Démon d'offresang {3}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Au début de votre entretien, le joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon scarifié de runes {5}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Quand le Démon scarifié de runes arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griselbrand {4}{B}{B}{B}{B}

Créature légendaire : démon M

Vol, lien de vie
Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur d'âmes {4}{B}{B}

Créature : démon R

Contact mortel
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez piocher une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur du vide {4}{B}{B}{B}

Créature : démon M

Vol
À chaque fois que le Seigneur du vide inflige des blessures de combat à un joueur, exilez les sept cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur puis mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature parmi celles-ci.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident {1}{B}

Créature : humain et sorcier M

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Fureur {5}{R}{R}{R}

Créature légendaire : ange M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon chargé au mana {4}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol, piétinement
<i>Union des forces</i> ? À chaque fois que le Dragon chargé au mana attaque ou qu'il bloque, chaque joueur en commençant par vous peut payer n'importe quelle quantité de mana. Le Dragon chargé au mana gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon tyran {8}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol, piétinement
Double initiative
Au début de votre entretien, sacrifiez le Dragon tyran à moins que vous ne payiez {R}{R}{R}{R}.
{R} : Le Dragon tyran gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher {5}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol
À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon voilelune {3}{R}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol
{R} : Chaque créature que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange aveuglante {3}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
À chaque fois que l'Ange aveuglante inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur passe sa prochaine phase de combat.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité {4}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autre créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'égide {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange de l'égide arrive sur le champ de bataille, un autre permanent ciblé acquiert l'indestructible tant que vous contrôlez l'Ange de l'égide.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre angélique {5}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci ne peut pas attaquer avec des créatures.
Chaque adversaire qui a attaqué avec une créature ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillante angélique {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Au début de chaque combat, choisissez initiative, vigilance ou lien de vie. Les créatures que vous contrôlez acquièrent cette capacité jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chancelière de l'Annexe {4}{W}{W}{W}

Créature : phyrexian et ange R

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, quand chaque adversaire lance son premier sort de la partie, contrecarrez ce sort à moins que ce joueur ne paie {1}.
Vol
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, contrecarrez ce sort à moins que ce joueur ne paie {1}.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir {5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, vigilance, indestructible
Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iona, Bouclier d'Éméria {6}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol
Au moment où Iona, Bouclier d'Éméria arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de la couleur choisie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse de Serra {W}{W}

Créature : ange R

Vous ne pouvez pas lancer ce sort pendant votre premier, deuxième ou troisième tour de la partie.
Vol, vigilance

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}

Créature : humain et clerc U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du désespoir {3}{W}{W}{B}{B}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange du désespoir arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisela, lame d'Ornuit {4}{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol, initiative
Si une source devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.
Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'unité supérieure.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des cruautés {3}{B}{R}

Créature : démon M

Initiative, contact mortel
Le Maître des cruautés peut uniquement attaquer seul.
À chaque fois que le Maître des cruautés attaque un joueur et qu'il n'est pas bloqué, le total de points de vie de ce joueur devient 1. Le Maître des cruautés n'inflige pas de blessures de combat pendant ce combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaalia de l'Immensité {1}{W}{B}{R}

Créature légendaire : humain et clerc M

Vol
À chaque fois que Kaalia de l'Immensité attaque un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte d'ange, de démon ou de dragon, engagée et attaquant cet adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malfégor {2}{B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : démon et dragon M

Vol
Quand Malfégor arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main. Chaque adversaire sacrifie une créature pour chaque carte défaussée de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oros, le vengeur {3}{W}{B}{R}

Créature légendaire : dragon R

Vol
À chaque fois qu'Oros, le vengeur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{W}. Si vous faites ainsi, Oros inflige 3 blessures à chaque créature non-blanche.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakdos, seigneur des émeutes {B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : démon M

Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci.
Vol, piétinement
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défouissage {B}

Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel U

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

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique {1}{B}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement {4}{B}

Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépuration planaire {3}{W}{W}{W}

Rituel R

Détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre {X}{R}

Rituel R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Akroma {4}{W}{W}

Rituel R

Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.
Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de l'Obzedat {3}{W}{B}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent ciblée de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi {B}{R}

Rituel R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion impitoyable {4}{W}{B}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Exilez tous les artefacts.
? Exilez toutes les créatures.
? Exilez tous les enchantements.
? Exilez tous les planeswalkers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

Terrain C

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{BR}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{R}, ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé

Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos

Terrain U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros

Terrain U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande fétide

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Mesa aride

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

Terrain : porte C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum

Terrain U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Scène de théatre

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon

Terrain R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe

Terrain R

Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence

Terrain R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vigueur {1}

Artefact R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov {2}

Artefact C

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

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.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique {3}

Artefact R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}

Artefact U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaire {WB}{WB}{WB}

Éphémère C

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification {1}{W}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs {R}{W}

Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison {B}{R}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture {1}{R}{W}

Éphémère U

Usure
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{W}
Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaîné aux rochers {W}

Enchantement : aura R

Enchanter : une montagne que vous contrôlez
Quand Enchaîné aux rochers arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'Enchaîné aux rochers quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel {W}

Enchantement U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'esprits {1}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protection contre les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast