

Arahbo, Rugissement du monde

{3}{G}{W}

Créature légendaire : chat et avatar

M

Éminence ? Au début du combat pendant votre tour, si Arahbo, Rugissement du monde est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, un autre chat ciblé que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'un autre chat que vous contrôlez attaque, vous pouvez payer {1}{G}{W}. Si vous faites ainsi, il acquiert le piétinement et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. X étant sa force.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jedit Ojanen d'Efrava

{3}{G}{G}{G}

Créature légendaire : guerrier chat

R

Traversée des forêts

À chaque fois que Jedit Ojanen d'Efrava attaque ou bloque, créez un jeton de créature 2/2 verte Chat et Guerrier avec la traversée des forêts.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeurs qasali

{4}{G}

Créature : guerrier chat

R

Portée

Quand les Frondeurs qasali ou un autre chat arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx affamé

{1}{G}

Créature : chat

R

Les chats que vous contrôlez ont la protection contre les rats. (Ils ne peuvent pas être bloqués, ciblés ou blessés par des rats.)

Au début de votre étape de fin, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 noire rat avec le contact mortel.

À chaque fois qu'un rat meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque chat que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Smilodon temurien

{2}{G}{G}

Créature : chat

U

{1}{G} : Vous pouvez renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, le Smilodon temurien acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balan, chevalière errante

{2}{W}{W}

Créature légendaire : chat et chevalier

R

Initiative

Balan, chevalière errante a la double initiative tant qu'au moins deux équipements lui sont attachés.

{1}{W} : Attachez tous les équipements que vous contrôlez à Balan.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre léonin

{1}{W}

Créature : chat et clerc

R

Les joueurs ne peuvent pas chercher dans leur bibliothèques. N'importe quel joueur peut payer {2} pour que ce joueur ignore cet effet jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de charité

{3}{W}

Créature : chat et clerc

R

Flash

Si un adversaire devait piocher au moins deux cartes, à la place vous et ce joueur piochez chacun une carte.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du foyer

{4}{W}{W}

Créature : chat et esprit

R

Vol

Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'épées de Taj-Nar {3}{W}

Créature : chat et soldat U

Quand le Forgeur d'épées de Taj-Nar arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement avec une valeur de mana inférieure ou égal à X, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploratrice d'Oreskos

{1}{W}

Créature : chat et éclairéur


U

Quand l'Exploratrice d'Oreskos arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de plaine, X étant le nombre de joueurs qui contrôlent plus de terrains que vous. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin {w}{w}



Créature : chat et clerc U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.

Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jareth, titan léonin

{3}{W}{W}{W}

Créature légendaire : chat et géant

R

À chaque fois que Jareth, titan léonin bloque, il gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

{W} : Jareth acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kemba, kha régente

{1}{W}{W}

Créature légendaire : chat et clerc

U

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat pour chaque équipement attaché à Kemba, kha régente.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jazal Crinièredor

{2}{W}{W}

Créature légendaire : guerrier chat

R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

{3}{W}{W} : Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures attaquantes.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léonine en chasse

{2}{W}

Créature : chat et archer

R

Quand la Léonine en chasse arrive sur le champ de bataille, choisissez secrètement un adversaire.

Révélez le joueur choisi : Exilez une créature ciblée qui vous attaque si elle est contrôlée par le joueur choisi.

N'activez qu'une seule fois.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raksha Lionceaudor

{5}{W}{W}

Créature légendaire : chat et soldat

R

Vigilance

Tant que Raksha Lionceaudor est équipé, les créatures Chat que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la double initiative.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shikari léonine

{1}{W}

Créature : chat et soldat

R

Vous pouvez activer les capacités d'équipement à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shikari lancesoleil

{1}{W}

Créature : chat et soldat

C

Tant que la Shikari lancesoleil est équipée, elle a l'initiative et le lien de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre de Seht

{2}{W}{W}

Créature : chat

R

Flash

Quand le Tigre de Seht arrive sur le champ de bataille, vous acquérez la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. (Vous ne pouvez pas être ciblé, blessé ou enchanté par quoi que ce soit de la couleur choisie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali

{G}{W}

Créature : chat et sorcier

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirri, duelliste de l'Aquilon

{1}{G}{W}

Créature légendaire : guerrier chat

R

Initiative

À chaque fois que Mirri, duelliste de l'Aquilon attaque, chaque adversaire ne peut pas bloquer avec plus d'une créature pendant ce combat.

