration
{1}{R}

Éphémère
U

Choisissez l’une ?

? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand crescendo
{X}{W}{W}

Éphémère
R

Créez X jetons de créature 1/1 verte et blanche Citoyen. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l’indestructible jusqu’à la fin du tour.

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

À portée
{3}{B}

Enchantement
R

Quand cet enchantement arrive, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Guerrier.

À chaque fois que vous attaquez, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de créatures qui l'attaquent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté des Mardu
{2}{W}

Éphémère
R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.

? Créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Guerrier égal au nombre de créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

? La Volonté des Mardu inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion du souvenir
{2}{B}

Enchantement
U

Quand cet enchantement arrive, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accueil de Tocasia

{2}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu’une créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu’une seule fois par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyauté de la légion

{6}{W}{W}

Enchantement

M

Les créatures que vous contrôlez ont la myriade. (À chaque fois qu’une créature avec la myriade attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu’il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Insigne de commandant

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visite divine

{3}{W}{W}

Enchantement

M

Si au moins un jeton de créature devait être créé sous votre contrôle, autant de jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance sont créés à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

