Archétype de la fatalité {4}{B}{B}

Créature-enchantement : gorgonoïde U

Les créatures que vous contrôlez ont le contact mortel. Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent le contact mortel et ne peuvent pas avoir ou acquérir le contact mortel.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détisseuse de destin {3}{B}

Créature-enchantement : mégère R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, la Détisseuse de destin inflige 1 blessure à ce joueur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse putréfiée {3}{B}

Créature : élémental C

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragueur d'Odounos {2}{B}

Créature : zombie U

Quand le Dragueur d'Odounos arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature-enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
{W}, sacrifiez le Dragueur d'Odounos : Renvoyez une carte de créature-enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragueur d'Odounos {2}{B}

Créature : zombie U

Quand le Dragueur d'Odounos arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature-enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
{W}, sacrifiez le Dragueur d'Odounos : Renvoyez une carte de créature-enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant au sillage funeste {4}{B}

Créature-enchantement : géant R

Constellation ? À chaque fois que le Géant au sillage funeste ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élue de Pharika {B}

Créature : serpent C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamie psychoctome {4}{B}{B}

Créature-enchantement : lamie U

Constellation ? À chaque fois que la Lamie psychoctome ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire se défausse d'une carte.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamie psychoctome {4}{B}{B}

Créature-enchantement : lamie U

Constellation ? À chaque fois que la Lamie psychoctome ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire se défausse d'une carte.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lampades porteuses de l'effroi {4}{B}

Créature-enchantement : nymphe C

Constellation ? À chaque fois que les Lampades porteuses de l'effroi ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lampades porteuses de l'effroi {4}{B}

Créature-enchantement : nymphe C

Constellation ? À chaque fois que les Lampades porteuses de l'effroi ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre garde {2}{B}

Créature-enchantement : zombie C

Constellation ? À chaque fois que le Sinistre garde ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre garde {2}{B}

Créature-enchantement : zombie **C**

Constellation ? À chaque fois que le Sinistre garde ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle des veilleurs {2}{W}

Créature : oiseau **C**

Vol, vigilance

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle {1}{B}

Créature-enchantement : insecte **U**

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséïdes des moissons {2}{W}

Créature-enchantement : nymphe **C**

Constellation ? À chaque fois que les Alséïdes des moissons ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à une créature ciblée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséïdes des moissons {2}{W}

Créature-enchantement : nymphe C

Constellation ? À chaque fois que les Alséïdes des moissons ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à une créature ciblée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx {1}{W}

Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype du courage {1}{W}{W}

Créature-enchantement : humain et soldat U

Les créatures que vous contrôlez ont l'initiative.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'initiative et ne peuvent pas avoir ou acquérir l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx {1}{W}

Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dogue akroen {3}{W}

Créature : chien C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monnayeuse du monde souterrain {W}{B}

Créature-enchantement : humain et clerc U

Constellation ? À chaque fois que la Monnayeuse du monde souterrain ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.
{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dogue akroen {3}{W}

Créature : chien C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monnayeuse du monde souterrain {W}{B}

Créature-enchantement : humain et clerc U

Constellation ? À chaque fois que la Monnayeuse du monde souterrain ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.
{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de la gorgone {2}{B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+3 et a le contact mortel. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de réapparition {1}{B}

Enchantement **C**

{3}{B}, sacrifiez la Fontaine de réapparition : Renvoyez jusqu'à trois cartes de créature ciblées de votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infusion de Nyx {2}{B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est une enchantement. Sinon, elle gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projeter dans les ténèbres {1}{B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-0 et ne peut pas bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infusion de Nyx {2}{B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est une enchantement. Sinon, elle gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armement de Nyx {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée a la double initiative tant qu'elle est un enchantement. Sinon, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée. (Une créature avec la double initiative inflige des blessures d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de vigueur {1}{W}

Enchantement **C**

{2}{W}, sacrifiez la Fontaine de vigueur : Vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayons oppressants {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie {3}.
Les capacités activées de la créature enchantée coûtent {3} de plus à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement {2}{W}

Enchantement **C**

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayons oppressants {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie {3}.
Les capacités activées de la créature enchantée coûtent {3} de plus à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast