

Jirina Koudro

{1}{R}{W}{B}

Créature légendaire : humain et soldat

M

Quand Jirina Koudro arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat pour chaque fois que vous avez lancé un commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Les autres humains que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Bolas

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse de titans

{4}{B}

Créature : humain et guerrier

R

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, si aucune créature n'est morte ce tour-ci, la Chasseuse de titans inflige 4 blessures à ce joueur.

{1}{B}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de Xathrid

{2}{B}

Créature : humain et sorcier

R

À chaque fois que le Nécromancien de Xathrid ou une autre créature Humain que vous contrôlez meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécialiste en espèces

{2}{B}{B}

Créature : humain et guerrier

R

Au moment où le Spécialiste en espèces arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

À chaque fois qu’une créature du type choisi meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort

{2}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

R

Initiative

À chaque fois qu’Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort attaque, vous pouvez payer {WB}{WB}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée de force inférieure ou égale à 2, engagée et attaquante.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport

{1}{B}

Créature : humain et gredin et allié

U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Belliciste des frontières

{3}{R}

Créature : humain et guerrier

U

À chaque fois qu’au moins une créature attaque un de vos adversaires ou un planeswalker, il contrôle, ces créatures acquièrent la menace jusqu’à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipage captivant

{3}{R}

Créature : humain et pirate

R

{3}{R} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumiko la manante

{2}{R}{R}

Créature légendaire : humain et samouraï

R

Fumiko la manante a bushido X, X étant le nombre de créatures attaquantes. (À chaque fois que cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour.)

Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent à chaque combat si possible.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouade pyroflux

{3}{R}

Créature : humain et soldat

R

Célérité

À chaque fois que l'Escouade pyroflux attaque, vous pouvez exiler une autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille, engagée et attaquante, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Humble défecteur

{1}{R}

Créature : humain et gredin

M

{T} : Piochez deux cartes. Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Humble défecteur. N'activez que pendant votre tour.

2/1

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

Agente chasseuse de primes

{1}{W}

Créature : humain et soldat

R

Vigilance

{T}, sacrifiez l'Agente chasseuse de primes :
Détruisez un permanent légendaire ciblé qui est un
artefact, une créature ou un enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan du feu éternel

{5}{R}

Créature : géant

R

Chaque créature Humain que vous contrôlez a « {R}, {T} :
Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle
cible. »

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônière fervente

{2}{W}

Créature : humain et clerc

U

{T}, engagez deux humains dégagés que vous contrôlez :
Exilez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin du front

{2}{W}

Créature : humain et clerc

R

Bataillon ? À chaque fois que le Carabin du front et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent *indestructible* jusqu'à la fin du tour.

Sacrifiez le Carabin du front : Contrecarrez un sort ciblé avec {X} dans son coût de mana à moins que son contrôleur ne paie {3}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chers disparus

{4}{W}{W}

Créature : esprit

R

Vol

Tant que les Chers disparus sont dans votre cimetière, chaque créature Humain que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Gavonie

{2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Vigilance

Au moment où les Cavaliers de Gavonie arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures Humain que vous contrôlez ont la protection contre les créatures du type choisi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'Orchidée blanche

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Initiative

Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conte-destin de Thraben
{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

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

Heure fatidique ? Tant que vous avez 5 points de vie ou moins, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du Disque
{2}{W}{W}

Créature : humain et sorcier

R

Le mage du Disque arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenante de Thalia
{1}{W}

Créature : humain et soldat

R

Quand la Lieutenante de Thalia arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre humain que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Lieutenante de Thalia.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odric, maître tacticien
{2}{W}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Initiative

À chaque fois qu'Odric, maître tacticien et au moins trois autres créatures attaquent, vous choisissez quelles créatures bloquent ce combat et comment elles bloquent.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase de cavalerie
{1}{W}

Créature : pégase
C

Vol

À chaque fois que le Pégase de cavalerie attaque, chaque humain attaquant acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangers de l'orée
{2}{W}

Créature : humain et éclaircur et ranger
R

Initiative

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Tant qu'un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque. (Vous ne pouvez jouer un terrain de cette manière que s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse
{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc
U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trynn, championne de la liberté
{3}{W}

Créature légendaire : humain et soldat
M

Partenariat avec Silvar, dévoreur des hommes libres (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Silvar dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adriana, capitaine de la garde

{3}{R}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

R

Mêlée (À chaque fois que cette créature attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire que vous avez attaqué pendant ce combat.) Les autres créatures que vous contrôlez ont la mêlée. (Si une créature a plusieurs occurrences de mêlée, chacune d'elles se déclenche séparément.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garna, la Flamme de sang

{3}{B}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

U

Flash

Quand Garna, la Flamme de sang arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main toutes les cartes de créature de votre cimetière qui y ont été mises où elles viennent ce tour-ci.

Les autres créatures que vous contrôlez ont la célérité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin du général

{W}{B}

Créature : humain et soldat

U

Les humains légendaires que vous contrôlez ont l'indestructible.

{2}{W}{B} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kelsien, la Peste

{R}{W}{B}

Créature légendaire : humain et assassin

M

Vigilance, célérité

Kelsien, la Peste gagne +1/+1 pour chaque marqueur « expérience » que vous avez.

{T} : Kelsien inflige 1 blessure à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Quand cette créature meurt ce tour-ci, vous gagnez un marqueur « expérience ».

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silvar, dévoreur des hommes libres

{3}{B}{R}

Créature légendaire : chat et cauchemar

M

Partenariat avec Trynn, championne de la liberté (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Trynn dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

Menace

Sacrifiez un humain : Mettez un marqueur +1/+1 sur Silvar, dévoreur des hommes libres. Il acquiert

Indestructible jusqu'à la fin du tour.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérités douloureuses

{2}{B}

Rituel

R

Convergence ? Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le prix de l'ambition

{3}{B}

Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de filet en ville

{1}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévotion grandissante

{3}{W}{W}

Rituel

R

Créez cinq jetons de créature 1/1 blanche Humain. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, créez dix de ces jetons à la place.

Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade

Terrain

U

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures.

? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

Terrain

U

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

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts d'Ombresang



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



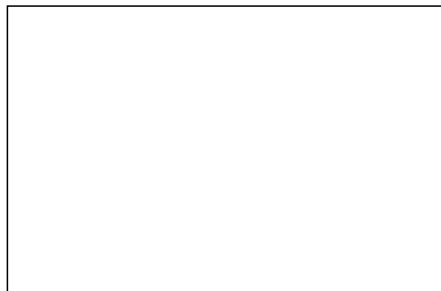
Terrain

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

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

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

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.)

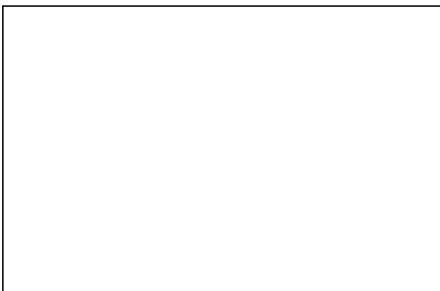
Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{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 érodées



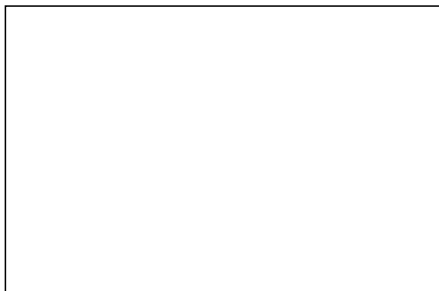
Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {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



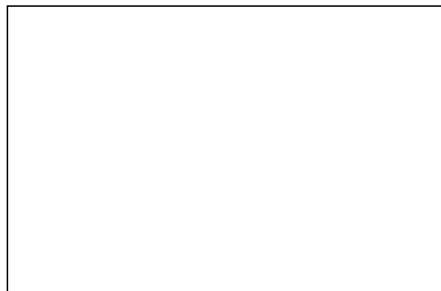
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage 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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

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
>

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
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



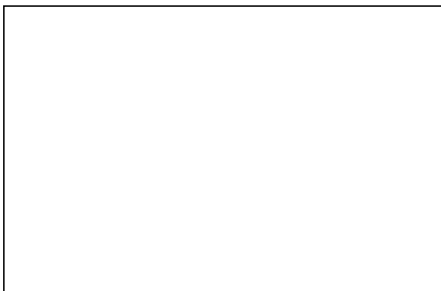
Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : 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

Plaine



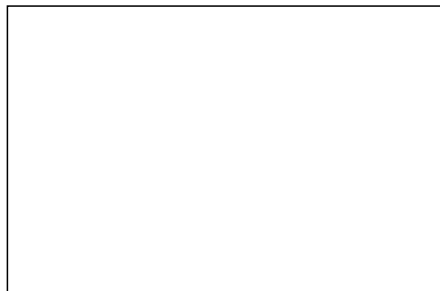
Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



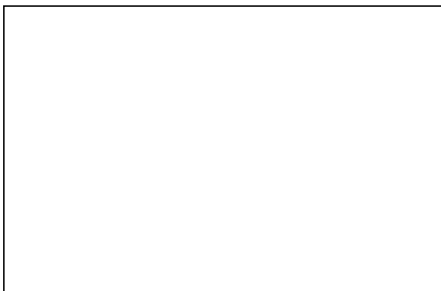
Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

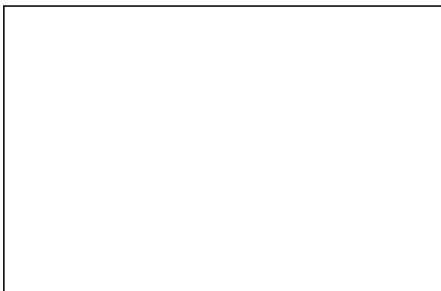
<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="143 345 313 354" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="646 68 681 79" data-label="Text">
<p>Plaine</p>
</div>
<div data-bbox="644 82 921 211" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="646 213 760 224" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="906 213 920 224" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="646 227 920 288" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="646 345 817 354" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="143 465 177 476" data-label="Text">
<p>Plaine</p>
</div>
<div data-bbox="141 479 418 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="143 609 255 620" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="403 609 417 620" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="143 623 416 685" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="143 742 313 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="646 465 681 476" data-label="Text">
<p>Plaine</p>
</div>
<div data-bbox="644 479 921 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="646 609 760 620" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="906 609 920 620" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="646 623 920 685" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="646 742 817 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="646 957 817 967" data-label="Page-Footer">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>

Temple de la fausse divinité



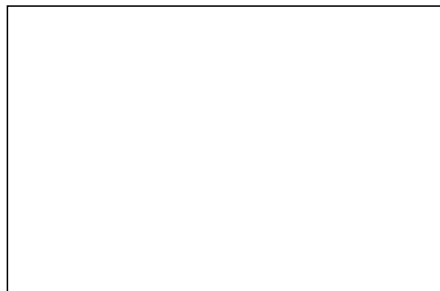
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre de Rochépine



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.)

Le Terre de Rochépine arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

{R}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si un adversaire a subi au moins 7 blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

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

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

R

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

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

Cachet d'Orzhov

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d&#039;ésotérisme {2}

Artefact R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l&#039;identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'héritage {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +3/+1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du sanctuaire

{2}

Artefact : équipement

R

Au moment où la Lame du sanctuaire devient attachée à une créature, choisissez une couleur.

La créature équipée gagne +2/+0 et a la protection contre la dernière couleur choisie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

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

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornement de brideur

{3}

Artefact

C

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

{4}, {T} : Chaque joueur qui contrôle un permanent appelé Ornement de brideur pioche une carte.

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

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

Absence imprévue
{X}{W}{W}

Éphémère
R

Mettez un permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nahiri, l'annonciatrice
{2}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Nahiri
M

+2: Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
-2: Exilez une cible, enchantement, artefact engagé ou créature engagée.
-8: Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou de créature, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Elle acquiert la célérité. Renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

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

Man?uvre irréprochable

{2}{W}

Éphémère

R

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.
Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques désespérées

{W}{B}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Si vous ne contrôlez pas d'humain, vous perdez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin crépitante

{R}{W}{B}

Éphémère

R

La Fin crépitante inflige 2 blessures à chaque adversaire. Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

M

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion du souvenir

{2}{B}

Enchantement

U

Quand le Bastion du souvenir arrive sur le champ de bataille, 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

Animosité partagée

{2}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, elle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre créature attaquante qui partage un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus parasitaire

{2}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

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

À chaque fois que la créature enchantée attaque, son contrôleur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échos en fusion

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Au moment où les Échos en fusion arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

À chaque fois qu'une créature non-jeton du type choisi arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus brillant

{2}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

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

À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous 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

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

Justice vigilante

{3}{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Justice vigilante inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confinement dans le sanctuaire

{2}{W}

Enchantement

U

Les humains que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{2}, engagez deux humains dégagés que vous contrôlez : Engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus martial

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, chaque autre créature qui attaque un de vos adversaires gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast