

Conscrits zélés

{4}{R}

Créature : humain et guerrier

R

Célérité

Quand les Conscrits zélés arrivent sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

C

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

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

C

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

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

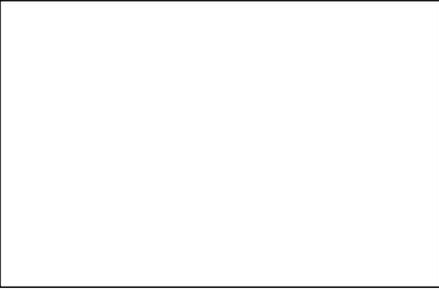
C

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

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

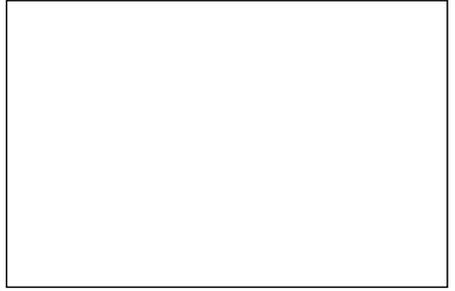
C

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

Souvenance

{2}{G}



Rituel

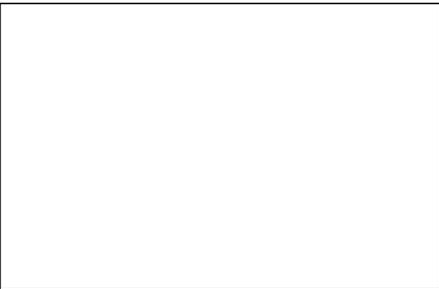
U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souvenance

{2}{G}



Rituel

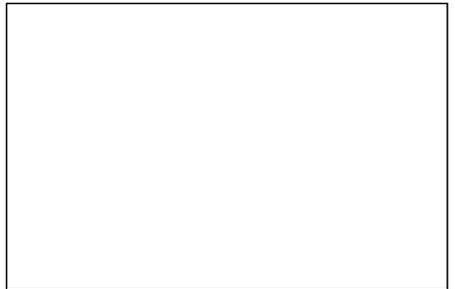
U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souvenance

{2}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souvenance

{2}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque de mutinerie

{2}{R}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle et dégagez-la. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque de mutinerie

{2}{R}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle et dégagez-la. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque de mutinerie

{2}{R}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle et dégagez-la. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque de mutinerie

{2}{R}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle et dégagez-la. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang perfide

{1}{R}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang perfide

{1}{R}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang perfide

{1}{R}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang perfide

{1}{R}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

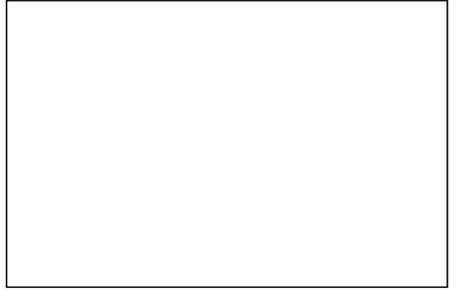


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

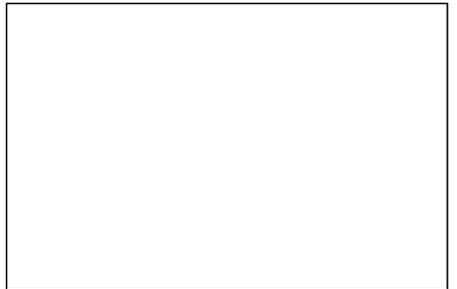


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



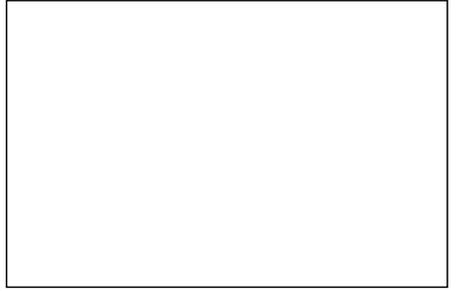
Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

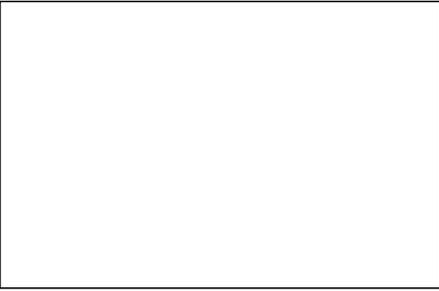


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



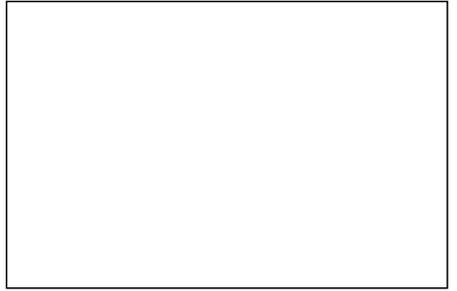
Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffes de Gix {0}



Artefact P
{1}, sacrifiez un permanent : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

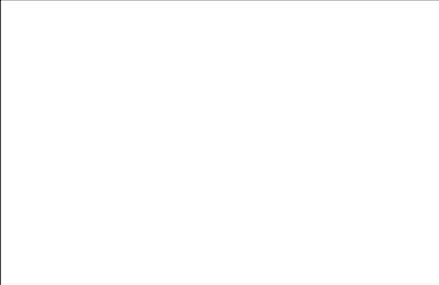
Griffes de Gix {0}



Artefact P
{1}, sacrifiez un permanent : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

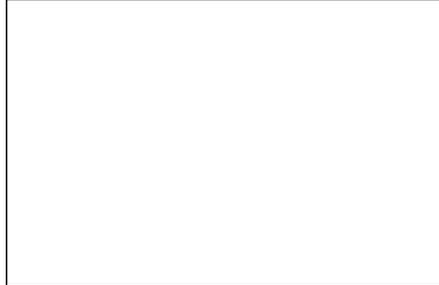
Griffes de Gix {0}



Artefact P
{1}, sacrifiez un permanent : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aveuglé par la colère {3}{R}

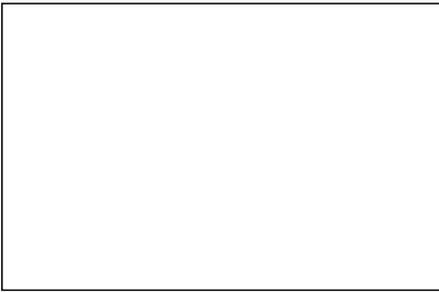


Éphémère : arcane U
Dégagez une créature non-légendaire ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aveuglé par la colère

{3}{R}



Éphémère : arcane

U

Dégagez une créature non-léendaire ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aveuglé par la colère

{3}{R}



Éphémère : arcane

U

Dégagez une créature non-léendaire ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aveuglé par la colère

{3}{R}



Éphémère : arcane

U

Dégagez une créature non-léendaire ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}



Éphémère R
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

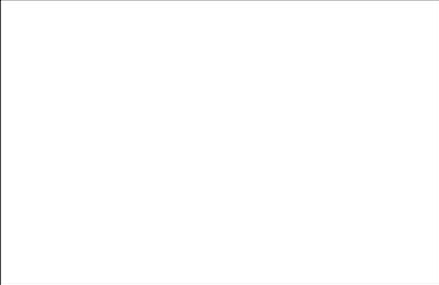
Foudre {R}



Éphémère R
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

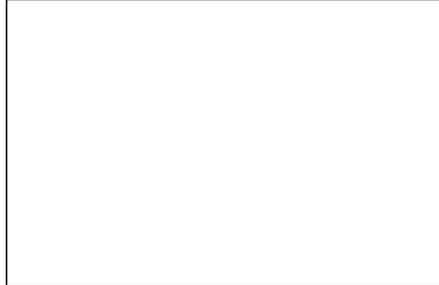
Foudre {R}



Éphémère R
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma {1}{R}



Éphémère C
Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de limon

{1}{G}

Enchantement

R

{1}{G}, sacrifiez une créature non-limon : Créez un jeton de créature X/X verte Limon, X étant la force de la créature sacrifiée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de limon

{1}{G}

Enchantement

R

{1}{G}, sacrifiez une créature non-limon : Créez un jeton de créature X/X verte Limon, X étant la force de la créature sacrifiée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de limon

{1}{G}

Enchantement

R

{1}{G}, sacrifiez une créature non-limon : Créez un jeton de créature X/X verte Limon, X étant la force de la créature sacrifiée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

