



LÉGIONS : LA LISTE COMPLÈTE



Magic the gathering, Magic : l'assemblée ainsi que tous les noms des extensions de Magic sont des marques déposées par Wizards of the Coast. Cette liste n'engage en aucune façon la responsabilité de l'éditeur de Magic : Wizards of the Coast. Cette liste est disponible sur le site de la Secte des Magiciens Fous : www.smfcorp.net

Nombre de cartes : 145

Date de sortie : Février 2003

BLANC

Akroma, Ange De Colère 5WWWW R
Créature - Ange et Légende 6/6
Vol, initiative, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge. Attaquer avec Akroma, Ange de la colère ne la fait pas s'engager

Cavalerie chasse-nuages 1W U
Créature - Soldat 1/1
La Cavalerie chasse-nuages gagne +2/+2 et acquiert le vol tant que vous contrôlez un oiseau.

Cavalier nimbé 2W R
Créature - Ecclésiastique 2/1
Les sorts non-créatures coûtent 1 de plus à jouer.

Champion stoïque WW U
Créature - Soldat 2/2
À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, le Champion stoïque gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Chevalier blanc WW U
Créature - Chevalier 2/2
Initiative, Protection contre le noir

Défenseur de l'Ordre 3W R
Créature - Ecclésiastique 2/4
Mue WW Quand le Défenseur de l'Ordre est retourné face visible, les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

Dévoit d'Akroma 3W U
Créature - Ecclésiastique 2/4
Attaquer avec des clercs ne les fait pas s'engager.

Elite dextrelame W C
Créature - Soldat 1/1
Provocation 1W : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Elite dextrelame ce tour-ci.

Eperonneur assaillant 4WW U
Créature - Oiseau et Soldat 2/6
Vol 1 : L'Éperonneur assaillant perd le vol jusqu'à la fin du tour. Provocation

Faucon de guerre avemain 4W U
Créature - Oiseau et Soldat 2/2

Amplification 1 Vol

Flambeau de la Destinée 1W R
Créature - Ecclésiastique 1/3
T : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, ces blessures sont infligées à la place au Flambeau de la Destinée.

Gardien de la porte céleste 3WW R
Créature - Oiseau et Clerc 2/2
Vol Quand le Gardien de la porte céleste est mis dans un cimetière depuis le jeu, retirez-le de la partie, puis renvoyez en jeu jusqu'à deux cartes d'oiseau et/ou de clerc de votre cimetière.

Guerrier ailebat 2W C
Créature - Oiseau et Soldat 2/1
Vol Mue 2W Quand le Guerrier ailebat est retourné face visible, la créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Guide planaire W R
Créature - Ecclésiastique 1/1
3W, Retirez le Guide planaire de la partie : Retirez toutes les créatures de la partie. À la fin du tour, renvoyez ces cartes en jeu sous le contrôle de leurs propriétaires.

Incitateur faucherbe 2W C
Créature - Ecclésiastique 1/3
1W : Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée acquiert "Cette créature ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie 1 pour chaque clerc en jeu."

Invocatrice de lumière d'étoile 1W C
Créature - Clerc et mutant 1/3
7W : Vous gagnez 5 points de vie.

Légionnaire frappe-soleil 1W R
Créature - Soldat 1/2
Le Légionnaire frappe-soleil ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement. À chaque fois qu'une autre créature arrive en jeu, dégagez le Légionnaire frappe-soleil. T : Engagez la créature ciblée dont le coût converti de mana est de 3 ou moins.

Lige de la hache 3W U
Créature - Soldat 2/3

Mue 1W Attaquer avec le Lige de la hache ne le fait pas s'engager. Quand le Lige de la hache est retourné face visible, dégagez-le.

Mur d'espoir W C
Créature -
À chaque fois que le Mur d'espoir se voit infliger des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Muse née des vents 3W R
Créature - Esprit 2/3
Vol Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie 2 pour chaque créature qui vous attaque.

Piqueur daru 3W C
Créature - Soldat 1/1
Amplification 1 T : Le Piqueur daru inflige à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il a sur lui.

Rédempteur avemain 3W C
Créature - Oiseau et Clerc 2/2
Vol T : Prévenez, ce tour-ci, les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées à une cible, créature ou joueur.

Relieur daru W U
Créature - Ecclésiastique 1/1
Mue W Quand le Relieur daru est retourné face visible, régénérez la créature ciblée.

Sanctificateur daru 3W U
Créature - Ecclésiastique 1/4
Mue 1W Quand le Sanctificateur daru est retourné face visible, détruisez l'enchantement ciblé.

Slivoïde à plaques W C
Créature - Slivoïde 1/1
Tous les slivoïdes gagnent +0/+1.

Slivoïde d'essence 3W R
Créature - Slivoïde 3/3
À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures, son contrôleur gagne autant de points de vie.

Slivoïde de garde 4W U
Créature - Slivoïde 2/2

Au moment où le Slivoïde de garde arrive en jeu, choisissez une couleur. Tous les slivoïdes acquièrent la protection contre la couleur choisie.

Traqueur des basses terres 4W U
Créature - Soldat 2/2
Initiative Provocation

Vengeur gemmepaume 5W C
Créature - Soldat 3/5
Recyclage 2W Quand vous recyclez le Vengeur gemmepaume, tous les soldats gagnent +1/+1 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

BLEU

Apprentie videmage 1U C
Créature - Sorcier 1/1
Mue 2UU (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand l'Apprentie videmage est retourné face visible, contrecarrez le sort ciblé.

Avemain vif-oeil 3U C
Créature - Oiseau et Soldat 2/3
Vol Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte de votre main: piochez une carte.)

Agent caché 4U C
Créature - Sorcier 3/2
L'Agent caché est imbloquentable.

Chercheur dévoyé 4U U
Créature - Sorcier et mutant 3/4
À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, le Chercheur dévoyé acquiert le vol jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités ce tour-ci.

Crabe à carapace de chrome 4U R
Créature - Bête 3/3
Mue 4U (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Crabe à carapace de chrome est retourné face visible, vous pouvez échanger le contrôle de la créature ciblée que vous contrôlez avec la créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Dermoplasme 2U R
Créature - Changeforme 1/1
Vol Mue 2UU (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Dermoplasme est retourné face visible, vous pouvez mettre en jeu face visible une carte de créature avec la mue depuis votre main. Si vous faites ainsi, renvoyez le Dermoplasme dans la main de son propriétaire

Doyen crocheserre 5U U
Créature - Oiseau et Sorcier 3/2
Vol Engagez deux oiseaux dégagés que vous contrôlez: Piochez une carte. Engagez deux sorciers dégagés que vous contrôlez: La créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Déchetueur du projet Jusant 1U R
Créature -
1U: Changez la force du Déchetueur du projet Jusant en la force de la créature ciblée. (Cet effet ne s'arrête pas à la fin du tour.)

Directeur du projet Jusant 2UU R
Créature - Sorcier 2/3
2UU, T: Piochez une carte pour chaque sorcier que vous contrôlez.

Ensorcelleur gemmepaume 2U U
Créature - Sorcier 2/2
Recyclage 2U (2U, défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.) Quand vous recyclez l'Ensorcelleur gemmepaume, tous les sorciers acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.

Evadé primoc 6U U
Créature - Oiseau et bête 4/4
Vol Recyclage 2 (2, défaussez-vous de cette carte de votre main: Piochez une carte.)

Filemer changebrume 3U C
Créature - Illusion 3/1
Vol 1: Le type du Filemer changebrume devient le type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour. Mue 1U (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Gardien des neuf vents 2U R
Créature - Oiseau et Sorcier 1/2
Vol T, Engagez deux Oiseaux dégagés que vous contrôlez: Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Invocateur braisillaile 4U C
Créature - Sorcier et mutant 3/3
7U: L'Invocateur braisillaile gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Lanceveille changebrume 4U U
Créature - Illusion 2/3
Vol 1: Le type du Lanceveille changebrume devient le type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour. 2UU, T: Choisissez un type de créature. Le type de chaque créature que vous contrôlez devient de ce type jusqu'à la fin du tour.

Maître du voile 2UU U
Créature - Sorcier 2/3
Mue 2U (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Maître du voile est retourné face visible, vous pouvez retourner la créature avec la mue ciblée face cachée.

Marchand de secrets 2U C
Créature - Sorcier 1/1
Quand le Marchand de secrets arrive en jeu, piochez une carte.

Mur de forfaiture 1U U
Créature -
(Les murs ne peuvent pas attaquer.) 3: Retournez le Mur de forfaiture face cachée. Mue U (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Muse née des rêves 2UU R
Créature - Esprit 2/2
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur met les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, où X est le nombre de cartes dans sa main.

Plieur de volonté 1U U
Créature - Sorcier 1/2
Mue 1U (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Plieur de volonté est retourné face visible, changez la cible du sort ou de la capacité ciblée avec une seule cible.

Représentant avemain U C
Créature -
Vol

Sentemage céphalide 2U C
Créature - Céphalide et Sorcier 1/2
Sentemage céphalide est imbloquentable. T, sacrifiez le Sentemage céphalide: La créature ciblée est imbloquentable ce tour-ci.

Slivoïde changeant 3U U
Créature - Slivoïde 2/2
Les slivoïdes ne peuvent pas être bloqués excepté par des slivoïdes.

Slivoïde changebrume 1U C
Créature - Illusion et Slivoïde 1/1
Tous les slivoïdes ont '1: Cette créature devient du type de créature de votre choix en plus de ses autres types de créature jusqu'à la fin du tour.'

Slivoïde synaptique 4U R
Créature - Slivoïde 3/3
À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut piocher une carte.

Sorcier fugitif U C
Créature - Sorcier 1/1
Tous les slivoïdes ont '1: Cette créature devient du type de créature de votre choix en plus de ses autres types de créature jusqu'à la fin du tour.'

Tisseur de mensonges 5UU R
Créature - Bête 4/4
Mue 4U (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Tisseur de mensonges est retourné face visible, retournez face cachée n'importe quelle nombre de créatures avec la mue autres que le Tisseur de mensonges.

Traceur d'échos 2U C
Créature - Sorcier 2/2
Mue 2U (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Traceur d'échos est retourné face visible, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Ultimus changebrume 3U R
Créature - Illusion et légende 3/3
Ultimus changebrume est de chaque type de créature (même si cette carte n'est pas en jeu). Ultimus changebrume peut attaquer comme s'il n'était pas un mur.

NOIR

Bagarreur embaumé 2B C
Créature - 2/2
Amplification 1 (Au moment où cette carte arrive en jeu, placez sur elle un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie que vous révélez de votre main.) À chaque fois que le Bagarreur embaumé attaque ou bloque, vous perdez 1 point de vie pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

Brute Zombie 6B U
Créature - 5/4
Amplification 1 (Au moment où cette carte arrive en jeu, placez sur elle un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie que vous révélez de votre main.) Piétinement.

Buveur De Peine 2B R
Créature - Horreur 5/3
Le Buveur de peine ne peut pas bloquer. À chaque fois que le Buveur de peine inflige des blessures de combat, sacrifiez un permanent.

Démon Ravageur 5BB R
Créature - Démon 5/5
Vol. Quand le Démon ravageur est mis dans un cimetière depuis le jeu, toutes les créatures gagnent -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Diacre infâme 2BB C
Créature - Clerc 2/2
À chaque fois que la Diacre infâme attaque, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de clercs en jeu.

Dilueur De Peau 1B C
Créature - 2/1

Mue 3BB. (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la a tout moment pour son coût de mue) Quand le Dilueur de peau est retourné face visible, détruisez la créature non noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Erodeur de Terre 1B U
Créature - Ecclésiastique 1/1
2B, T, Sacrifiez un gobelin : Détruisez le terrain ciblé.

Exterminateur Aphettien 2B U
Créature - Sorcier 3/1
Mue 3B. (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la a tout moment pour son coût de mue) Quand l'Exterminateur aphettien est retourné face visible, la créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Félon gobelin 1B C
Créature - Gobelin et Mercenaire 2/1
Sacrifiez un gobelin : Régénérez le Félon gobelin.

Fléau Des Vivants 2BB R
Créature - Insecte 4/3
Mue XBB. (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la a tout moment pour son coût de mue) Quand le Fléau des vivants est retourné face visible, toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Goule Délétère 3BB U
Créature - 3/3
À chaque fois que la Goule délétère ou un autre zombie arrive en jeu, toutes les créatures non zombie gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Horribles Résidus BBB R
Créature -
Amplification 1 (Au moment où cette carte arrive en jeu, placez sur elle un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie que vous révélez de votre main.) Au début de votre entretien, si les Horribles résidus sont dans votre cimetière, vous pouvez payer BBB. Si vous faites ainsi, renvoyez les Horribles résidus dans votre main.

Invocatrice Crachefumée 2B C
Créature - Zombie et Mutant 3/1
7B : La créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Misérable Loqueteux BB U
Créature - Zombie et Clerc 2/2
1 : Retirez de la partie la carte ciblée d'un cimetière.

Moissonneur De Cadavres 3BB U
Créature - Zombie et sorcier 3/3
1B, T, Sacrifiez une Créature - Cherchez dans votre bibliothèque une carte de zombie et une carte de marais, révélez-les, puis placez-les dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Mort suitant 4BB C
Créature - 4/1
Le Mort suitant ne peut pas bloquer. A chaque fois que le Mort suitant inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut être régénérée.

Muse Née Des Tombes 2BB R
Créature - Zombie et Esprit 3/3
Au début de votre entretien, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

Obscur Supplicateur B U
Créature - Ecclésiastique 1/1
T, Sacrifiez trois clercs : Cherchez dans votre cimetière, dans votre main et/ou dans votre bibliothèque une carte de Scion des ténèbres et mettez-la en jeu. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque, mélangez-la.

Officiant sanguin B C
Créature - Clerc 1/1
B, Payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

Phage l'Intouchable 3BBBB R
Créature - Minion et Legend 4/4
Quand Phage l'Intouchable arrive en jeu, si vous ne l'avez pas jouée depuis votre main, vous perdez la partie. À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée. À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

Pollueur Gemmepaume 5B C
Créature - 4/3
Recyclage BB. BB, défaussez-vous de cette carte de votre main : Piochez une carte. Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaume, vous pouvez faire que le joueur ciblé perde 1 point de vie pour chaque zombie en jeu.

Pourvoyeur Infernal 3B C
Créature - Clerc 2/2
Mue 3B. (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la a tout moment pour son coût de mue) Quand le Pourvoyeur infernal est retourné face visible, renvoyez toutes les cartes de zombie de tous les cimetières dans la main de leurs propriétaires.

Prélat Mortemarque 3B U
Créature - Ecclésiastique 2/3
2B, T, Sacrifiez un zombie : Détruisez la créature non zombie ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel.

Scion des Ténèbres 5BBB R
Créature - Avatar 6/6
Piétinement. À chaque fois que le Scion des ténèbres inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre en jeu, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée dans le cimetière de ce joueur. Recyclage 3.

Slivoïde des cryptes 1B C
Créature - Slivoïde 1/1
Tous les Slivoïdes ont " T : Régénérez le slivoïde ciblé. "

Slivoïde Spectral 2B U
Créature - Slivoïde 2/2
Tous les slivoïdes ont ' 2 : Cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.'

Slivoïde Toxique 3B R
Créature - Slivoïde 3/3
À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Spectre Creux 1BB R
Créature - Spectre 2/2
Vol. À chaque fois que le Spectre creux inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer X. Si vous faites ainsi, ce joueur révèle X cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte.

Volée Duvesuie 4B C
Créature - Oiseau 3/2
Vol. Mue 3B. (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la a tout moment pour son coût de mue)

Accrocheur gobelin R C
Créature - Gobelin 1/1

Provocation (Quand cette créature attaque, vous pouvez faire que la créature ciblée que le joueur défenseur se dégage et bloque cette créature si possible.)

Alerteur skirkien 1R R
Créature - Sorcier 1/2
Célérité. T: Retournez face visible la créature face cachée ciblée que vous contrôlez. À la fin du tour, sacrifiez-la.

Assassin gobelin 3RR U
Créature - Gobelin et Assassin 2/2
À chaque fois que l'Assassin gobelin ou qu'un autre gobelin arrive en jeu, chaque joueur joue à pile ou face. Chaque joueur qui fait pile sacrifie une créature.

Carcasse instable 2 1RR
Créature - 2

Cavalier skirkien 3R L
Créature - Gobelin 2/2
Cavalier skirkien gagne +2/+2 et le piétinement tant que vous contrôlez une bête.

Cliqueteur rampant 1RRR R
Créature - Insecte 3/3
Célérité. Sacrifiez un gobelin: Le Cliqueteur rampant gagne +2/+2 et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Corneroc à crête 4R C
Créature - Bête 4/1
Célérité. Provocation (Quand cette créature attaque, vous pouvez faire que la créature ciblée que le joueur défenseur contrôle se dégage et bloque cette créature si possible.)

Dragon fourgueule 5RR R
Créature - Dragon 5/5
Amplification 3 (Au moment où cette carte arrive en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle pour chaque carte de dragon que vous révélez de votre main.) Vol. T: Le Dragon fourgueule inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur lui.

Dynamo gobeline 5RR U
Créature - Gobelin et Mutant 4/4
T: La Dynamo gobeline inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur. XR,T, Sacrifiez la Dynamo gobeline: La Dynamo gobeline inflige X blessures à la créature ciblée ou au joueur ciblé.

Franc-coupeur gobelin 3R U
Créature - Gobelin 3/3
T, Sacrifiez une forêt: Ajoutez trois manas de n'importe quelle combinaison rouge et/ou verte à votre réserve.

Élémental éclairoc 5RR R
Créature - Elemental 4/3
Double initiative (Cette créature inflige à la fois les blessures d'initiative et les blessures de combat normales.) Mue 4RR (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Escouffener impérial 5RR R
Créature - Dragon 6/6
Vol. Mue 6RR (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand l'Escouffener impérial est retourné face visible, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de dragon, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous le faites, mélangez votre bibliothèque.

Hurlleur chauffesang 5R C
Créature - Bête 3/4

ROUGE

Mue 6R (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Hurlleur chauffesang est retourné face visible, les bêtes que vous contrôlez gagnent +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

Hystrodon massequeue 6R C
Créature - Bête 4/4
Initiative, célérité. Recyclage 3 (3, Défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.)

Incinérateur gemmepaume 2R U
Créature - Gobelin 2/1
Recyclage 1R (1R, défaussez vous de cette carte: Piochez une carte.) Quand vous recyclez l'Incinérateur gemmepaume, vous pouvez faire que l'Incinérateur gemmepaume inflige X blessures à la créature ciblée, où X est le nombre de gobelins en jeu.

Invocateur vagueflamme 2R C
Créature - Gobelin et Mutant 2/2
7R: L'Invocateur vagueflamme inflige 5 blessures au joueur ciblé.

Joueur de trompe briseguerre R U
Créature - Gobelin 1/1
Mue XXR (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Joueur de trompe briseguerre est retourné face visible, mettez en jeu X jetons de créature 1/1 rouge gobelin.

Laboureur schistederme 3R C
Créature - Bête 3/2
Mue 4R (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Laboureur schistederme est retourné face visible, détruisez le terrain ciblé.

Maradeur skirkien 1R C
Créature - Gobelin 2/1
Mue 2R (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Maradeur skirkien est tourné face visible, il inflige 2 blessures à une cible. créature ou joueur.

Muse née de la lave 3R R
Créature - Esprit 3/3
Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a deux cartes ou moins dans sa main, La Muse née de la lave lui inflige 3 blessures.

Prédateur frénétique 5R U
Créature - Bête 6/6
Les bêtes ne peuvent pas bloquer.

Pyromane gobelin 1R C
Créature - Gobelin 2/2
Quand le Pyromane gobelin quitte le jeu, sacrifiez un terrain.

Rapace des contreforts 3R U
Créature - Bête 2/1
Double initiative (Cette créature inflige à la fois les blessures d'initiative et les blessures de combat normales.)

Sbire gobelin 3R R
Créature - Gobelin et Mutant 6/6
Le Sbire gobelin ne peut attaquer à moins que vous ne contrôliez plus de créatures que le joueur défenseur. Le Sbire gobelin ne peut bloquer à moins que vous ne contrôliez plus de créatures que le joueur attaquant.

Sergent instructeur skirkien 1R U
Créature - Gobelin 2/1

À chaque fois que le Sergent instructeur skirkien ou qu'un autre gobelin est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez payer 2R. Si vous faites ainsi, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de gobelin, mettez-la en jeu. Autrement, mettez-la dans votre cimetière.

Slivoïde aiguisé 2R U
Créature - Slivoïde 2/2
Tous les slivoïdes gagnent +1/+0.

Slivoïde chasseur 1R C
Créature - Slivoïde 1/1
Tout les slivoïdes ont la provocation (Quand un slivoïde attaque, son contrôleur peut faire que la créature ciblée que le joueur défenseur contrôle se dégage et bloque cette créature si possible.)

Slivoïde magmatique 3R R
Créature - Slivoïde 3/3
Tous les slivoïdes ont "T: Le slivoïde ciblé gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, où X est le nombre de slivoïdes en jeu."

Vigie gobelin 1R C
Créature - Gobelin 1/2
T, sacrifiez un gobelin: Tous les gobelins gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

VERT

Baloth énorme 6G U
Créature - Bête 7/7
Amplification 1 (Quand cette carte arrive en jeu, mettez un jeton +1/+1 sur elle pour chaque Bête que vous révéléz de votre main) T: la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marqueur +1/+1 sur le Gimpeur de la canopée

Brontothère 4GG U
Créature - Bête 5/3
Piétinement Provocation (Quand cette créature attaque, vous pouvez dégager une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle et la forcer à bloquer si elle le peut)

Canaliseur de brinbois 3G U
Créature - Elfe 2/2
T: ajoutez X manas de n'importe couleur à votre réserve, où X est le nombre d'elfes en jeu.

Chuchoteur primordial 4G R
Créature - Elfe et Soldat 2/2
Cette créature gagne +2/+2 pour chaque créature face cachée en jeu. Mue 3G (Vous pouvez jouer cette créature face cachée pour 3. Retournez-la face visible à tout moment en payant son coût de mue)

Ecorche-nuage Krosian 7GGG R
Créature - Bête et Mutant 13/13
Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature à moins que vous ne payiez GG. Mue 7GG (Vous pouvez jouer cette créature face cachée pour 3. Retournez-la face visible à tout moment en payant son coût de mue)

Elfe Défiant G C
Créature - Elfe 1/1
Piétinement

Elfe gardebois 2G C
Créature - Elfe 1/2
T: la créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, où X est le nombre d'elfes en jeu.

Elfe laboureur d'âmes 3GG R
Créature - Elfe et Mutant 5/4
Quand cette créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, choisissez un type de créature. Mélangez toutes les cartes de créatures du type choisi de votre cimetière dans votre bibliothèque.

Enjambeur gemmepaume 1G U
Créature - Elfe 2/2

Recyclage 2GG (2GG, défaussez-vous de cette carte: piochez une carte) Quand vous recyclez cette créature, tous les elfes gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour

Gourne à Piquants 4GG C
Créature - Bête 3/6
Cette créature peut bloquer comme si elle avait le vol

Invoqueur De Pierrebois 1G C
Créature - Elfe et Mutant 2/2
7G: l'Invoqueur de pierrebois gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

Lorien Cassebranche 1GG U
Créature - Bête 4/1
Piétinement Mue G (Vous pouvez jouer cette créature face cachée pour 3. Retournez-la face visible à tout moment en payant son coût de mue)

Mageforce Tribal 1G R
Créature - Elfe et Sorcier 1/1
Mue 1G (Vous pouvez jouer cette créature face cachée pour 3. Retournez-la face visible à tout moment en payant son coût de mue) Quand le forçage tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix ont +2/+2 et gagnent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Maître-ruchier de brinbois 1G U
Créature - Elfe 1/1
Quand un autre elfe non-jeton arrive en jeu, vous pouvez mettre en jeu un jeton de créature 1/1 vert insecte.

Meneuse de la griffe 2G R
Créature - Elfe 2/2
Vous pouvez jouer cette créature à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. Quand cette créature arrive en jeu, mettez un jeton de créature 2/2 ours verte pour chaque créature non-jeton mise dans votre cimetière ce tour-ci

Murlodonte Enragé 4G C
Créature - Bête 3/3
Si une bête devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qui la bloque

Muse née des graines 3GG R
Créature - Esprit 2/4
Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant les phases de dégagement de chaque autre joueur

Orateur Totémique 4G U
Créature - Elfe et Druide 3/3
Quand une bête arrive en jeu, vous pouvez gagner 3 points de vie

Protecteur De La Forêt G C
Créature - Elfe 1/1
Mue 2G (Vous pouvez jouer cette créature face cachée pour 3. Retournez-la face visible à tout moment en payant son coût de mue) Quand cette créature est retournée face visible, la créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Reptile de la Canopée 3G U
Créature - Bête 2/2
Amplification 1 (Quand cette carte arrive en jeu, mettez un jeton +1/+1 sur elle pour chaque Bête que vous révéléz de votre main) T: la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marqueur +1/+1 sur le Gimpeur de la canopée

Rogon courroucé 5G C
Créature - Bête 4/4
Amplification 1 (Quand cette carte arrive en jeu, mettez un jeton +1/+1 sur elle pour chaque Bête que vous révéléz de votre main)

Scarabée agaçant 4G R
Créature - Insecte 3/3

Cette créature ne peut pas être contrecarrée.
Cette créature gagne +3/+3 tant que vos adversaires ne contrôlent pas de créatures.

Serval Krosian 3G C
Créature - Chat et Bête 3/2
Provocation (Quand cette créature attaque, vous pouvez dégager une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle et la forcer à bloquer si elle le peut) Cette créature ne peut pas être bloquée par plus d'une créature

Slivoïde Enraciné 3G U
Créature - Slivoïde 2/2
Le Slivoïde enracineur ne peut pas être contrecarré. Les slivoïde ne peuvent pas être contrecarrés

Slivoïde géniteur 4G R
Créature - Slivoïde 3/3
A chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut mettre en jeu un jeton de créature slivoïde incolore

Slivoïde Rapide 1G C
Créature - Slivoïde 1/1
Vous pouvez jouer le slivoïde rapide à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. Tous les joueurs peuvent jouer des slivoïdes à tout moment où ils pourraient jouer un éphémère.

Survivant sauvage 4GG R
Créature - Bête 3/3

Amplification 2 (Quand cette carte arrive en jeu, mettez deux jetons +1/+1 sur elle pour chaque Bête que vous révélez de votre main) Provocation (Quand cette créature attaque, vous pouvez dégager une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle et la forcer à bloquer si elle le peut)

Vigilant nantuko 3G C
Créature - Insecte Druide et Mutant 3/2

Mue 1G (Vous pouvez jouer cette créature face cachée pour 3. Retournez-la face visible à tout moment en payant son coût de mue) Quand le Nantuko vigilant est retourné face visible, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

Retrouvez de nombreuses informations sur *Magic the Gathering* et Légions sur le site de la Secte des Magiciens Fous :

www.smfcorp.net

