

Marcheur porte-hangars

{X}{X}

Créature-artefact : construction

R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Bondisseur paré

Créature-jeton : zombie et chat

C

Double initiative

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Bondisseur paré

Créature-jeton : zombie et chat

C

Double initiative

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Dwynen

{1}{G}

Créature : elfe et guerrier

U

Quand l'Élite de Dwynen arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre elfe, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahisseur de nid

{1}{G}



Créature : eldrazi et drone

C

Quand l'Envahisseur de nid arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des graines

{3}{G}{G}



Créature : esprit

R

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hiérophantes de Citatune

{3}{G}



Créature : humain et druide

R

Les créatures que vous contrôlez ont « {T}: Ajoutez {G} . »

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoloth

{3}{G}{G}



Créature : fungus

R

Dévorement 2

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de frelons

{2}{G}

Créature : insecte

R

Défenseur

À chaque fois que le Nid de frelons subit des blessures, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain de la bande

{2}{G}

Créature : chat

R

Le Souverain de la bande gagne +1/+1 pour chaque autre chat que vous contrôlez.

{W}, {T}, surmenez le Souverain de la bande : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie.

(Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oviya Pashiri, sage façonneuse de vie

{G}

Créature légendaire : humain et artificier

U

{2}{G}, {T}: Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

{4}{G}, {T}: Créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Construction, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange des condamnations

{3}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Quand l'Ange des condamnations arrive sur la champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Ange des condamnations quitte le champ de bataille.

Embaumement {5}{W} ({5}{W}), exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et clerc blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimaz, roi d'Oreskos {1}{W}{W}

Créature légendaire : chat et soldat **M**

Vigilance

À chaque fois que Brimaz, roi d'Oreskos attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat et Soldat avec la vigilance qui est attaquant.

À chaque fois que Brimaz bloque une créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat et Soldat avec la vigilance qui est attaquant.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse consécrationnaire {1}{W}

Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'un jeton de créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Embaumement {3}{W} ({3}{W}), exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et clerc blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}

Créature : humain et soldat **R**

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse consécrationnaire {1}{W}

Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'un jeton de créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Embaumement {3}{W} ({3}{W}), exiliez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et clerc blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouche // Nourrir

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



Rituel

R

Bouche
{2}{G}

Créez un jeton de créature 3/3 verte Hippopotame.

Nourrir
{3}{G}

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

Piochez une carte pour chaque créature de force supérieure ou égale à 3 que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance primordiale

{2}{G}



Rituel

C

Kick - Sacrifiez une créature.

Cherchez une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. Si ce sort a été kické, à la place, cherchez deux cartes de terrains de base dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation shamanique

{3}{G}{G}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Symbiose saprobionte

{3}{G}



Rituel

R

Vous pouvez lancer la Symbiose saprobionte comme si elle avait le flash si vous payez {2} de plus pour la lancer. Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez deux ?
? Détruisez tous les artefacts.
? Détruisez tous les enchantements.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Sram

{2}{W}{W}

Rituel

R

Créez trois jetons de créature-artefact 1/1 incolore servo. Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche des esprits

{4}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Pour chaque créature détruite de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du jugement

{4}{W}{W}{W}

Rituel

R

Convocation (Vos créatures peuvent vous aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance phyrexiane

{4}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures, puis créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Phyrexian et Horreur, X étant le nombre de créatures détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin miroir



Terrain

M

Le Bassin miroir arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
{4}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquets épars



Terrain : forêt et plaine

R

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille



Terrain

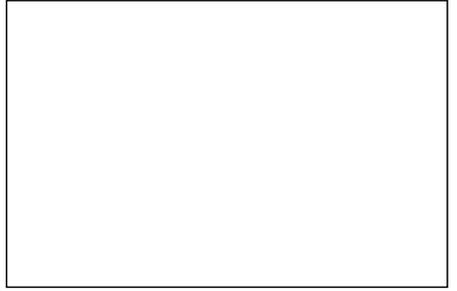
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comté de Gavonie



Terrain

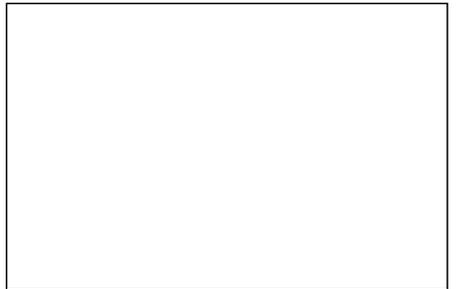
R

{T} : Ajouter {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

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

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

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

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, exiliez-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

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

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

Pâturage à sautelièvres



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.

{T}, sacrifiez X chèvres : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

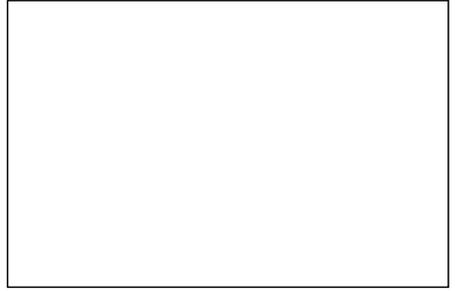


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

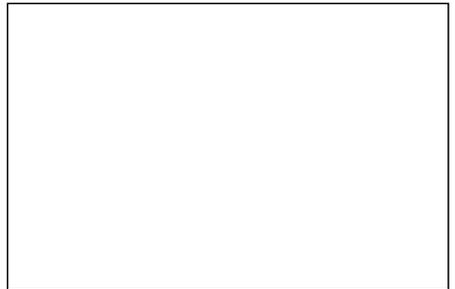


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

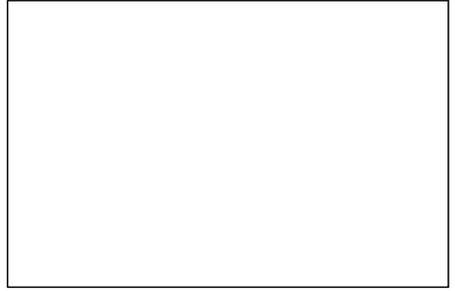


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

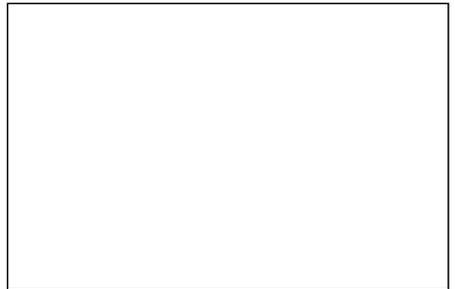


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

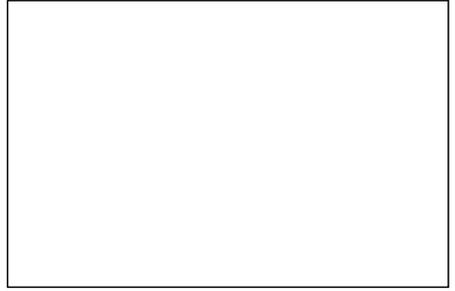


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

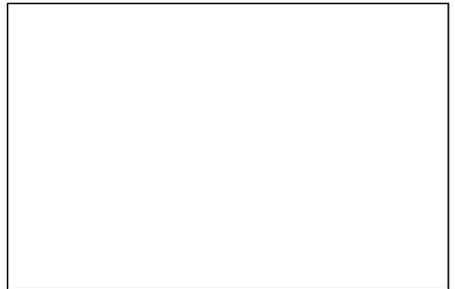


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

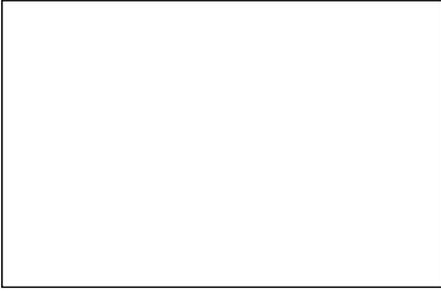


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



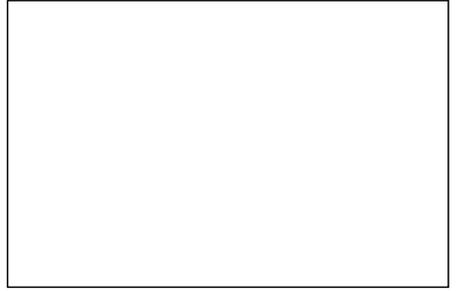
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village fortifié



Terrain

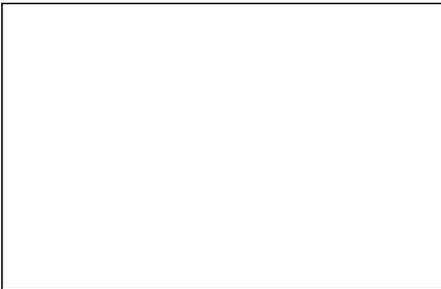
R

Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, 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 Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

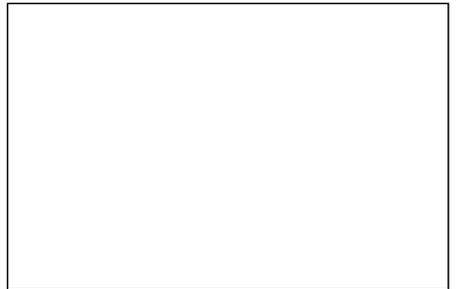
{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardoise de l'Ascendance

{4}



Artefact

R

{4}, {T}, défaussez-vous de votre main : Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

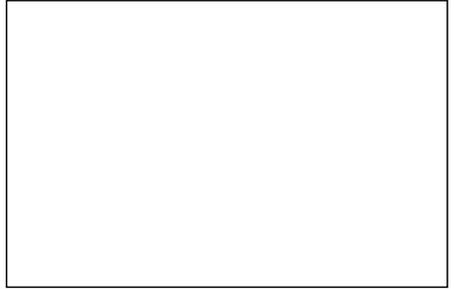
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

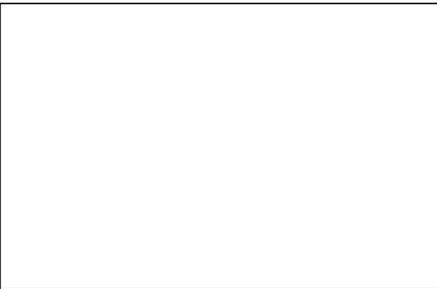
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Selesnya

{2}



Artefact

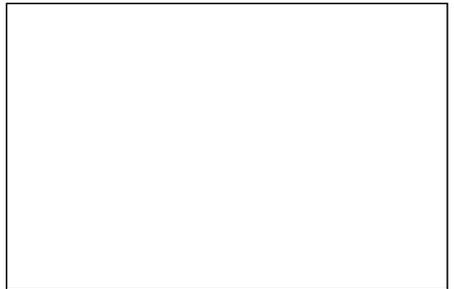
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument eldrazi

{5}



Artefact

M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le vol et l'indestructible.

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Si vous ne pouvez pas le faire, sacrifiez le Monument eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre du forçage

{2}

Artefact

U

{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée qui a une capacité activée avec {T} dans son coût.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planétaire mécanique vedalken

{4}

Artefact

R

Vous pouvez lancer des sorts comme s'ils avaient le flash.

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

Elspeth Tirel

{3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+2} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

{-2} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-5} : Détruisez tous les autres permanents excepté les terrains et les jetons.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth, championne du Soleil

{4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque

{1}{G}

Éphémère

R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, allié de Zendikar devient une créature 5/5 Humain et Soldat et Allié avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier et Allié.

{-4} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krostane

{2}{G}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquête des landes

{X}{W}

Éphémère

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Viande fraîche

{3}{G}

Éphémère

R

Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête pour chaque créature mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines

{2}{W}

Éphémère

C

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}

Éphémère

U

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya

{G}{W}

Éphémère

U

Choose one ?

? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

R

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant des dryades

{2}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté est un terrain Forêt incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de cryptolithe

{1}{G}

Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lignification

{1}{G}

Enchantement tribal : sylvin et aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée est un sylvin avec une force et une endurance de base de 0/4 et perd toutes ses capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}

Enchantement

M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles

{3}{G}



Enchantement

R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à l'unité

{3}{W}{R}



Enchantement

R

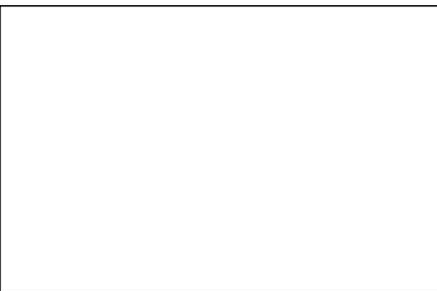
À l'entrée de la phase de fin de votre tour, si un permanent que vous contrôlez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, mettez un marqueur « unité » sur l'Appel à l'unité.

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « unité » sur l'Appel à l'unité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigueur primordiale

{4}{G}



Enchantement

R

Si au moins un jeton devait être créé, créez deux fois ce nombre de jetons à la place.

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature, mettez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de sombracier

{1}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession consécration

{3}{W}

Enchantement

R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'aura

{1}{G}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}

Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du Mirari

{3}{G}{W}

Enchantement

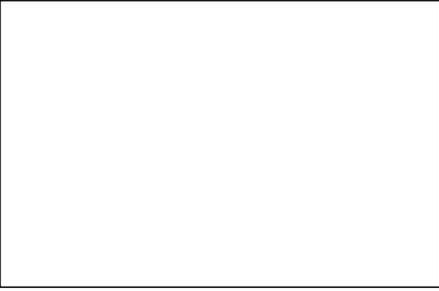
M

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

Rhys l'Affranchi

{GW}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.

{4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast