

Cerf bruni

{3}

Créature-artefact : élan

U

{3}, sacrifiez le Cerf bruni : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de son

{5}

Créature-artefact : construction

R

Indestructible

Au moment où la Poupée de son arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

À chaque fois que des blessures sont infligées à la Poupée de son, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.

{T} : La Poupée de son s'inflige 1 blessure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivrétrainte

{6}

Créature-artefact : phyrexian et guivre

M

Contact mortel, lien de vie

Quand la Machine guivrétrainte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskèle

{6}

Créature-artefact : construction

R

Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blême des cryptes

{3}{B}

Créature : esprit

R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de pestilence

{5}{B}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

{B} : Le Démon de pestilence inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Érébos, dieu des Morts
{3}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu
M

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq, Érébos n'est pas une créature. Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie. {1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats des cryptes
{2}{B}

Créature : rat
U

{X} : Les Rats des cryptes infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur. Ne dépensez que du mana noir pour X.

1/1

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

Vampire de Mephidross
{4}{B}{B}

Créature : vampire
R

Vol

Chaque créature que vous contrôlez est un vampire en plus de ses autres types de créature et elle a « Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature à chaque fois qu'elle inflige des blessures à une créature. »

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères

{B}

Créature : vampire et sorcier

C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

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

Wumpus vicieux

{3}{B}{B}

Créature : bête

R

{B} : Le Wumpus vicieux inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyenne sanctive

{2}{W}

Créature : humain et clerc

R

{T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent jusqu'à la fin du tour la protection contre les couleurs d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur hâlé

{W}

Créature : humain et nomade et clerc

R

{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière cendreuse

{4}{W}{W}{B}{B}

Créature : archonte

M

Vol

Quand la Cavalière cendreuse arrive sur le champ de bataille ou meurt, exilez un permanent ciblé.

5/5

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

Divinité de la Fierté

{WB}{WB}{WB}{WB}{WB}

Créature : esprit et avatar

R

Vol, lien de vie

La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de la pénitence

{W}{B}

Créature : humain et clerc

R

À chaque fois que le Grand prêtre de la pénitence subit des blessures, vous pouvez détruire un permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obzedat, Conseil fantôme

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

Créature légendaire : esprit et conseiller

R

Quand Obzedat, Conseil fantôme arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler Obzedat. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de votre prochain entretien. Il acquiert la célérité.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hématobaron de Vizkopa

{3}{W}{B}

Créature : vampire

M

Lien de vie, protection contre le blanc et contre le noir
(Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc ou de noir.)
Tant que vous avez 30 points de vie ou plus et qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins, l'Hématobaron de Vizkopa gagne +6/+6 et a le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vish Kal, arbitre de sang

{4}{W}{B}{B}

Créature légendaire : vampire

R

Vol, lien de vie
Sacrifiez une créature : Mettez X marqueurs +1/+1 sur Vish Kal, arbitre de sang, X étant la force de la créature sacrifiée.
Retirez tous les marqueurs +1/+1 de Vish Kal : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marqueur +1/+1 retiré de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de souffrance

{6}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière.

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

Quand vous recyclez le Décret de souffrance, toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Des cendres aux cendres

{1}{B}{B}

Rituel

U

Exilez deux créatures non-artefact ciblées. Des cendres aux cendres vous inflige 5 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique

{2}{B}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterrement perturbé

{1}{B}

Rituel

C

Rappel {3}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exsanguination

{X}{B}{B}

Rituel

U

Chaque adversaire perd X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

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

Flambeau de l'Inquiétude

{3}{B}{B}

Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte d'artefact ou de créature ciblée d'un cimetière. Mélangez le Flambeau de l'Inquiétude dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur sinistre

{1}{B}{B}

Rituel

M

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Détruisez tous les artefacts.

? Détruisez tous les enchantements.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dette envers les Impérissables

{X}{W}{W}{B}{B}

Rituel

U

Chaque adversaire perd deux fois X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminus

{4}{W}{W}

Rituel

R

Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.

Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

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.

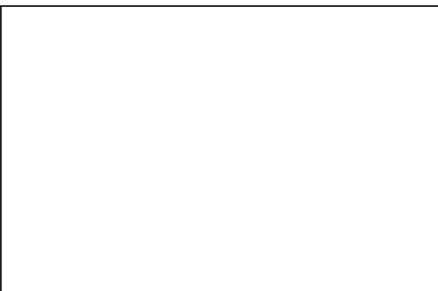
? Exilez tous les enchantements.

? Exilez tous les planeswalkers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}



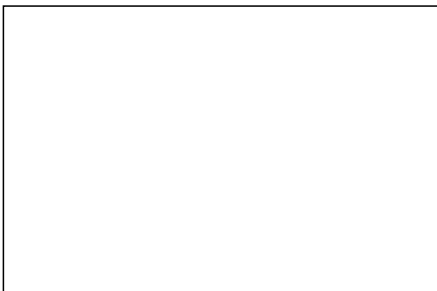
Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais

R

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

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

Caveau de l'archange



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{W}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

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

Coffres de la Coterie



Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

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

Forteresse de Wöhlrajh



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

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 enneigé



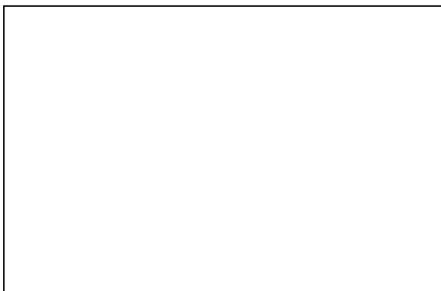
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



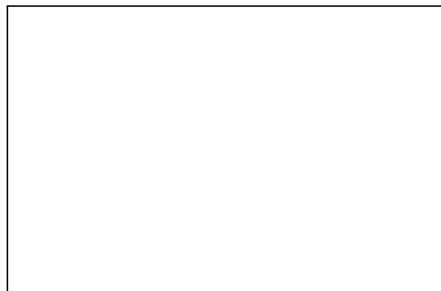
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



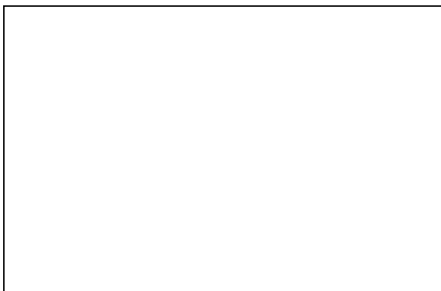
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



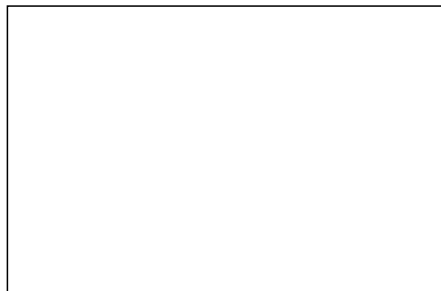
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



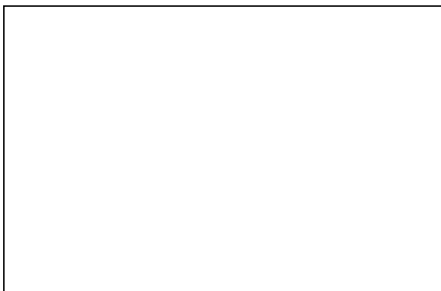
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



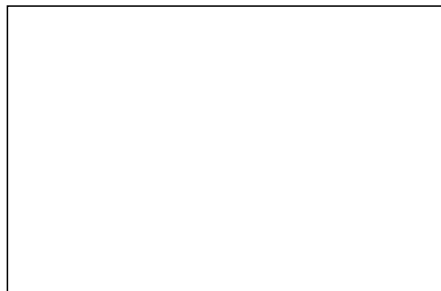
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miren, le puits gémissant



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, Sacrifiez une créature : Vous gagnez autant de points de vie que l'endurance de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



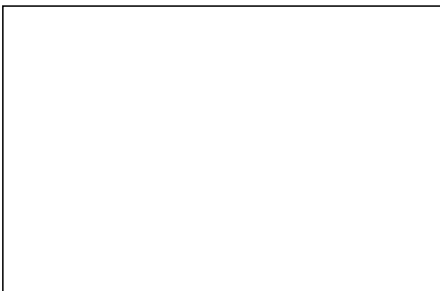
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



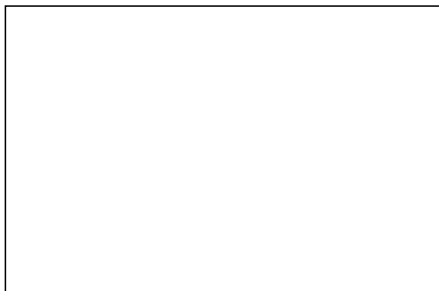
Terrain : plaine et marais

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

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

Scène de théâtre



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

Tour du Reliquaire



Terrain

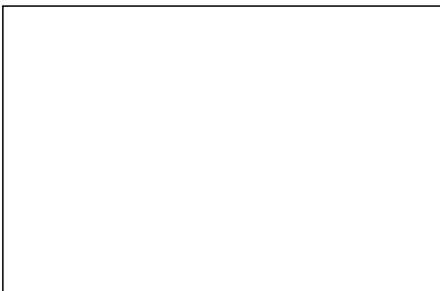
U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour phyrexiane



Terrain légendaire

R

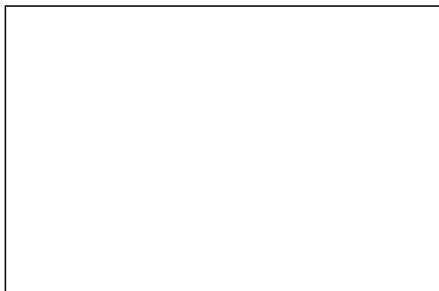
{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de guivre cendrée

{1}



Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +0/+6.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Battecrâne

{5}

Artefact : équipement

M

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 +4/+4 et a la vigilance et le lien de vie.

{3} : Renvoyez la Battecrâne dans la main de son propriétaire.

Équipement {5}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}

Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux des misérables

{2}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.

À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures de la créature équipée ce tour-ci meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Attachez la Faux des misérables à cette créature.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre Ioxodon{3}

Artefact : équipementR
La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana des Royaumes obscurs{2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : LilianaM
{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T} : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.' »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'Érébos{2}{B}{B}

Artefact-enchantement légendaireR
Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie.
{2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique{B}

ÉphémèreM
Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

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

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

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

Mortification
{1}{W}{B}

Éphémère
U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions avec la pègre

{1}{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vie : Piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avidité

{3}{B}

Enchantement

U

{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichement phyrexian

{B}

Enchantement

U

{1}{B}, payez 2 points de vie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste

{2}{B}{B}

Enchantement

U

Au début de l'étape de fin, s'il n'y a pas de créatures sur le champ de bataille, sacrifiez la Peste.

{B} : La Peste inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trainées de flétrissure

{1}{B}{B}

Enchantement

U

Au début de l'étape de fin, s'il n'y a pas de créatures sur le champ de bataille, sacrifiez les Trainées de flétrissure.

{B} : Les Trainées de flétrissure infligent 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur. N'activez pas plus de fois chaque tour que le nombre de marais neigeux que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang délectable

{4}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle spirituelle

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchantez une créature que vous contrôlez

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Quand la Boucle spirituelle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Boucle spirituelle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière

{W}



Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pure conviction

{3}{W}{W}{W}



Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative et le lien de vie.

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

Guerre des justes

{1}{W}{B}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez ont la protection contre le noir.

Les créatures noires que vous contrôlez ont la protection contre le blanc.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