Tant que Mirri, duelliste de l'Aquilon est engagée, pas plus d'une créature ne peut vous attaquer à chaque combat.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière bouclée

{G}{W}

Créature : chat

R

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

Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il a la défense talismanique et l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nazahn, forgelame révére

{4}{G}{W}

Créature légendaire : chat et artificier

M

Quand Nazahn, forgelame révére arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement et révélez-la. Si vous révélez une carte nommée Marteau de Nazahn de cette manière, mettez-là sur le champ de bataille. Sinon, mettez-là dans votre main. Mélangez ensuite.

À chaque fois qu'une créature équipée que vous contrôlez attaque, vous pouvez engager une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

5/4

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

Harmonisation

{2}{G}{G}

Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez 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

Majesté de l'âme

{4}{G}

Rituel

R

Piochez un nombre de cartes égal à la force d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerinage de Nissa

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt de base, révéléz ces cartes et mettez-en une sur le champ de bataille engagée, et le reste dans votre main. Mélangez ensuite.
Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémères et/ou de rituel dans votre cimetière, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt de base à la place de deux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traversée des Terres Extérieures

{4}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez. Mettez ces cartes sur le champ de bataille, engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prouesse du chasseur

{4}{G}

Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez autant de cartes. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaite

{3}{W}{W}

Rituel

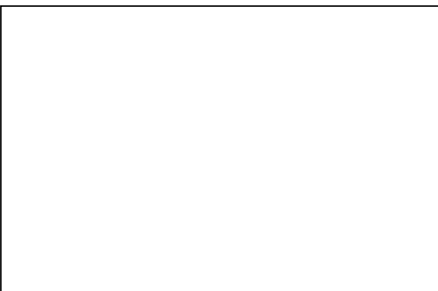
R

Vous pouvez lancer la Défaite comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour la lancer. Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement divin

{2}{W}{W}



Rituel

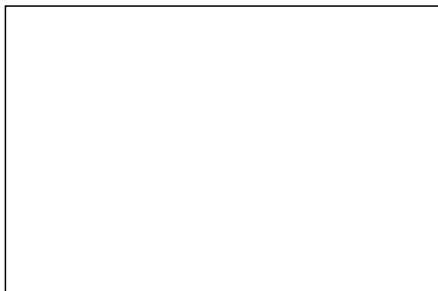
R

Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle. Détruisez le reste.

Flashback {5}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exiliez-la.)

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

Bois sauvage en éveil



Terrain

R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

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

Forêt



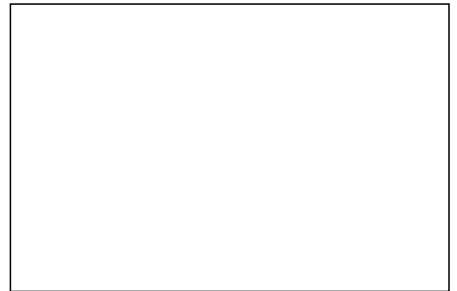
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



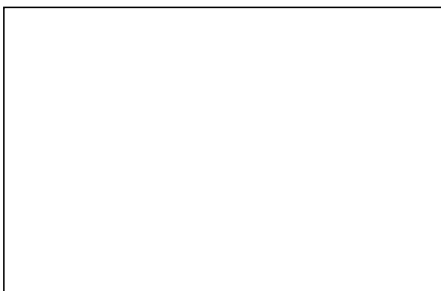
Terrain de base : forêt

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

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ((G), défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Herbages



Terrain

U

Les Herbages arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T}, sacrifiez les Herbages : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Orée de la Krosia



Terrain

U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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 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

Palais terrelfe



Terrain

U

Le Palais terrefe arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



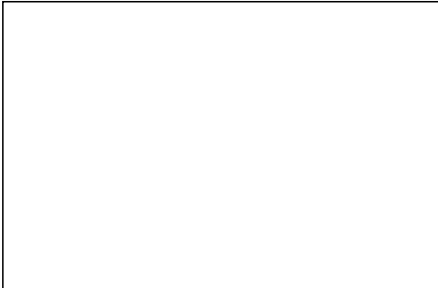
Terrain

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

Passage des mandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

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

Sables verdoyants



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Grisepeau



Terrain

U

Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

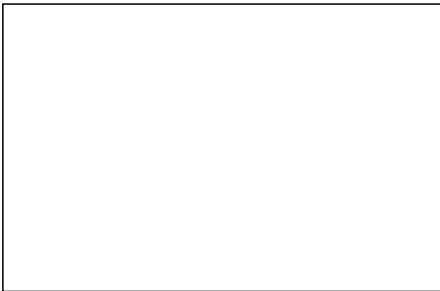
Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

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

Sylves gangrenées



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



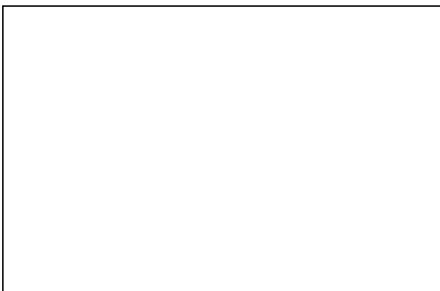
Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

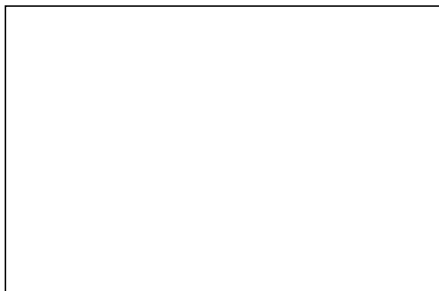
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive hédron

{4}



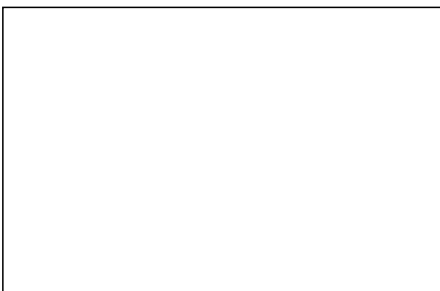
Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.
{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
{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

Armure d'Argentum

{6}



Artefact : équipement

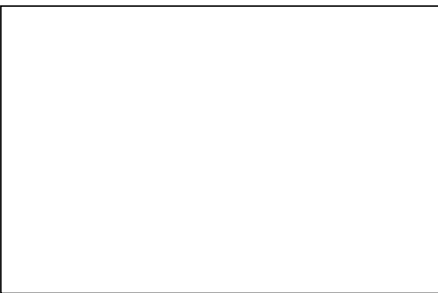
R

La créature équipée gagne +6/+6.
À chaque fois que la créature équipée attaque, détruisez un permanent ciblé.
Équipement {6}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de Nin

{6}



Artefact

R

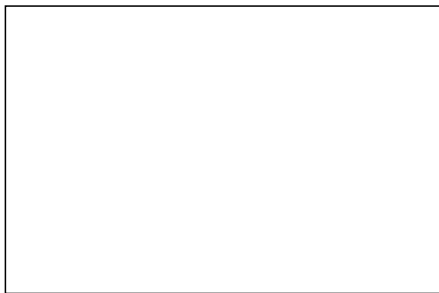
Au début de votre entretien, piochez une carte.

{T} : Le Bâton de Nin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor du héraut

{3}



Artefact

U

Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

R

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de l'animiste

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de la vengeance

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.

Équipement {3} {3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de bataille forgée dans le sang

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de la Hache de bataille forgée dans le sang.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grappin

{4}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a la double initiative.

À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez faire qu'une créature ciblée la bloque ce tour-ci si possible.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve

{6}

Artefact

U

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

{3}, {T}, sacrifiez l'Hèdron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

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 du héros

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+2.
À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher la Lame du héros.
Équipement {4} ({4}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

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

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de Nazahn

{4}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que le Marteau de Nazahn ou qu'un autre équipement arrive sur champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez attacher cet équipement à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'indestructible.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de quiétude

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

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

Frappe-devant béhémoth

{1}{G}{W}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement de congénères

{5}{G}{G}

Éphémère

R

Choisissez un type de créature. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez X cartes de créature du type choisi, X étant le nombre de créatures de ce type que vous contrôlez. Mettez ces cartes sur le champ de bataille et mélangez ensuite le reste des cartes révélées dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes écrasantes

{2}{G}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature avec le vol ciblé.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliques écrasées

{4}{G}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé et jusqu'à un autre artefact ou enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}

Éphémère

U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'ailes
{1}{W}{W}

Éphémère
U

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante.

Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abondance
{2}{G}{G}

Enchantement
R

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez, à la place, choisir terrain ou non-terrain et révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de la sorte choisie. Mettez cette carte dans votre main et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Blancsoleil
{X}{W}{W}{W}

Éphémère
R

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat. Mélangez le Zénith de Blancsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de don
{1}{G}

Enchantement : aura et malédiction
U

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez.

Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résurgence de Zendikar

{5}{G}{G}

Enchantement

R

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit. (Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.)

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du Mirari

{3}{G}{W}

Enchantement

M

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

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de vitalité

{2}{W}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, vous gagnez 2 points de vie. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast