

Construction slivoïde {3}

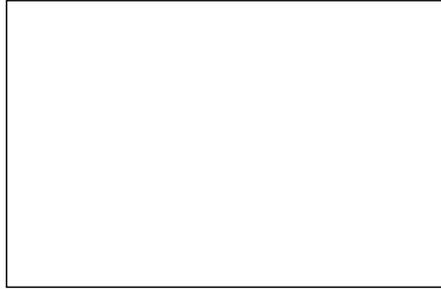


Créature-artefact : slivoïde et construction C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivorfèvre {2}



Créature-artefact : sortisan U

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Slivoïde appelé Slivoïde métallique.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde métallique {1}

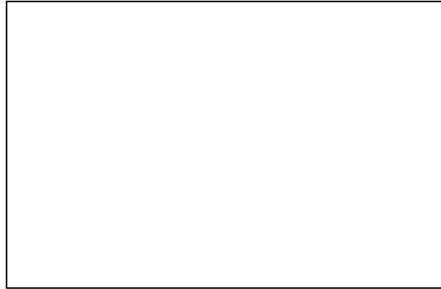


Créature-artefact : slivoïde C

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cracheur {4}{B}



Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde ont l'initiative.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde sangsue {1}{B}



Créature : slivoïde U

À chaque fois qu'un slivoïde que vous contrôlez attaque, le joueur défenseur perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce tribal {1}{G}



Créature : elfe et sorcier R

Mue {1}{G}

Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de la chasse {2}{G}



Créature : humain R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, choisissez un type de créature.

La force et l'endurance de la Meneuse de la chasse sont chacune égale au nombre de créatures du type choisi sur le champ de bataille.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde instinctif {3}{G}



Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde mégantique {5}{G}



Créature : slivoïde R  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde manaduite {1}{G}

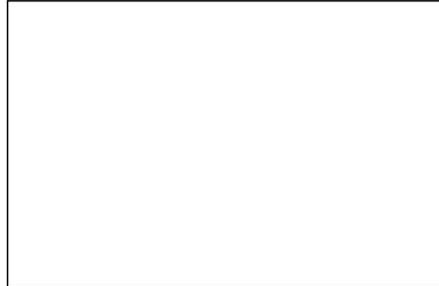


Créature : slivoïde U  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « {T} :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde belligérant {2}{R}



Créature : slivoïde U  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la menace.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Slivoïde flou** {2}{R}



Créature : slivoïde **C**  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Slivoïde scinde-os** {3}{R}



Créature : slivoïde **C**  
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +2/+0.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Slivoïde frappeur** {R}



Créature : slivoïde **C**  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Doubleure** {4}{U}



Créature : changeforme **U**  
Vous pouvez faire que la Doubleure arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle carte de créature d'un cimetière.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ailé {1}{U}



Créature : slivoïde C  
 Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir {2}{W}



Créature : changeforme R  
 Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
 {X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde synchronisé {4}{U}



Créature : slivoïde C  
 Toutes les créatures Slivoïde ont la vigilance.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à cataplasme {2}{W}

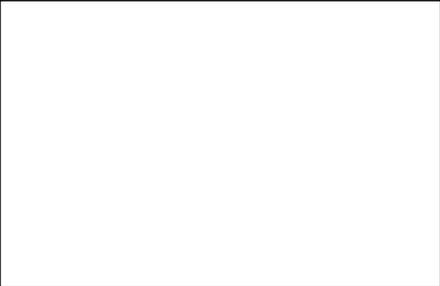


Créature : slivoïde C  
 Tous les slivoïdes ont « {2}, {T} : Régénérez un slivoïde ciblé. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde constricteur {5}{W}



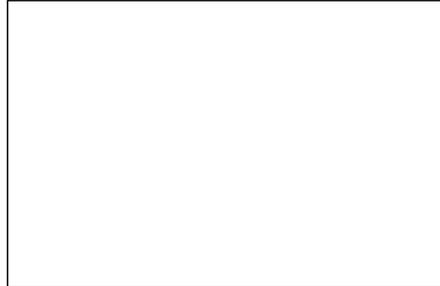
Créature : slivoïde U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette créature quitte le champ de bataille. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde sentinelle {1}{W}



Créature : slivoïde C

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde griffu {1}{W}



Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur hâlé {W}



Créature : humain et nomade et clerc R

{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karona, fausse divinité

{1}{W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : avatar

R

Célérité

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur dégage Karona, fausse divinité et en acquiert le contrôle.

À chaque fois que Karona, fausse divinité, attaque, les créatures du type de créature de votre choix gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à piquants

{R}{G}

Créature : slivoïde

P

À chaque fois qu'un slivoïde devient bloqué, ce slivoïde gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qui le bloque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rubinia Chantelâme

{2}{G}{W}{U}

Créature légendaire : peuple fée

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager Rubinia Chantelâme pendant votre étape de dégagement.

{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée tant que vous contrôlez Rubinia Chantelâme et que Rubinia reste engagée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde au cœur noir

{B}{G}

Créature : slivoïde

U

Tous les slivoïdes ont « Sacrifiez ce permanent : Vous gagnez 3 points de vie. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cautérisateur

{R}{W}



Créature : slivoïde

U

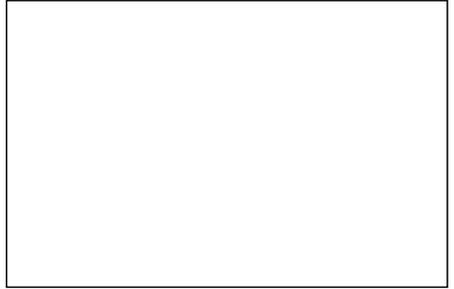
Tous les slivoïdes ont « {1}, sacrifiez ce permanent : Ce permanent inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »  
Tous les slivoïdes ont « {1}, sacrifiez ce permanent : Prévenez, ce tour-ci, la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à une cible, joueur, planeswalker ou créature Slivoïde. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde frénétique

{1}{U}{R}



Créature : slivoïde

U

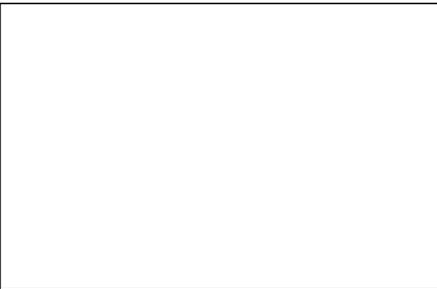
Tous les slivoïdes ont « {0} : Si ce permanent est sur le champ de bataille, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, exilez ce permanent et renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. Si vous perdez, sacrifiez-le. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ectoflamme

{B}{R}



Créature : slivoïde

U

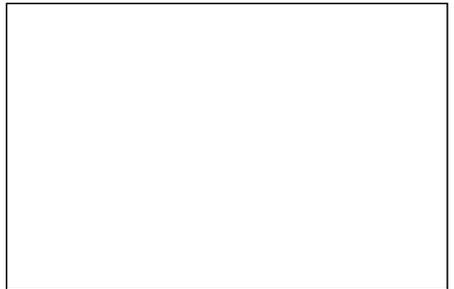
Tous les slivoïdes sont incolores.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde harmonique

{1}{G}{W}



Créature : slivoïde

U

Tous les slivoïdes ont « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact ou enchantement. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambition grandissante

{4}{B}



Rituel

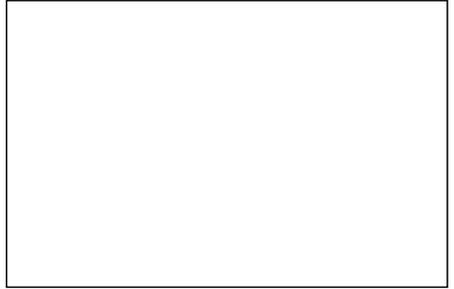
R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, cherchez à la place deux cartes dans votre bibliothèque, mettez-les dans votre main, puis mélangez. Flashback {7}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les puissants

{4}{W}



Rituel

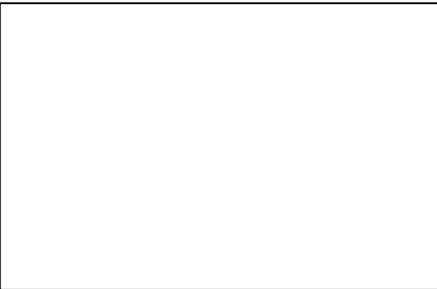
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

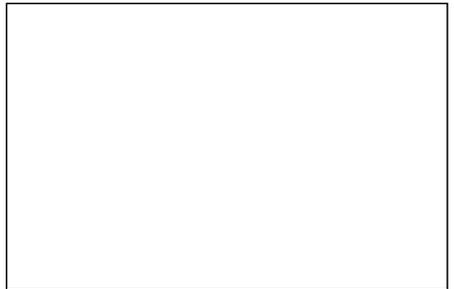
U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frémissements de l'essaim

{2}{W}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 incolore Slivoïde.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



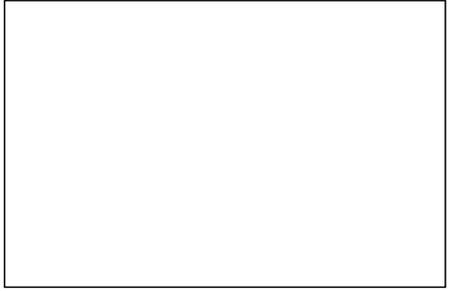
Terrain U

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caldeira de Darigaaz



Terrain : repaire U

Quand la Caldeira de Darigaaz arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basses terres thalakoses



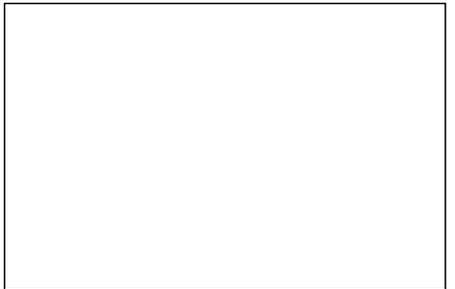
Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Basses terres thalakoses ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
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

Fin du labyrinthe



Terrain

M

La Fin du labyrinthe arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, renvoyez la Fin du labyrinthe dans la main de son propriétaire : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de porte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Si vous contrôlez au moins dix portes avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière instable



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient du type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse d'huile de roche



Terrain

U

La Fosse d'huile de roche arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Fosse d'huile de roche : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte chatoyante



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Herbages



Terrain

U

Les Herbages arrive 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 l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



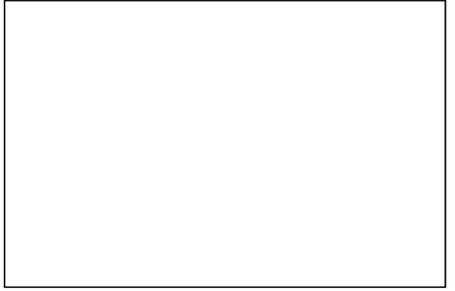
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



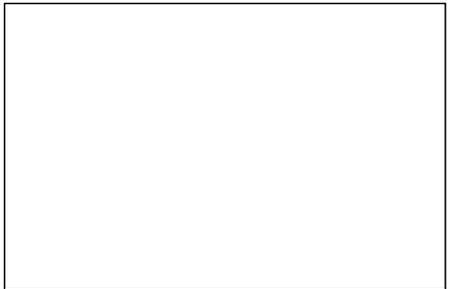
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : 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

Monastère mystique



Terrain

U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Panorama de Bant



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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 sur le champ de bataille 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

### Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine inondée



Terrain

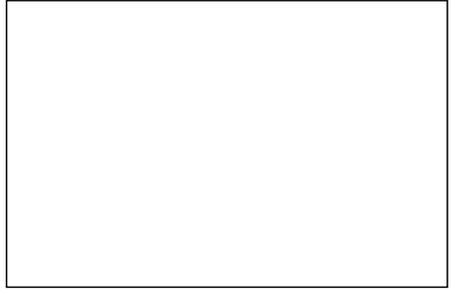
U

La Plaine inondée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Plaine inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

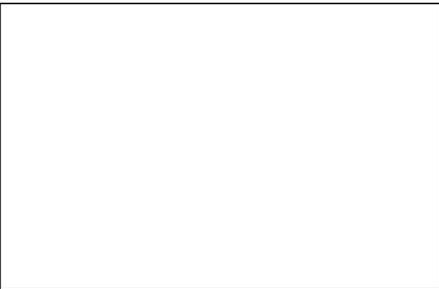
C

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

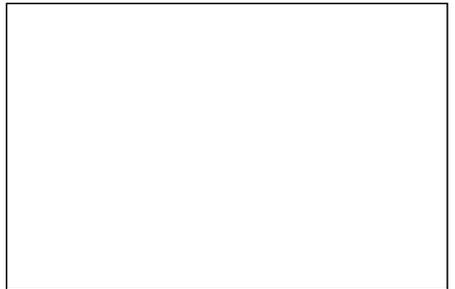
C

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

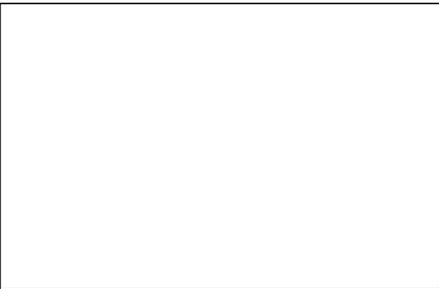
C

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

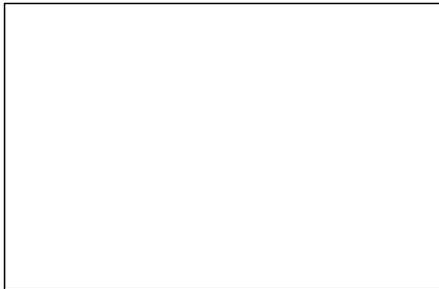
C

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

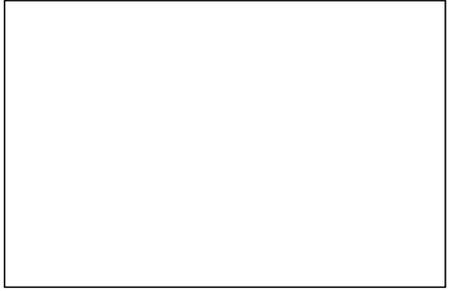
C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

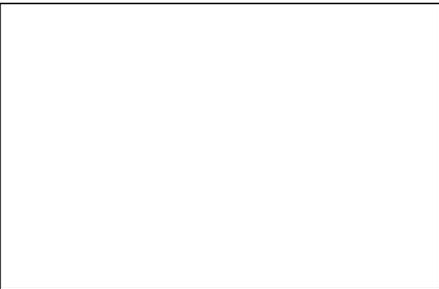
C

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



Terrain : porte

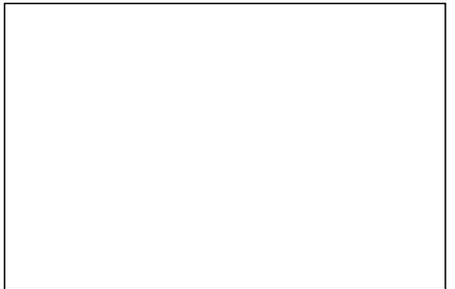
C

La Porte de la guilde de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade transguilde



Terrain

C

La Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages inconnus



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

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 de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuirasse d'assaut

{4}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2, a la célérité, ne peut pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez et ne peut pas être sacrifiée.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous pouvez faire que ce joueur acquière contrôle de la créature équipée jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez-la.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}

Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard d'Abzan

{3}

Artefact

C

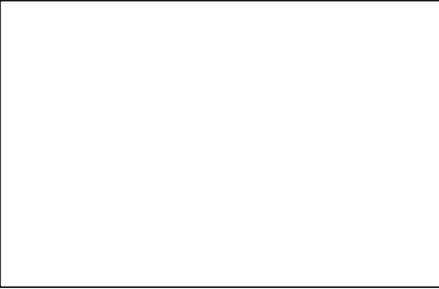
{T} : Ajoutez {W}, {B} ou {G}.

{W}{B}{G}, {T}, sacrifiez l'Étendard d'Abzan : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard de Jeskai

{3}



Artefact

C

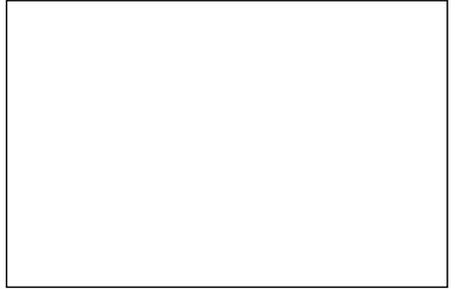
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

{U}{R}{W}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Jeskai : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Bant

{3}



Artefact

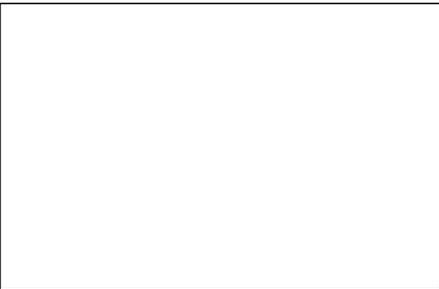
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galessaim

{2}



Artefact

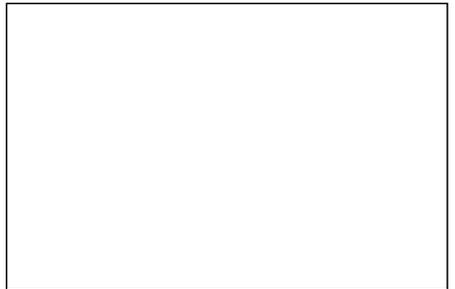
R

Les créatures que vous contrôlez sont des slivoïdes en plus de leurs autres types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Grixis

{3}



Artefact

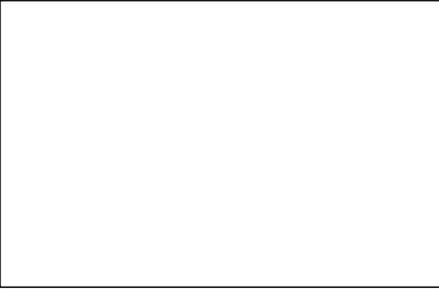
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Jund

{3}



Artefact

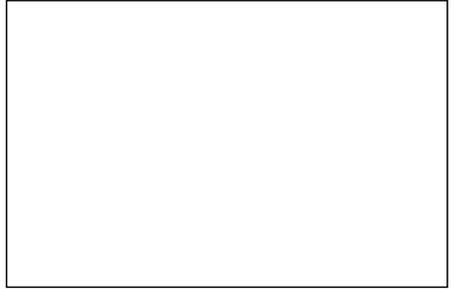
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

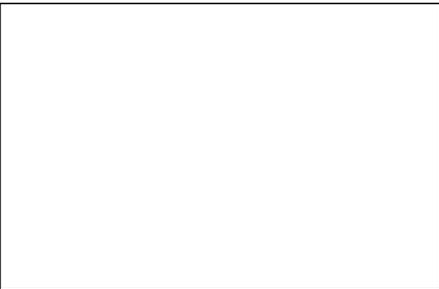
C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

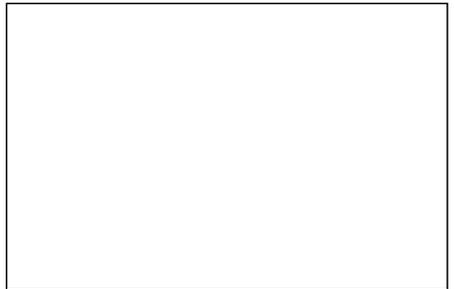
U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'évolution

{1}{G}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de fureur

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

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

Contresort

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Golgari

{B}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Détruisez un enchantement ciblé.

? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Gruul

{R}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

? Acquérez le contrôle de tous les permanents que vous possédez.

? Le Charme de Gruul inflige 3 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat mortel

{2}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, s'il y a au moins vingt cartes de créature dans votre cimetière, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivités destructrices

{R}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les

Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne de méfiance

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/-1.

Sacrifiez la Couronne de méfiance : La créature enchantée et les autres créatures partageant un type de créature avec elle gagnent +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne de vigueur

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1. Sacrifiez la Couronne de vigueur : La créature enchantée et les autres créatures partageant un type de créature avec elle gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destinée

{3}{W}

Enchantement

U

Les artefacts, créatures et terrains que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil

{2}{G}{G}

Enchantement

R

Au début de chaque entretien, dégagez toutes les créatures et tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de devoir

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

