

Chishiro, la lame brisée

{2}{R}{G}

Créature légendaire : serpent et samouraï

M

À chaque fois qu'une aura ou qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 rouge Esprit avec la menace.

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature modifiée que vous contrôlez. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Robot-guide de Towashi

{4}

Créature-artefact : construction

U

Quand le Robot-guide de Towashi arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

{4}, {T} : Piochez une carte. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature modifiée que vous contrôlez. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gratte-ciel ambulant

{8}

Créature-artefact : construction

U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature modifiée que vous contrôlez. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

Piétinement

Le Gratte-ciel ambulant a la défense talismanique tant qu'il est engagé. (Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte ascendant

{4}{G}

Créature : humain et moine

R

L'Acolyte ascendant arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque marqueur +1/+1 parmi les autres créatures que vous contrôlez.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Acolyte ascendant.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : Snake Shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth briselance

{5}{G}{G}

Créature : bête

R

Indestructible

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien immémoré

{3}{G}

Créature : élémental

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré. Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Lambholt
{1}{G}{G}

Créature : humain et guerrier
R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'union orochi
{1}{G}

Créature : serpent et druide
U

{T} : Ajoutez {G}.

Tant que la Garde de l'union orochi est modifiée, elle a « {T} : Ajoutez {G}{G}. » (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide
{2}{G}

Créature : élémental
C

Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre à langue de fouet
{5}{G}

Créature : lézard et hydre
R

Portée

Quand l'Hydre à langue de fouet arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures avec le vol. Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre à langue de fouet pour chaque créature détruite de cette manière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre de genèse

{X}{G}{G}

Créature : plante et hydre

R

Quand vous lancez ce sort, révéléz les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mélangez ensuite le reste dans votre bibliothèque. L'Hydre de genèse arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur primitif

{10}{G}

Créature : avatar

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature que vos adversaires contrôlent. Quand le Protecteur primitif arrive sur la champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kosei, seigneur de guerre repentī

{1}{G}{G}

Créature légendaire : ogre et samouraī

R

Tant que Kosei, seigneur de guerre repentī est enchanté, équipé, et a un marqueur sur lui, Kosei a « À chaque fois que Kosei, seigneur de guerre repentī inflige des blessures de combat à un adversaire, vous piochez autant de cartes et Kosei inflige autant de blessures à chaque autre adversaire. »

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rajeunisseur rampant

{3}{G}

Créature : plante et hydre

R

Le Rajeunisseur rampant arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui. Quand le Rajeunisseur rampant meurt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant la force du Rajeunisseur rampant, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rishkar, renégat de Peema

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide

R

Quand Rishkar, renégat de Peema arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a « {T} : Ajoutez {G}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile loyal

{4}{G}

Créature : rhinocéros

U

Piétinement

Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transplanteur tanuki

{3}{G}

Créature-artefact : équipement et chien

R

À chaque fois que le Transplanteur tanuki ou la créature équipée attaque, ajoutez une quantité de {G} égale à sa force. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Reconfiguration {3} ({3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de combat komainu

{2}{R}

Créature-artefact : équipement et chien

R

Menace

La créature équipée gagne +2/+2 et a la menace.

À chaque fois que l'Armure de combat komainu ou la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, incitez chaque créature que ce joueur contrôle.

Reconfiguration {4} ({4} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle de l'Agonas

{3}{R}{R}

Créature : buffle

M

Quand le Buffle de l'Agonas arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes. Échappée ? {R}{R}, exilez huit autres cartes de votre cimetière.

Le Buffle de l'Agonas s'échappe avec un marqueur +1/+1 sur lui.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourmi agitatrice

{2}{R}

Créature : insecte

R

Au début de votre étape de fin, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Incitez chaque créature sur laquelle des marqueurs ont été mis de cette manière. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouade de combat akki

{5}{R}

Créature : goblin et samouraï

R

À chaque fois qu'au moins une créature modifiée que vous contrôlez attaque, dégagez toutes les créatures modifiées que vous contrôlez. Cette phase de combat est suivie d'une phase de combat supplémentaire. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la célébration

{4}{R}

Créature : esprit

R

À chaque fois qu'une créature modifiée que vous contrôlez attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

À chaque fois que vous lancez un sort depuis l'exil, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko, baron de la rue d'étain

{2}{R}

Créature légendaire : goblin

R

À chaque fois que Krenko, baron de la rue d'étain attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à la force de Krenko.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapineurs gobelins

{2}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

{1}{R}, sacrifiez un terrain : Mettez un marqueur +1/+1 sur les Rapineurs gobelins.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez faire que les Rapineurs gobelins infligent un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur eux à une cible, joueur ou planeswalker.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du taureau

{2}{R}

Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grumgully, le généreux

{1}{R}{G}

Créature légendaire : goblin et shaman

U

Chaque autre créature non-Humain que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaima, le calme fracturé

{2}{R}{G}

Créature légendaire : esprit

M

Au début de votre étape de fin, incitez chaque créature que vos adversaires contrôlent qui est enchantée par une aura que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur Kaima, le calme fracturé pour chaque créature incitée de cette manière. (Jusqu'à votre prochain tour, les créatures incitées attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulasht, la semence de haine

{2}{R}{G}

Créature légendaire : monstrosité et hydre

R

Ulasht, la Semence de Haine arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature rouge que vous contrôlez et un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature verte que vous contrôlez.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 d'Ulasht : Choisissez l'un ?
? Ulasht inflige 1 blessure à une créature ciblée.
? Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de Vastebois

{3}{G}

Rituel

U

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Si ce sort a été kické, mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Rishkar

{4}{G}{G}

Rituel

R

Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5 depuis votre main sans payer son coût de mana.

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, révélez 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

Majesté de l'âme

{4}{G}

Rituel

R

Piochez un nombre de cartes égal à la force d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation shamanique

{3}{G}{G}

Rituel

R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.
Férocité ? 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

Aide des esprits de fumée

{X}{R}

Rituel

R

Ciblez jusqu'à X créatures. Pour chacune d'elles, créez un jeton d'enchantement rouge Aura appelé Bénédiction de fumée attaché à cette créature. Ces jetons ont enchanter : créature et « Quand la créature enchantée meurt, elle inflige 1 blessure à son contrôleur et vous créez un jeton Trésor. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réaction en chaîne

{2}{R}{R}

Rituel

R

La Réaction en chaîne inflige X blessures à chaque créature, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collision de royaumes

{6}{R}

Rituel

R

Chaque joueur mélange toutes les créatures qu'il possède dans sa bibliothèque. Chaque joueur qui a mélangé une créature non-jeton dans sa bibliothèque de cette manière révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature, puis met cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de sa bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation

{2}{R}{G}

Rituel

R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories



Terrain : montagne et forêt

R

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

La Clairière de scories arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



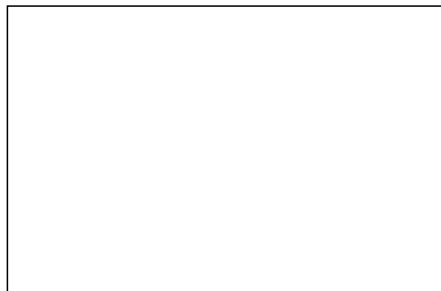
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



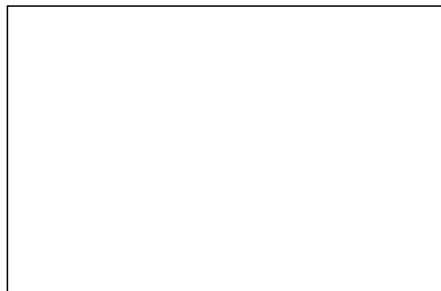
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

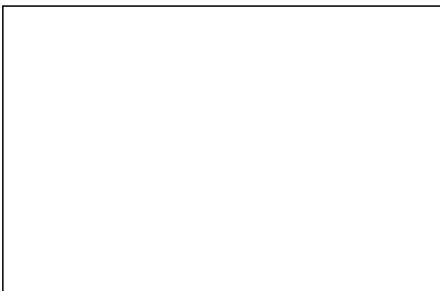
Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{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

Palais d'opale



Terrain

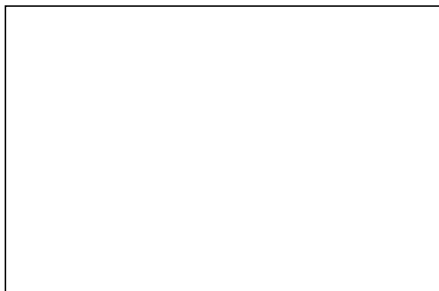
C

{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

Ravin enragé



Terrain

R

Le Ravin enragé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

{2}{R}{G} : Jusqu'à la fin du tour, le Ravin enragé devient une créature 3/3 rouge et verte Élémental avec « À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste du gibier



Terrain

R

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée de Moussefeu



Terrain

R

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

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

Vallée de Moussefeu



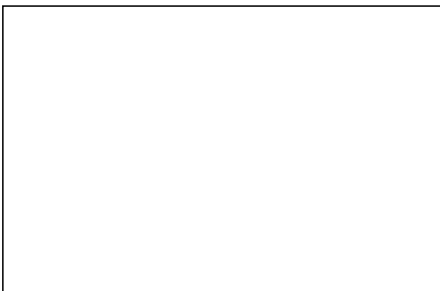
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

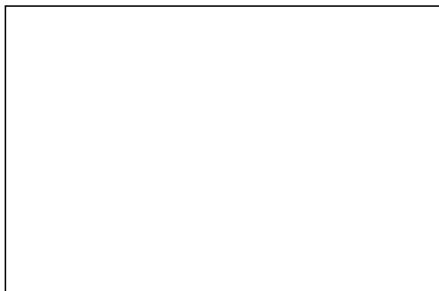
R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

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. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

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

Épée de la vengeance

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.

Équipement {3} {3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamenoire reforgée

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez.

Équipement de créature légendaire {3}

Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurléfeu

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Équipement {2} {2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récoltos

{4}

Artefact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur de mage

{1}{R}{G}

Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée attaque, elle inflige au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque un nombre de blessures égal à sa force.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du chasseur

{2}{G}

Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker ce tour-ci, piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de soie

{X}{G}

Éphémère

R

Ciblez jusqu'à X créatures que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Les auras, les équipements et les créatures modifiées que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

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

Distorsion chaotique

{2}{R}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concorde avec les kami

{3}{G}

Enchantement

R

Au début de votre étape de fin, choisissez l'un ou plus ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée avec un marqueur sur elle.
? Piochez une carte si vous contrôlez une créature enchantée.
? Créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit si vous contrôlez une créature équipée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En harmonie avec les kami

{3}{G}

Enchantement : aura

R

Flash

Enchanter : une créature que vous contrôlez
À chaque fois que la créature enchantée ou qu'une autre créature modifiée que vous contrôlez meurt, créez X jetons de créature 1/1 incolore Esprit, X étant la force de cette créature. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Nyléa

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez cette aura.

Quand vous sacrifiez cette aura, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de serpent

{2}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte. »

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'ours

{2}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « À chaque fois que cette créature attaque, dégagez tous les terrains que vous contrôlez. »

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur inextinguible

{2}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, elle inflige X blessures au joueur défenseur, X étant le nombre de cartes dans sa main. »

Quand la Fureur inextinguible est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise des élémentaux

{3}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité. X étant la force de cette créature. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rythme de la forêt

{1}{R}{G}

Enchantement

U

Les sorts de créature que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

Les créatures non-jeton que vous contrôlez ont l'émeute. (Elles arrivent sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre changeante

{2}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a la célérité et « Au début de votre entretien, détruisez cette créature. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille et attachez-lui l'Ombre changeante, puis mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source chaude revigorante

{1}{R}{G}

Enchantement

U

La Source chaude revigorante arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle. Les créatures modifiées que vous contrôlez ont la célérité. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.) Retirez un marqueur +1/+1 de la Source chaude revigorante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et qu'une seule fois par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

