

Servant du peintre

{2}



Créature-artefact : épouvantail

R

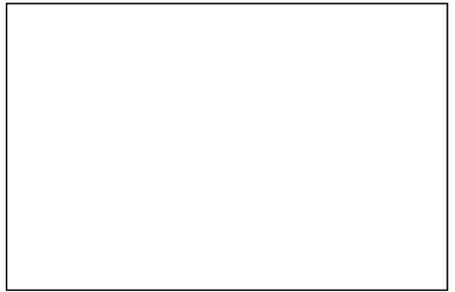
Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ophiomancienne

{2}{B}



Créature : humain et shaman

R

Au début de chaque entretien, si vous ne contrôlez aucun serpent, créez un jeton de créature 1/1 noire Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident

{1}{B}



Créature : humain et sorcier

M

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangramage inhumain

{2}{B}



Créature : vampire et psychagogue

R

Quand le Sangramage inhumain arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

? Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie ».

? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yaugzebul, médecin thran

{2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

M

Protection contre les humains

Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle et piochez une carte.

{B}{B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition du fort céleste

{1}{W}{W}

Créature : kor et esprit

R

Quand l'Apparition du fort céleste arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un permanent non-jeton non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Quand l'Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée crée un jeton de créature X/X bleue Illusion, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte guidé par la gloire

{1}{W}

Créature : humain et guerrier

R

Vous pouvez surmener l'Adepte guidé par la gloire au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+3 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte d'Éméria

{2}{W}

Créature : archonte

R

Vol

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

Les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante lumarque {1}{W}



Créature : humain et clerc R

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit au clairon {1}{W}



Créature : esprit U

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donneuse de runes {W}



Créature : kor et clerc R

{T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit dévoué {1}{W}



Créature : esprit et clerc R

Vol

Sacrifiez l'Esprit dévoué : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de malheurs marduen {W}



Créature : humain et guerrier U

À chaque fois que le Faucheur de malheurs marduen ou qu'un autre guerrier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspectrice de Thraben {W}



Créature : humain et soldat C

Quand l'Inspectrice de Thraben arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de prison du palais {2}{W}{W}



Créature : humain et soldat U

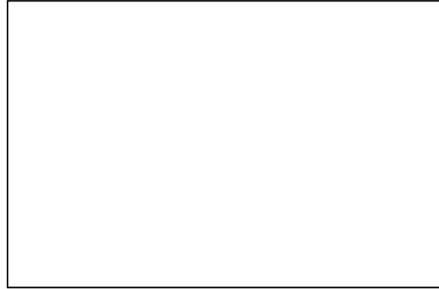
Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'un adversaire devienne le monarque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isamaru, chien de Konda {W}



Créature légendaire : chien R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kytheon, héros d'Akros

{W}

Créature légendaire : humain et soldat

M

À la fin du combat, si Kytheon, héros d'Akros et au moins deux autres créatures ont attaqué pendant ce combat, exilez Kytheon, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

{2}{W} : Kytheon acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Majordome des morts

{W}

Créature : esprit et guerrier

U

Vantardise ? {1}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Guerrier. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magistrat de Drannith

{1}{W}

Créature : humain et sorcier

R

Vos adversaires ne peuvent lancer des sorts que depuis leur main.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes

{W}

Créature : humain et clerc

U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre

{1}{W}



Créature : kor et artificier

R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

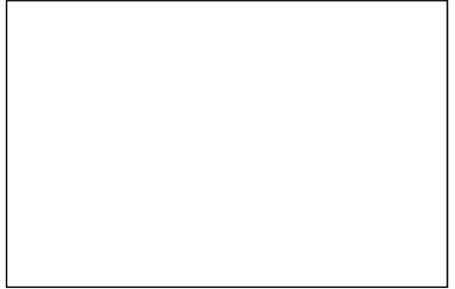
{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène pondreuse lumineuse

{2}{W}{W}



Créature : insecte

M

Vol

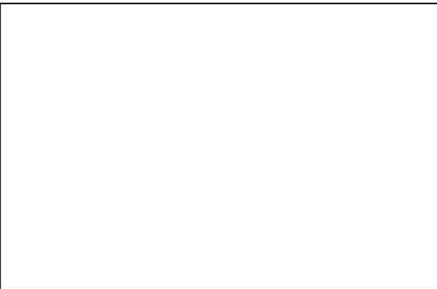
À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » sur elle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percepteur de dîme

{1}{W}



Créature : humain et soldat

R

Pendant votre tour, les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer et les capacités que vos adversaires activent coûtent {1} de plus à activer à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

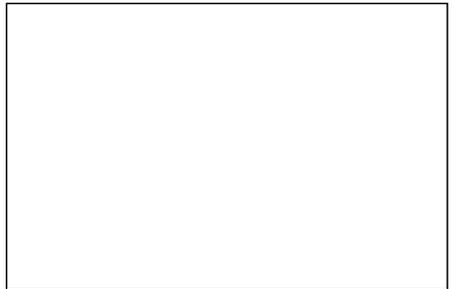
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrelame aguerrri

{1}{W}



Créature : humain et guerrier

U

Défaussez-vous d'une carte : Engagez le Sacrelame aguerrri. Il acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}



Créature : humain et soldat **R**

Protection contre le multicolore
 À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, cathare hérétique {2}{W}



Créature légendaire : humain et soldat **R**

Initiative
 Les créatures et les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin au rabais {W}



Créature : humain **C**

Quand le Témoin au rabais meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}



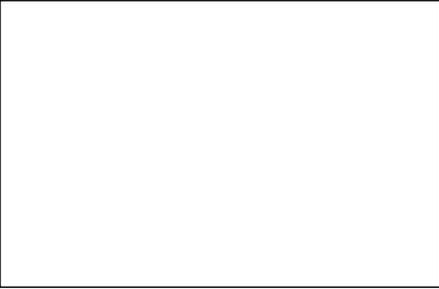
Créature légendaire : humain et soldat **R**

Initiative
 Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur de géant {W}



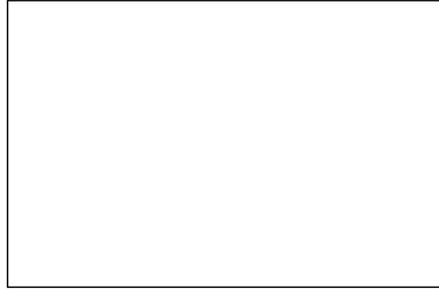
Créature : humain et paysan R

{1}{W}, {T} : Engagez la créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin du général {W}{B}



Créature : humain et soldat U

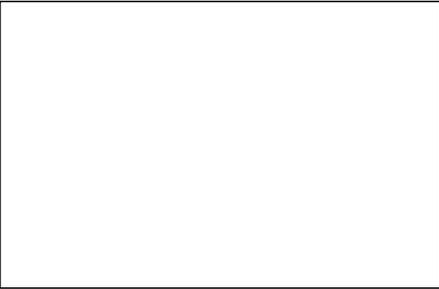
Les humains légendaires que vous contrôlez ont l'indestructible.

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}



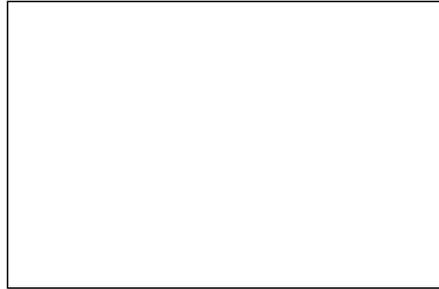
Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aristocrate du cartel {W}{B}



Créature : humain et conseiller U

Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Général Koudro de Drannith

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et soldat

M

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

À chaque fois que le Général Koudro de Drannith ou un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, exilez une carte ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

{2}, sacrifiez deux humains : Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kounoros, chien d'Athréos

{1}{W}{B}

Créature légendaire : chien

R

Vigilance, menace, lien de vie

Les cartes de créature des cimetières ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.

Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts depuis les cimetières.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kambal, consul de l'attribution

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, ce joueur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lurrus de la Tanière des rêves

{1}{WB}{WB}

Créature légendaire : chat et cauchemar

R

Compagnon ? Chaque carte de permanent de votre deck de départ a un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Lien de vie

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent d'une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oligarque impérieuse

{W}{B}

Créature : humain et clerc

C

Vigilance

Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teysa, scion d'Orzhov

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la créature ciblée.

À chaque fois qu'une autre créature noire que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}



Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhibition de servos {1}{W}

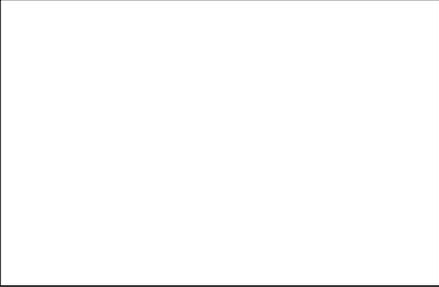


Rituel U

Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes {2}{W}



Rituel U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession spectrale {2W}{2W}{2W}



Rituel U

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins,
créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le
champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne
dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du
type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous
infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

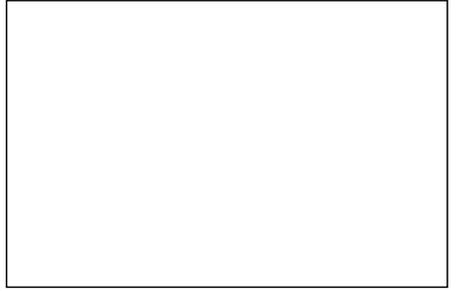
U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval



Terrain

R

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

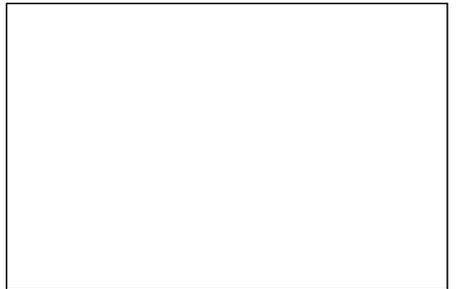
R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château d'Eiganjo



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière silencieuse



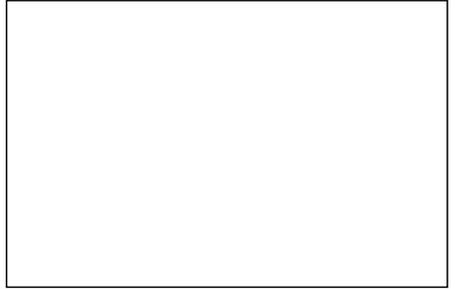
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {W} ou {B}.
{1}, {T}, sacrifiez la Clairière silencieuse : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée



Terrain

R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



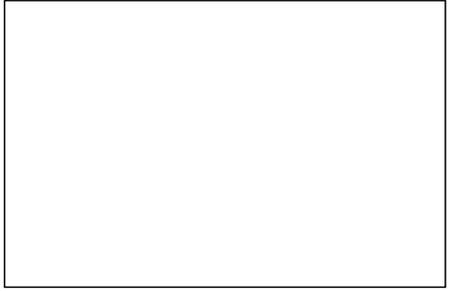
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : 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

Lande fétide



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{WB}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{B} ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



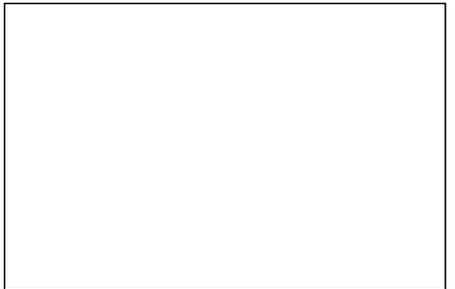
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève 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

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

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais **C**
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

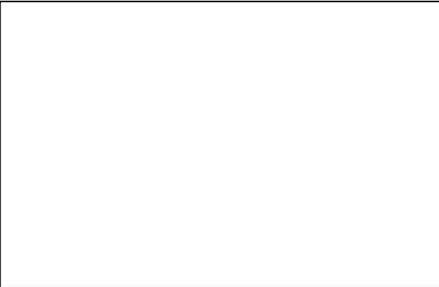
Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

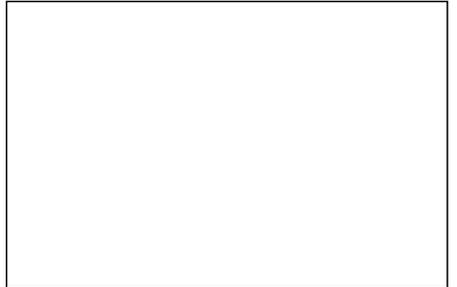
Passage de Hisseclair



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

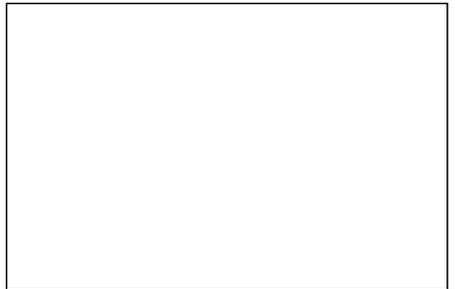


Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

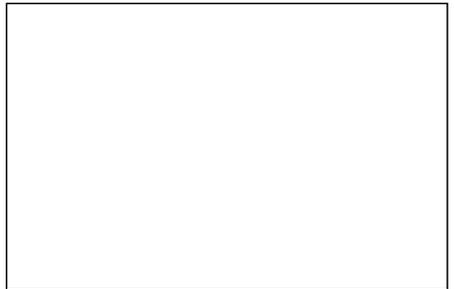


Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie 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

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

Terres dévastées



Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

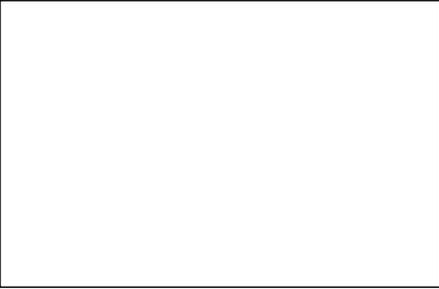
La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

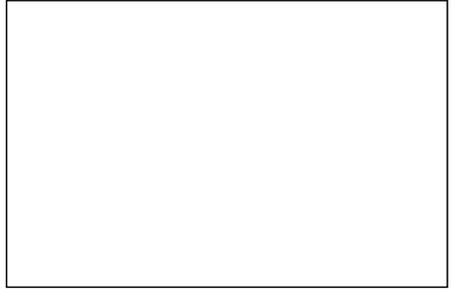
R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa :
Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

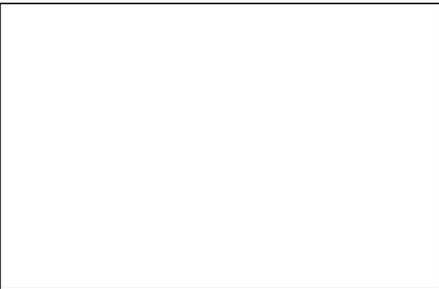
? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coptère de contrebandier

{2}



Artefact : véhicule

R

Vol

À chaque fois que le Coptère de contrebandier attaque ou bloque, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

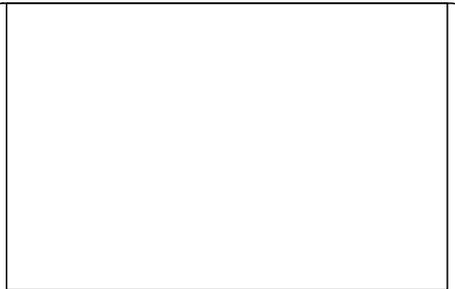
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-arteffect jusqu'à la fin du tour.)

3/3

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

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}

Planeswalker : 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

Poussée fatale

{B}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte cruel

{1}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.

? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manœuvre irréprochable

{2}{W}

Éphémère R

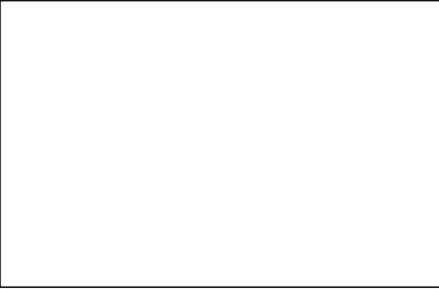
Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

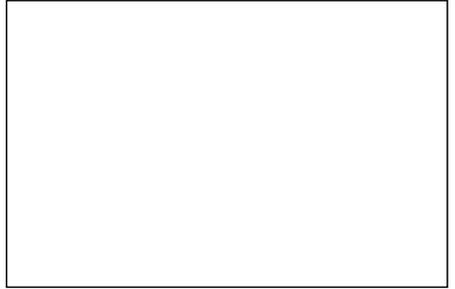
U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

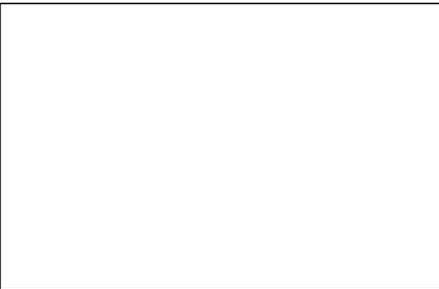
C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}



Éphémère

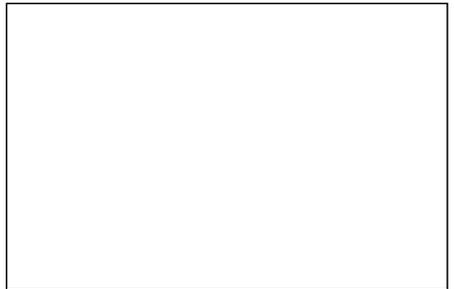
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution zélée

{W}{B}



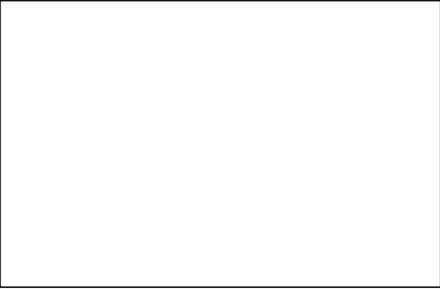
Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure sombre {B}

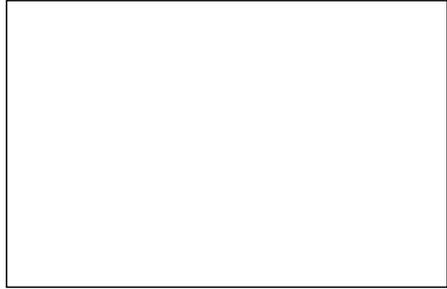


Enchantement R

Toutes les créatures sont noires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En terrain glissant {W}

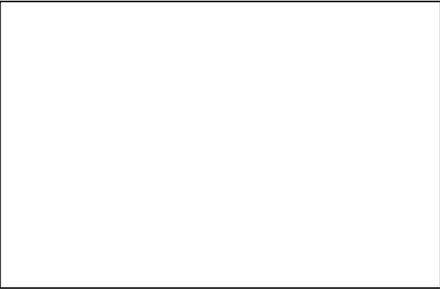


Enchantement neigeux : aura R

Enchanter : un terrain neigeux que vous contrôlez
 Quand En terrain glissant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'En terrain glissant quitte la champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débarquement de la Légion {W}

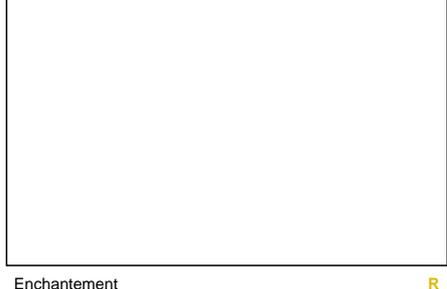


Enchantement légendaire R

Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.
 Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de vertu {2}{W}{W}



Enchantement R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte blanche de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
 Flash
 Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de parallaxe

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Vague de parallaxe :
Exilez une créature ciblée.

Quand la Vague de parallaxe quitte le champ de bataille,
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les
cartes qu'il possède exilées avec la Vague de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast