

Kitt Kanto, diva du chaos

{1}{R}{G}{W}

Créature légendaire : chat et barde et druide **M**

Quand Kitt Kanto arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.

Au début du combat pendant le tour de chaque joueur, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée que ce joueur contrôle gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Incitez cette créature.

3/3

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

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : Snake Shaman **C**

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth piétonnerre

{4}{G}{G}

Créature : bête **R**

Piétinement

Lieutenant ? Tant que vous contrôlez votre commandant, le Baloth piétonnerre gagne +2/+2 et les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Lambholt

{1}{G}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille

{1}{G}

Créature : élémental et druide

C

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonie de scalaires

{2}{G}

Créature : insecte

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte. Si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton qui est une copie de la Colonie de scalaires à la place.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclaircur

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boute-en-train

{3}{R}

Créature : élémental

R

Initiative, piétinement, célérité

À chaque fois que le Boute-en-train attaque, il gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

Quand le Boute-en-train arrive sur le champ de bataille, si ce n'est pas un jeton, chaque adversaire crée un jeton qui en est une copie. Les jetons sont incités pour le reste de la partie. (Ils attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kazuul, Tyran des Falaises

{3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et guerrier

U

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Ogre à moins que le contrôleur de cette créature ne paie {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourmi agitatrice

{2}{R}

Créature : insecte

R

Au début de votre étape de fin, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle.

Incitez chaque créature sur laquelle des marqueurs ont été mis de cette manière. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la Roue

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

R

{1}{R}, {T}, sacrifiez le Mage de la Roue : Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soliste grésillant

{3}{R}

Créature : humain et citoyen

U

Alliance ? À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne peut pas bloquer ce tour-ci. Si c'est la deuxième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, cette créature attaque pendant la prochaine phase de combat de son contrôleur si possible.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zurzoth, cavalier du chaos

{2}{R}

Créature légendaire : diable

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche sa première carte à chaque tour, si ce n'est pas son tour, vous créez un jeton de créature 1/1 rouge Diable avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »  
À chaque fois qu'au moins un diable que vous contrôlez attaque au moins un joueur, ces joueurs et vous piochez chacun une carte, puis vous défaussez d'une carte au hasard.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trésorier de la Chambre rose

{3}{R}

Créature : ogre et guerrier

R

Alliance ? À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton Trésor si c'est la première ou la deuxième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci. Sinon, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, le Trésorier de la Chambre rose inflige X blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avoquiste d'Orzhov

{2}{W}

Créature : humain et conseiller

U

Au début de votre entretien, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatures que ce joueur contrôlent ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez jusqu'à votre prochain tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur du patron

{4}{W}

Créature : elfe et citoyen

R

Le Chauffeur du patron arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal à un plus le nombre d'autres créatures que vous contrôlez.  
Alliance ? À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chauffeur du patron.  
Quand le Chauffeur du patron meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassembleuse de rumeurs

{1}{W}{W}

Créature : elfe et sorcier

U

Alliance ? À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1. Si c'est la deuxième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, piochez une carte à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordonnateur de cérémonie

{3}{W}

Créature : rhinocéros et druide

R

Au début de votre entretien, chaque adversaire choisit argent, amis ou secrets. Pour chaque joueur qui a choisi argent, vous et ce joueur créez chacun un jeton Trésor.  
Pour chaque joueur qui a choisi amis, vous et ce joueur créez chacun un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen. Pour chaque joueur qui a choisi secrets, vous et ce joueur piochez chacun une carte.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bess, nourrisseuse d'âme

{1}{G}{W}

Créature légendaire : humain et citoyen

R

À chaque fois qu'au moins une autre créature avec une force et une endurance de base de 1/1 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Bess, nourrisseuse d'âme.  
À chaque fois que Bess attaque, chaque autre créature que vous contrôlez avec une force et une endurance de base de 1/1 gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur Bess.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gahiji, L'Honoré

{2}{R}{G}{W}

Créature légendaire : bête

M

À chaque fois qu'une créature attaque un de vos adversaires ou un planeswalker qu'un adversaire contrôle, cette créature gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selvava, exploratrice sur le retour

{1}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et éclaireur

R

Pour parler ? {T} : Chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière, ajoutez {G} et gagnez 1 point de vie. Chaque joueur pioche ensuite une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phabine, confidente du patron

{3}{R}{G}{W}

Créature légendaire : chat et conseiller

M

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la célérité. Pour parler ? Au début du combat pendant votre tour, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte de terrain révélée de cette manière, vous créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen. Ensuite, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière. Chaque joueur pioche ensuite une carte.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

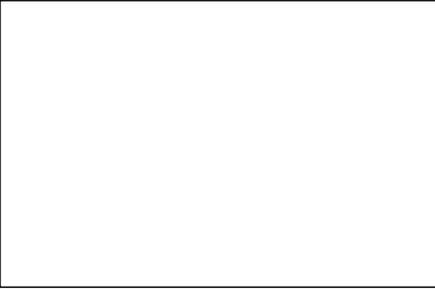
C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation shamanique

{3}{G}{G}



Rituel

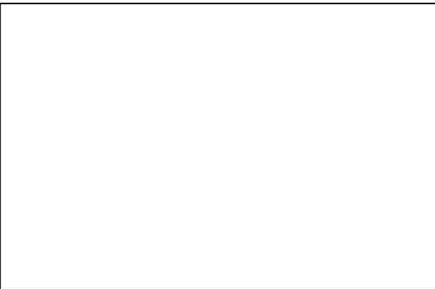
R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.  
Férocité ? Vous gagnez 4 points de vie pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande sylvestre

{X}{G}



Rituel

R

Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous créez chacun un jeton de créature X/X verte Sylvain.  
Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous créez chacun X jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée de Vivien

{4}{G}{G}



Rituel

R

Chaque créature que vous contrôlez acquiert la vigilance, le piétinement et la mêlée jusqu'à la fin du tour. (À chaque fois qu'une créature avec la mêlée attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire que vous avez attaqué pendant ce combat.)  
Au début de la prochaine phase principale ce tour-ci, piochez une carte pour chaque joueur qui a subi des blessures de combat ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaisir // Excès

{2}{R}

Rituel

R

Plaisir  
{2}{R}

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen qui est engagé et attaquant.

Excès  
{1}{R}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créez un jeton Trésor pour chaque créature que vous contrôlez qui a infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci.

Anéantir les puissants

{4}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisir l'occasion

{2}{R}

Rituel

R

Chaque adversaire choisit célébrité ou fortune. Pour chaque joueur qui a choisi célébrité, acquérez le contrôle d'une créature que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures et elles acquièrent la célébrité jusqu'à la fin du tour. Pour chaque joueur qui a choisi fortune, vous piochez une carte et vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup d'état militaire

{X}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Si X est supérieur ou égal à 5, détruisez toutes les autres créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Camaraderie

{4}{G}{W}

Rituel

R

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez. Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet prospère

Terrain

C

Le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille engagé.

Au moment où le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le vert.

{T} : Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence des Cabaretti

{3}{R}{G}{W}

Rituel

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

? Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez. Il acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

? Exilez une cible, artefact ou enchantement.

? Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +1/+1 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval

Terrain

R

Meduseld, château d'or 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

Cour des Cabaretti



Terrain

C

Quand la Cour des Cabaretti arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la. Quand vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories



Terrain : montagne et forêt

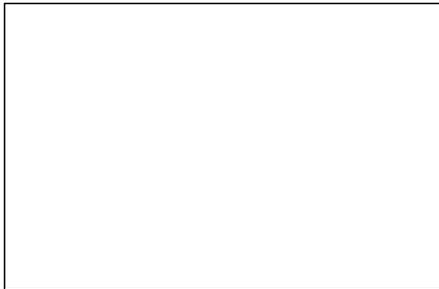
R

{(T)} : Ajoutez {R} ou {G}.

La Clairière de scories 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

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

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

Landes cendreuses



Terrain

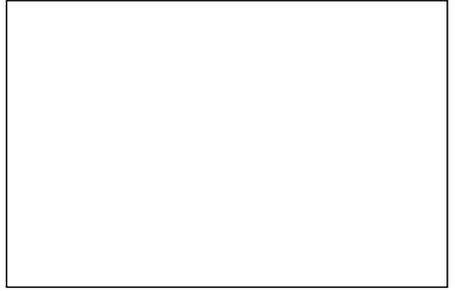
C

{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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



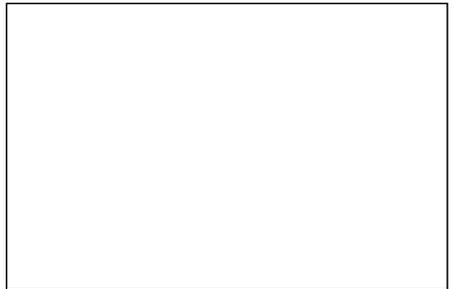
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Panorama de Naya



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Piste du gibier



Terrain

R

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



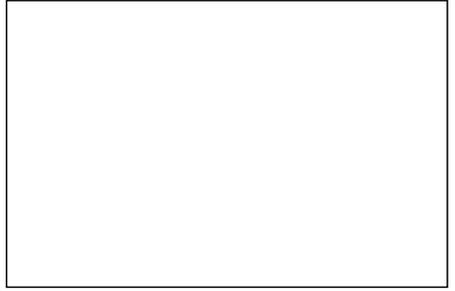
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



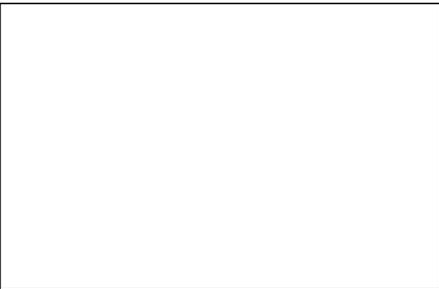
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie prospère



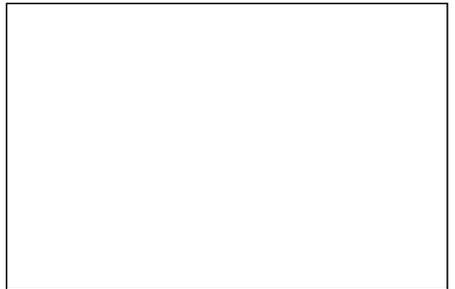
Terrain

C

La Prairie prospère arrive sur le champ de bataille engagée.  
Au moment où la Prairie prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le blanc.  
{T} : Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire prospère



Terrain

C

Le Promontoire prospère arrive sur le champ de bataille engagé.  
Au moment où le Promontoire prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le rouge.  
{T} : Ajoutez {R} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}, {G} 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

Temple du triomphe



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 {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée de Moussefeu



Terrain

R

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

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

### 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

### 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

Anneau solaire {1}



Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux plancher {4}

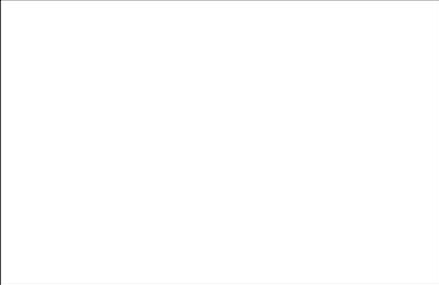


Artefact R

Le Faux plancher arrive sur le champ de bataille engagé. Les créatures arrivent sur le champ de bataille engagées. {2}, {T}, exiliez le Faux plancher : Exiliez toutes les créatures dégagées. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

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

Lame assoiffée de sang

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2+0 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un autre joueur que vous si possible.)

{1} : Attachez la Lame assoiffée de sang à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{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

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

U

{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

Sceptre de célébration

{2}{G}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0 et a le piétinement.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appelez les Capes de cuivre !

{2}{W}

Éphémère

R

Obstination ? Ce sort coûte {1}{W} de plus à lancer pour chaque cible après la première.  
Choisissez n'importe quel nombre d'adversaires ciblés.  
Créez X jetons de créature 1/1 blanche Humain et Soldat, X étant le nombre de créatures que ces adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'incruster

{5}{G}

Éphémère

R

Créez, engagé, un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros et Guerrier pour chaque créature engagée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

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

Charme des Cabaretti

{R}{G}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?  
? Le Charme des Cabaretti inflige un nombre de blessures égal au nombre de créatures que vous contrôlez à une cible, créature ou planeswalker.  
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.  
? Créez deux jetons de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?  
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.  
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.  
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la multitude

{X}{G}{W}{W}

Éphémère

M

Convocation (Vos créatures peuvent 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.)  
Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation d'artefact

{R}{G}

Éphémère

R

Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.  
Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la valeur de mana de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.

Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation d'aura

{G}{W}

Éphémère

R

Détruisez un enchantement ciblé. Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la valeur de mana de cet enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convergence des guivres des sables

{6}{G}{G}

Enchantement

R

Les créatures avec le vol ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Service qui tue

{2}{G}

Enchantement

R

Quand le Service qui tue arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons Nourriture égal au nombre d'adversaires que vous avez. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer {2} et sacrifier un jeton. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège de l'avant-poste

{3}{R}

Enchantement

R

Au moment où le Siège de l'avant-poste arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.  
? Khans ? Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.  
? Dragons ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, le Siège de l'avant-poste inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone d'éveil

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage de duelliste

{2}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un moins une créature attaque, vous pouvez faire qu'une créature attaquante ciblée acquière la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge félicard

{3}{W}

Enchantement

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?  
? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Bête.  
? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partenariat prospère

{1}{R}{W}

Enchantement

R

Quand le Partenariat prospère arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.  
Engagez trois créatures dégagées que vous contrôlez :  
Créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}

Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité pour chaque marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

