

Alela, provocatrice ingénieuse

{1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et psychagogue **M**

Vol, contact mortel, lien de vie

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact ou d'enchantement, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alela, provocatrice ingénieuse

{1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et psychagogue **M**

Vol, contact mortel, lien de vie

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact ou d'enchantement, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alela, provocatrice ingénieuse

{1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et psychagogue **M**

Vol, contact mortel, lien de vie

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact ou d'enchantement, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos, le Réparé

{1}{W}{B}

Créature légendaire : zombie et soldat **M**

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous gagnez un marqueur « expérience ».

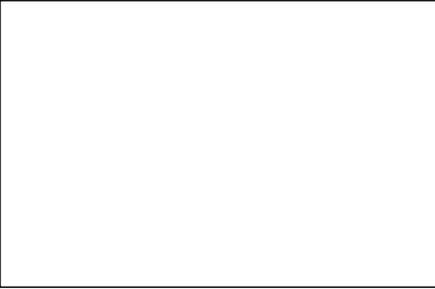
{1}{W}{B} : Créez un jeton de créature-enchantement blanche et noire Esprit. Il a « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos, le Réparé

{1}{W}{B}



Créature légendaire : zombie et soldat

M

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous gagnez un marqueur « expérience ».

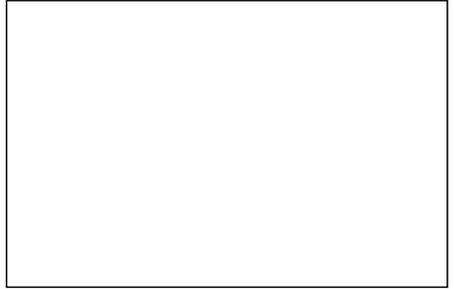
{1}{W}{B} : Créez un jeton de créature-enchantement blanche et noire Esprit. Il a « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sythis, main des récoltes

{G}{W}



Créature-enchantement légendaire : nymphe

R

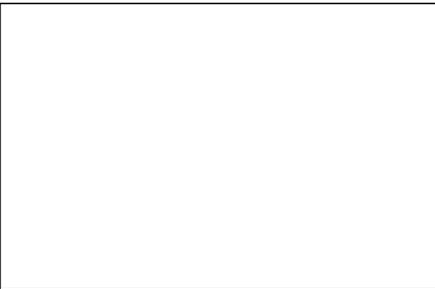
À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos, le Réparé

{1}{W}{B}



Créature légendaire : zombie et soldat

M

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous gagnez un marqueur « expérience ».

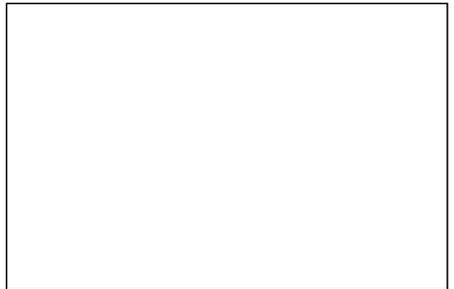
{1}{W}{B} : Créez un jeton de créature-enchantement blanche et noire Esprit. Il a « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sythis, main des récoltes

{G}{W}



Créature-enchantement légendaire : nymphe

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sythys, main des récoltes

{G}{W}

Créature-enchantement légendaire : nymphe **R**

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tuvasa, baignée de soleil

{G}{W}{U}

Créature légendaire : ondin et shaman **M**

Tuvasa, baignée de soleil gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez.

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'enchantement à chaque tour, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tuvasa, baignée de soleil

{G}{W}{U}

Créature légendaire : ondin et shaman **M**

Tuvasa, baignée de soleil gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez.

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'enchantement à chaque tour, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zur l'enchanteur

{1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier **M**

Vol
À chaque fois que Zur l'enchanteur attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, la mettre sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zur l'enchanteur

{1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

Vol

À chaque fois que Zur l'enchanteur attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, la mettre sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u druidique de Kamahl

{X}{G}{G}

Rituel légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)
Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de terrain et/ou de permanent légendaire avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u druidique de Kamahl

{X}{G}{G}

Rituel légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)
Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de terrain et/ou de permanent légendaire avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve désastreuse d'Urza

{4}{W}

Rituel légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)
Exilez tous les permanents non-terrain qui ne sont pas légendaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve désastreuse d'Urza

{4}{W}

Rituel légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)
Exilez tous les permanents non-terrain qui ne sont pas légendaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karakas

Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {W}.
{T} : Renvoyez une créature légendaire ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hammerheim

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {R}.
{T} : Une créature ciblée perd toutes capacités de traversée des terrains jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karakas

Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {W}.
{T} : Renvoyez une créature légendaire ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {B}.

{T} : Une créature ciblée perd l'initiative ou la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

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

Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.

{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.

{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oboro, le palais dans les nuages



Terrain légendaire

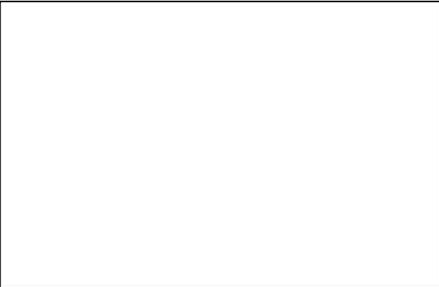
M

{T} : Ajoutez {U}.

{1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oboro, le palais dans les nuages



Terrain légendaire

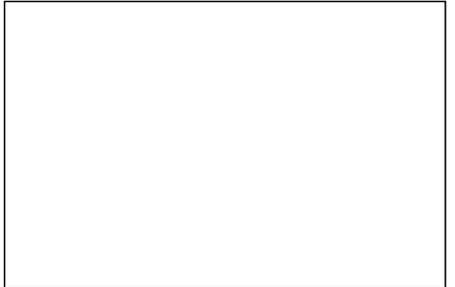
M

{T} : Ajoutez {U}.

{1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Okina, temple des ancêtres



Terrain légendaire

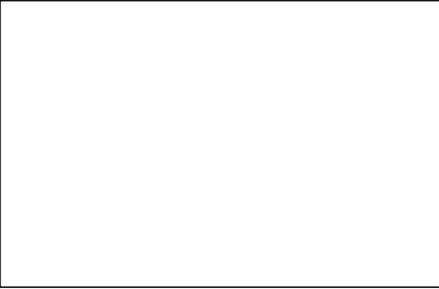
R

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Une créature légendaire ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre



Terrain légendaire

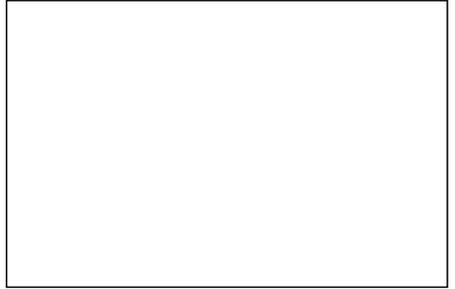
P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Serra



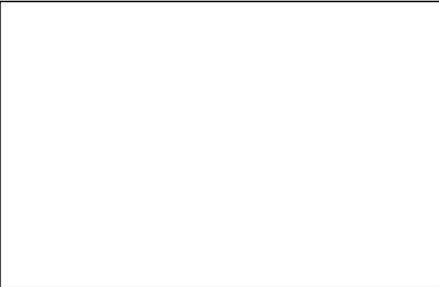
Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W} pour chaque enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre



Terrain légendaire

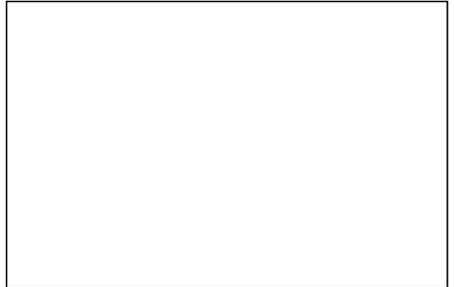
P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Serra



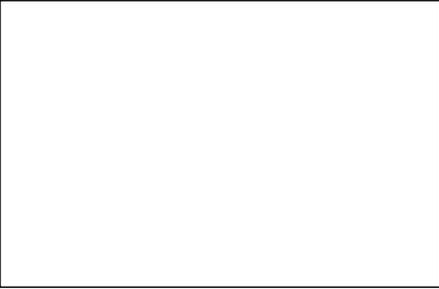
Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W} pour chaque enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinka, forteresse sanglante



Terrain légendaire

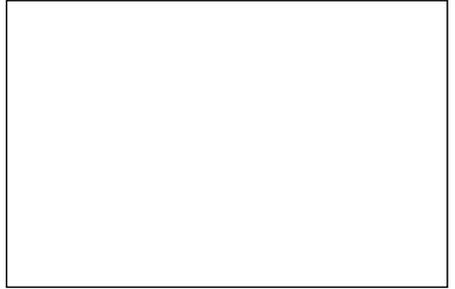
M

{T} : Ajoutez {R}.

{R}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tolaria



Terrain légendaire

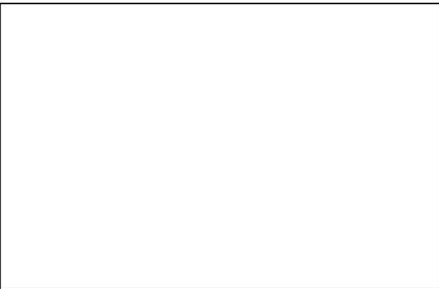
U

{T} : Ajoutez {U}.

{T} : Une créature ciblée perd le regroupement et toutes les capacités « regroupement avec les autres » jusqu'à la fin du tour. N'activez que pendant une étape d'entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shizo, la réserve de la mort



Terrain légendaire

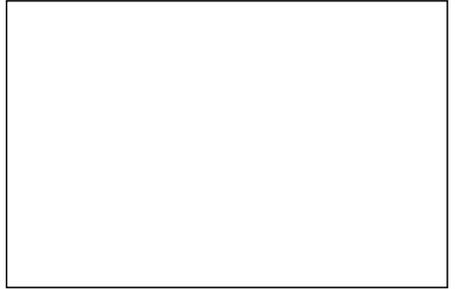
R

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yavimaya, berceau de croissance



Terrain légendaire

R

Chaque terrain est une forêt en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yavimaya, berceau de croissance



Terrain légendaire

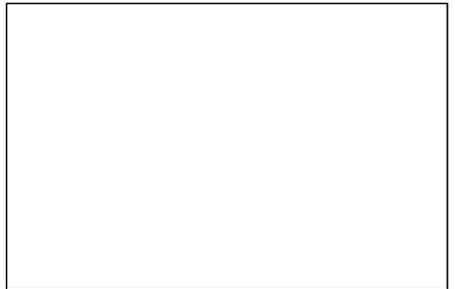
R

Chaque terrain est une forêt en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden des Confins de la nuit

{3}{B}



Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des crocs de pierre

{1}{B}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre première phase principale, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Toile de vie

{4}{G}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des crocs de pierre

{1}{B}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre première phase principale, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des récoltes abondantes

{2}{G}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre première phase principale, ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre de reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des récoltes abondantes

{2}{G}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre première phase principale, ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre de reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Rage infinie

{2}{R}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, le Honden de la Rage infinie inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Rage infinie

{2}{R}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, le Honden de la Rage infinie inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des hauteurs fracassées

{2}{R}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

{1}, défaussez-vous d'une carte de terrain ou de reliquaire : Le Sanctuaire des hauteurs fracassées inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker, X étant le nombre de reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des hauteurs fracassées

{2}{R}



Enchantement légendaire : reliquaire

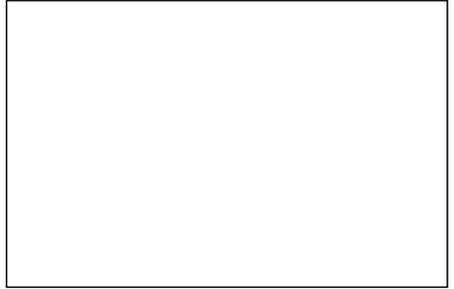
U

{1}, défaussez-vous d'une carte de terrain ou de reliquaire :
Le Sanctuaire des hauteurs fracassées inflige X blessures
à une cible, créature ou planeswalker, X étant le nombre de
reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden des Vents témoins

{4}{U}



Enchantement légendaire : reliquaire

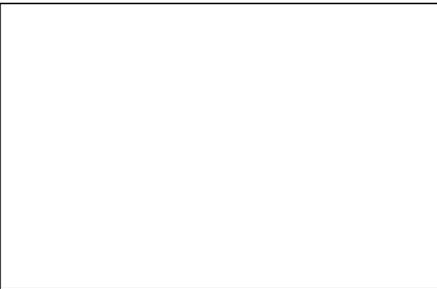
U

Au début de votre entretien, piochez une carte pour chaque
reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden des Vents témoins

{4}{U}



Enchantement légendaire : reliquaire

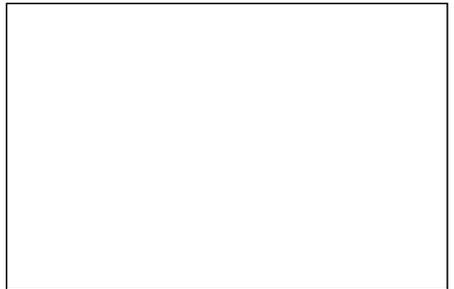
U

Au début de votre entretien, piochez une carte pour chaque
reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des eaux calmes

{3}{U}



Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre première phase principale, vous pouvez
piocher X cartes, X étant le nombre de reliquaires que vous
contrôlez. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des eaux calmes

{3}{U}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre première phase principale, vous pouvez piocher X cartes, X étant le nombre de reliquaires que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

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

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

Honden du Feu purificateur

{3}{W}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 2 points de vie pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de la lumière paisible

{W}



Enchantement légendaire : reliquaire

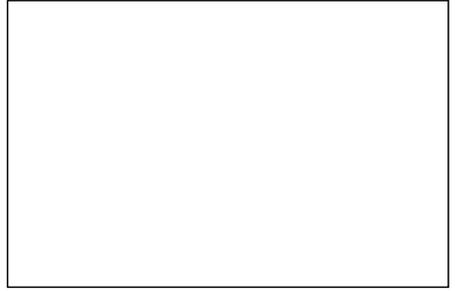
U

{5}{W} : Engagez la créature ciblée. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire du Grand tout

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



Enchantement légendaire : reliquaire

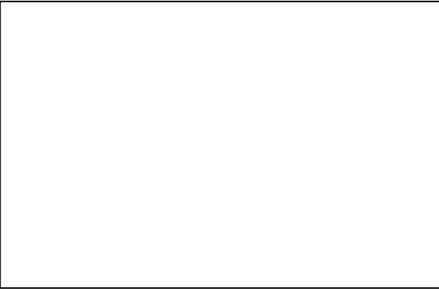
R

Au début de votre entretien, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de reliquaire et la mettre sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.
Si une capacité d'un autre reliquaire que vous contrôlez se déclenche pendant que vous contrôlez au moins six reliquaires, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de la lumière paisible

{W}



Enchantement légendaire : reliquaire

U

{5}{W} : Engagez la créature ciblée. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire du Grand tout

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



Enchantement légendaire : reliquaire

R

Au début de votre entretien, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de reliquaire et la mettre sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.
Si une capacité d'un autre reliquaire que vous contrôlez se déclenche pendant que vous contrôlez au moins six reliquaires, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

