

Sidar Jabari de Zhalfir

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

Créature légendaire : humain et chevalier

M

Éminence ? À chaque fois que vous attaquez avec au moins un chevalier, si Sidar Jabari de Zhalfir est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Vol, initiative

À chaque fois que Sidar Jabari inflige des blessures de combat à un joueur, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature Chevalier ciblée depuis votre cimetière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière meurtrière

{1}{B}{B}

Créature : zombie et chevalier

R

Lien de vie

Quand la Cavalière meurtrière meurt, mettez-la au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Fin précipitée; {1}{B}

Éphémère : aventure

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Vous perdez 2 points de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie ensanguinatrice

{2}{B}

Créature : vampire et chevalier

R

Menace, lien de vie

À chaque fois qu'un chevalier que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière

{B}

Créature : zombie et chevalier

U

Contact mortel

Perspicacité profane; {2}{B}

Éphémère : aventure

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de minuit

{2}{B}

Créature : zombie et chevalier

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Josu Vess, chevalier liche

{2}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et chevalier

R

Kick {5}{B} (Vous pouvez payer {5}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Menace

Quand Josu Vess, chevalier liche arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, créez huit jetons de créature 2/2 noire Zombie et Chevalier avec la menace.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haakon, plaie de Stromgald

{1}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et chevalier

R

Vous pouvez lancer Haakon, plaie de Stromgald depuis votre cimetière, mais pas depuis une autre zone.
Tant que Haakon est sur le champ de bataille, vous pouvez lancer des cartes de chevalier depuis votre cimetière.
Quand Haakon meurt, vous perdez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lancière de Lothwain

{4}{B}

Créature : humain et chevalier

R

Menace

À chaque fois qu'un chevalier non-jeton que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre d'épée amoureux

{1}{B}



Créature : humain et chevalier

C

Lien de vie

Bonnes grâces

Rituel : aventure

Vous gagnez X points de vie et chaque adversaire perd X points de vie, X étant le nombre de chevaliers que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte-étendard de Liliانا

{2}{B}



Créature : zombie et chevalier

R

Flash

Quand le Porte-étendard de Liliانا arrive sur le champ de bataille, piochez X cartes, X étant le nombre de créatures qui sont mortes sous votre contrôle ce tour-ci.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre de Minuit

{1}{B}



Créature : humain et chevalier

U

Vol

L'Ordre de Minuit ne peut pas bloquer.

Altération du destin

Rituel : aventure

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syr Konrad, le Sinistre

{3}{B}



Créature légendaire : humain et chevalier

U

À chaque fois qu'une autre créature meurt, ou qu'une carte de créature est mise dans un cimetière depuis autre part que le champ de bataille, ou qu'une carte de créature quitte votre cimetière, Syr Konrad, le Sinistre inflige 1 blessure à chaque adversaire.

{1}{B} : Chaque joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjudicateur des Éthermentés

{4}{U}

Créature-artefact : vedalken et chevalier

M

Vol

{1}{W}{B}, {T} : Détruisez une cible, créature ou enchantement.

{2}{U} : Dégagez l'Adjudicateur des Éthermentés.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut des sabots piaffants

{3}{U}

Créature : humain et chevalier

R

Équitation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec l'équitation.)

Les autres chevaliers que vous contrôlez ont l'équitation.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière stroboscopique de Xerex

{2}{U}

Créature : humain et chevalier

U

Vol, vigilance

{T} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche et bleue Chevalier avec la vigilance. N'activez que si vous avez lancé au moins deux sorts ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syr Elenora, la Perspicace

{3}{U}{U}

Créature légendaire : humain et chevalier

U

La force de Syr Elenora, la Perspicace est égale au nombre de cartes dans votre main.

Quand Syr Elenora arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent Syr Elenora coûtent {2} de plus à lancer.

*/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adeline, cathare resplendissante

{1}{W}{W}



Créature légendaire : humain et chevalier

R

Vigilance

La force d'Adeline, cathare resplendissante est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que vous attaquez, pour chaque adversaire, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

* / 4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'Orchidée blanche

{W}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Initiative

Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2 / 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier

{1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Initiative

Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2 / 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière valeureuse

{3}{W}



Créature : humain et chevalier

R

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

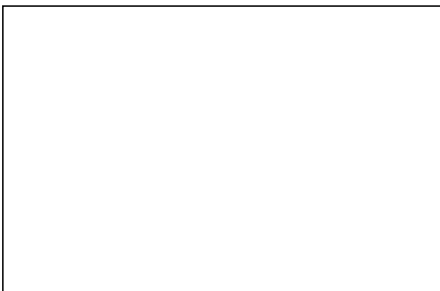
{3}{W}{W} : Les chevaliers que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3 / 4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière valeureuse

{3}{W}



Créature : humain et chevalier

R

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

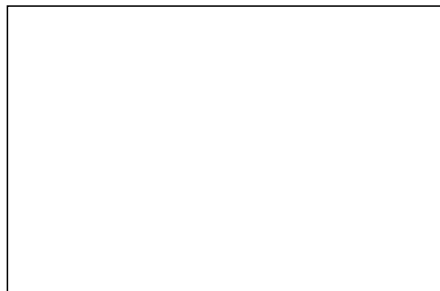
{3}{W}{W} : Les chevaliers que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escadron d'argentailles

{5}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Vol, vigilance

La force et l'endurance de l'Escadron d'argentailles sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que l'Escadron d'argentailles attaque, créez un nombre de jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance égal au nombre d'adversaires que vous avez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concurrente acclamée

{2}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Quand la Concurrente acclamée arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre chevalier, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de chevalier, d'aura, d'équipement ou d'artefact légendaire parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcotel

{2}{W}{W}



Créature : humain et chevalier

M

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que l'Héroïne de Fortcotel attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arvad le maudit

{3}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier

U

Contact mortel, lien de vie

Les autres créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +2/+2.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier cadavérique

{W}{B}

Créature : zombie et chevalier

U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aryel, chevalière Vent des vertus

{2}{W}{B}

Créature légendaire : humain et chevalier

R

Vigilance

{2}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

{B}, {T}, engagez X chevaliers dégagés que vous contrôlez : Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à X.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du dernier souffle

{5}{W}{B}

Créature : géant et chevalier

U

{3}, sacrifiez une autre créature non-jeton : créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Au-delà 3 (Quand cette créature meurt, créez trois jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière des vagues vodaliane

{2}{W}{U}

Créature : ondin et chevalier

R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre ondin et/ou chevalier que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant de Hivermoor

{W}{B}

Créature : humain et chevalier

U

Contact mortel

L'endurance du Commandant de Hivermoor est égale au nombre de chevaliers que vous contrôlez.

À chaque fois que le Commandant de Hivermoor attaque, un autre chevalier ciblé que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

2/*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaliers de la Rose noire

{3}{W}{B}

Créature : humain et chevalier

U

Quand les Chevaliers de la Rose noire arrivent sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

À chaque fois qu'un adversaire devient le monarque, si vous étiez le monarque au début du tour, ce joueur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elenda et Azor

{3}{W}{U}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier et sphinx

M

Vol, parade {2}

À chaque fois qu'Elenda et Azor attaquent, vous pouvez payer {X}{W}{U}{B}. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

Au début de chaque étape de fin, vous pouvez payer 4 points de vie. Si vous faites ainsi, créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire Vampire et Chevalier avec le lien de vie égal au nombre de cartes que vous avez piochées ce tour-ci.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vona, bouchère de Magan

{3}{W}{B}



Créature légendaire : vampire et chevalier **M**

Vigilance, lien de vie

{T}, payez 7 points de vie : Détruisez un permanent non-terrain ciblé. N'activez que pendant votre tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérités douloureuses

{2}{B}



Rituel **R**

Convergence - Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}



Rituel **C**

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine

{3}{U}



Rituel **C**

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'énigme

{4}{U}



Rituel

R

Un joueur ciblé pioche quatre cartes.
Volonté des planeswalkers ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour transplanement ou chaos. Si transplanement gagne plus de votes, transplanez-vous. Si chaos gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, le chaos s'ensuit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse de fidélité

{4}{W}



Rituel

R

Chaque joueur met un marqueur « serment » sur une créature qu'il contrôle et sacrifie le reste. Aucune de ces créatures ne peut vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez tant qu'elle a un marqueur « serment » sur elle.

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

Désinfection temporelle

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



Rituel

R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

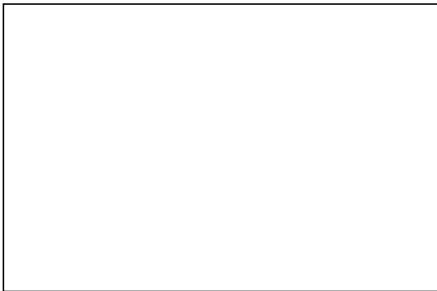
R

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

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Estuaire asphyxié



Terrain

R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

île prospère



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur autre que le bleu.
{T} : Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis luminombre



Terrain

R

Au moment où le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande prospère



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur autre que le noir.
{T} : Ajoutez {B} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière
d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre
bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de
base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le
champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

&amp;amp;amp;lt;center&amp;amp;amp;amp;am
p;gt;&amp;amp;amp;amp;lt;img
width=&amp;amp;amp;quot;65&amp;amp;a
mp;quot;
align=&amp;amp;amp;quot;center&amp;am
p;amp;quot;
src=&amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg
&amp;amp;amp;quot;&amp;amp;amp;g
t;&amp;amp;amp;lt;/center&amp;amp;amp;a
mp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

&amp;amp;amp;lt;center&amp;amp;amp;am
p;gt;&amp;amp;amp;lt;img
width=&amp;amp;amp;quot;65&amp;amp;a
mp;quot;
align=&amp;amp;amp;quot;center&amp;am
p;amp;quot;
src=&amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg
&amp;amp;amp;quot;&amp;amp;amp;g
t;&amp;amp;amp;lt;/center&amp;amp;amp;a
mp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

&amp;amp;amp;lt;center&amp;amp;amp;am
p;gt;&amp;amp;amp;lt;img
width=&amp;amp;amp;quot;65&amp;amp;a
mp;quot;
align=&amp;amp;amp;quot;center&amp;am
p;amp;quot;
src=&amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg
&amp;amp;amp;quot;&amp;amp;amp;g
t;&amp;amp;amp;lt;/center&amp;amp;amp;a
mp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

&amp;amp;amp;lt;center&amp;amp;amp;am
p;gt;&amp;amp;amp;lt;img
width=&amp;amp;amp;quot;65&amp;amp;a
mp;quot;
align=&amp;amp;amp;quot;center&amp;am
p;amp;quot;
src=&amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg
&amp;amp;amp;quot;&amp;amp;amp;g
t;&amp;amp;amp;lt;/center&amp;amp;amp;a
mp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

&amp;amp;amp;lt;center&amp;amp;amp;amp;am
p;gt;&amp;amp;amp;amp;lt;img
width=&amp;amp;amp;quot;65&amp;amp;a
mp;quot;
align=&amp;amp;amp;quot;center&amp;am
p;amp;quot;
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg
&amp;amp;quot;&amp;amp;g
t;&amp;amp;lt;/center&amp;amp;am
p;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

&amp;amp;amp;lt;center&amp;amp;amp;am
p;gt;&amp;amp;amp;lt;img
width=&amp;amp;amp;quot;65&amp;amp;a
mp;quot;
align=&amp;amp;amp;quot;center&amp;am
p;amp;quot;
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg
&amp;amp;quot;&amp;amp;g
t;&amp;amp;lt;/center&amp;amp;am
p;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

&amp;amp;amp;lt;center&amp;amp;amp;am
p;gt;&amp;amp;lt;img
width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;a
mp;quot;
align=&amp;amp;quot;center&amp;am
p;amp;quot;
src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg
&amp;quot;&amp;g
t;&amp;lt;/center&amp;amp;am
p;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

&amp;amp;amp;lt;center&amp;amp;amp;am
p;gt;&amp;amp;lt;img
width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;a
mp;quot;
align=&amp;amp;quot;center&amp;am
p;amp;quot;
src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg
&amp;quot;&amp;g
t;&amp;lt;/center&amp;amp;am
p;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie prospère



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur autre que le blanc.
{T} : Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

((T) : Ajoutez {W} ou {U}.)
La Prairie ruisselante 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

Temple de l'illumination



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



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 {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



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 {U} ou {B}.

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

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

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{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

Ville portuaire



Terrain

R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière du vainqueur

{5}



Artefact

R

Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor du héraut

{3}



Artefact

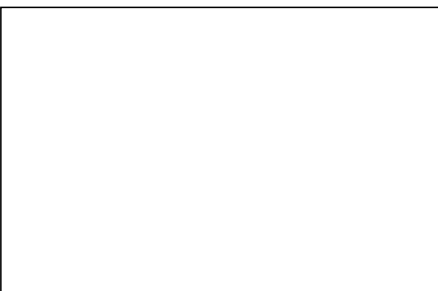
U

Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir de santé

{4}



Artefact

R

Si vous deviez lancer au moins un dé planaire, à la place lancez ce nombre de dés planaires plus un et ignorez un de ces dés. {T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée sigillée de Valéron

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un chevalier en plus de ses autres types.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, attaquant.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu&#amp;#039;un terrain qu&#amp;#039;un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce fracturée

{2}

Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Lancez le dé planaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

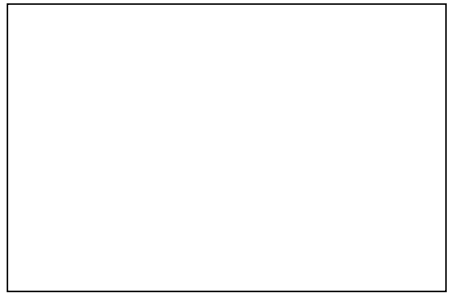
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maillet des forts célestes

{2}{W}



Artefact : équipement

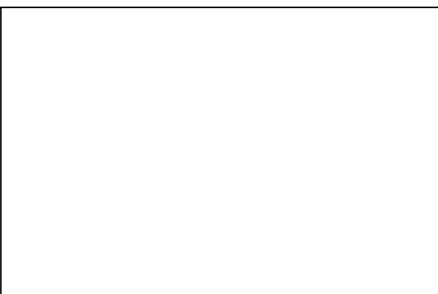
R

Quand le Maillet des forts célestes arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.
La créature équipée gagne +2/+2 et a le vol et l'initiative.
Équipement {2}{W}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

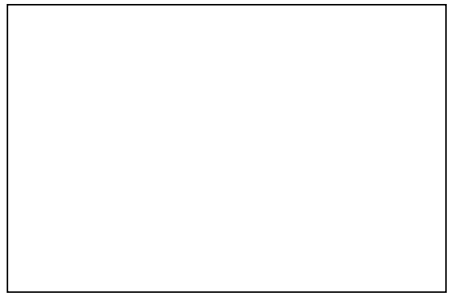
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau du conjurateur

{1}{W}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1 et a la vigilance.
À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte qui partage un type de créature avec cette créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}



Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation inébranlable

{2}{W}



Éphémère

R

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

Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

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

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

Alliance chevaleresque

{1}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures, piochez une carte.
{2}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 2/2 blanche et bleue Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suppression d'étincelle

{W}{B}

Éphémère

U

Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge des chevaliers

{1}{W}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un chevalier que vous contrôlez attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
{6}{W}{B}, sacrifiez la Charge des chevaliers : Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature Chevalier de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

