Cerf bruni	{3}		Augure des cadavres	{3}{B}
Créature-artefact : élan	U		Créature : zombie et sorcier	U
{3}, sacrifiez le Cerf bruni : Cherchez dans votre			Quand l'Augure des cadavres meurt, vous piochez	X cartes
bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base,			et vous perdez X points de vie, X étant le nombre d	e cartes
mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.			de créature dans le cimetière d'un joueur ciblé.	
molarigoz.				
			_	
2	/2			4/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Oracle de grès	{7}
Créature-artefact : sphinx	U
Vol	
Quand l'Oracle de grès arrive sur le champ de bataille	
choisissez un adversaire. Si ce joueur a plus de cartes main que vous, piochez un nombre de cartes égal à la	
différence.	•
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : esprit	U
Myriade (À chaque fois que cette créatur chaque adversaire autre que le joueur dé pouvez créer un jeton qui est une copie qui est engagé et attaquant ce joueur ou qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du A chaque fois que la Banshee du ch?ur o des blessures de combat à un joueur, ce défausse d'une carte.	efenseur, vous de cette créature un planeswalker u combat.) de l'effroi inflige

Détisseuse de destin	{3}{B}	Ηι	urlenuit {1}{B}{B	}
Créature-enchantement : mégère	R	Cr	réature-enchantement : horreur	₹
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, la Détisseuse de destin inflige 1 blessure à ce joueur.		de Ell cre Le +X	râce {2}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût e grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. le redevient une créature si elle n'est pas attachée à une éature.) e Hurlenuit et la créature enchantée gagnent chacun X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous s cimetières.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4	Ma	0/0 agic the Gathering © Wizards of the Coast	

Géant au sillage funeste	{4}{B}
Créature-enchantement : géant	R
<i> Constellation</i> ? À chaque fois que au sillage funeste ou un autre enchantement arriv champ de bataille sous votre contrôle, les créature vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la tour.	e sur le es que
	4/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature-enchantement : nymphe C &Iti> Constellation&It/i> ? 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.)	Lampades porteuses de l'effroi	{4}{B}
<i>Constellation</i> ? 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		
<i>Constellation</i> ? 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		
<i>Constellation</i> ? 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		
<i>Constellation</i> ? 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		
<i>Constellation</i> ? 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		
<i>Constellation</i> ? 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		
<i>Constellation</i> ? 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		
<i>Constellation</i> ? 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	Orástico analysistem and an area ha	
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		•
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		•
(Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une	·	
créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une		
couleur avec elle.)		
	couleur avec elle.)	-
		4/2
4/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voleuse de sang	{4}{B}{B}
Créature : vampire	U
Vol	
Au moment où le Voleuse de sang arrive su	•
bataille, retirez tous les marqueurs de tous l	•
La Voleuse de sang arrive sur le champ de sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque ma	
de cette manière.	arquour rouro
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Archonte céleste	{3}{W}{W}
Créature-enchantement : archont	re R
Grâce {5}{W}{W} (Si vous lancez	cette carte pour son coût
de grâce, c'est un sort d'aura ave	
Elle redevient une créature si elle créature.)	n'est pas attachée à une
Vol. initiative	
La créature enchantée gagne +4/	+4 et a le vol et l'initiative.
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the C	
magic the Gathering @ Wizards of the C	uası

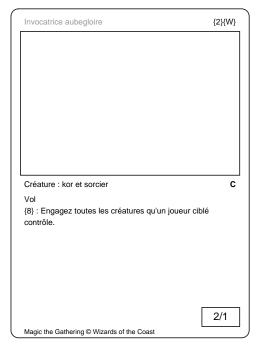
Aïeule céleste	{3}{W}{W}
Créature : élémental	R
Vol	
À chaque fois que vous lancez un s mettez un marqueur +1/+1 sur chac	
contrôlez.	que oreature que vous
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

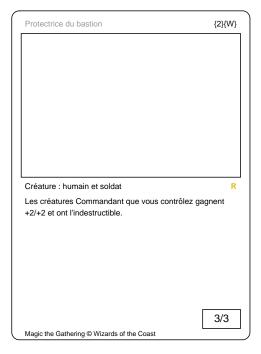
Eldôlon aux lames fantômes	{2}{W}
Créature-enchantement : esprit	U
Grâce {5}{W} (Si vous lancez cette carte por grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : redevient une créature si elle n'est pas attac créature.)	créature. Elle
Double initiative (Cette créature inflige des b combat d'initiative et des blessures de comb	oat normales.)
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la d	double initiative.
	1/1

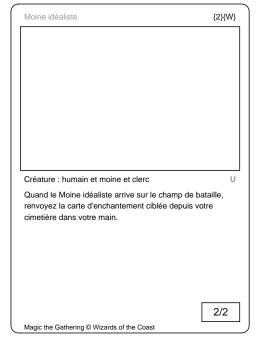
Elus d'Ajani {2}{W}{W}		Exploratrice d'Oreskos	{1}{W}
Créature : chat et soldat R	1	Créature : chat et éclaireur	U
À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat. Si cet enchantement est une aura, vous pouvez l'attacher au jeton.		Quand l'Exploratrice d'Oreskos arrive sur bataille, cherchez dans votre bibliothèque de plaine, X étant le nombre de joueurs c de terrains que vous. Révélez ces cartes votre main, puis mélangez.	e jusqu'à X cartes qui contrôlent plus
3/3 Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Enchanteresse de la Mesa	{1}{W}{W}
Créature : humain et druide	R
À chaque fois que vous lancez un sort d'en vous pouvez piocher une carte.	chantement,
	0/2
	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hérault de la milice	{3}{W}{W}
Créature : ange	U
Vol, vigilance	
Myriade (À chaque fois que cette	
chaque adversaire autre que le jo pouvez créer un jeton qui est une	
qui est engagé et attaquant ce jou	ieur ou un planeswalker
qu'il contrôle. Exilez ces jetons à l	a fin du combat.)







Sanctificateurs kor	{2}{W}
Créature : kor et clerc	С
Kick {W} (Vous pouvez payer {W} so	upplémentaire au
moment où vous lancez ce sort.) Quand les Sanctificateurs kor arrive	nt sur le champ de
bataille, s'ils ont été kickés, détruise	
l'enchantement ciblé.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Sentinelle silencieuse	{5}{W}{W}
Créature : archonte	R
'ol	
chaque fois que la Sentinelle silen	•
ouvez renvoyer sur le champ de ba l'enchantement ciblée depuis votre (
	4/6
agic the Gathering @ Wizards of the Coas	t

Monnayeuse du monde souterrain	{W}{B}
Créature-enchantement : humain et clerc <i>Constellation</i> ? À chaque fois que la Monnayeuse du monde souterrain ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous v contrôle, vous gagnez 1 point de vie. {W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire pe point de vie.	otre .
Magic the Cathering @ Wireards of the Caset	2/2

Karlov du Conseil fantôme	{W}{B}
Créature légendaire : esprit et conseiller	M
À chaque fois que vous gagnez des points de deux marqueurs +1/+1 sur Karlov du Conseil {W}{B}, retire six marqueurs +1/+1 de Karlov fantôme : Exilez la créature ciblée.	fantôme.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Srâne de la trésorerie

Créature : srâne

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 le Srâne de la trésorerie attaque, vous pouvez renvoyer une carte d'artefact, de créature ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Teysa, plénipotentiaire de fantômes	{5}{W}{B}		Passion pour l'antique	{3}{B}
Créature légendaire : humain et conseiller	R		Rituel	U
Vigilance, protection contre les créatures À chaque fois qu'une créature vous inflige des l combat, détruisez cette créature. Créez un jeto créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.	n de		Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 point	s de vie.
	4/4			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dorure	{3}{B}
Rituel	R
Exilez une créature ciblée. Cré	
artefact avec « Sacrifiez cet ar la couleur de votre choix. »)	tefact : Ajoutez un mana de
Magic the Gathering © Wizards of the	e Coast

Tempête mortelle	{4}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Chaque joueu nombre de points de vie égal au nombre de c contrôlait qui ont été détruites de cette maniè	réatures qu'il
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Confluence vertueuse	{3}{W}{W}	Ouvrez les chambres fortes !	{4}{W}{W}
Rituel	R	Rituel	R
Choisissez trois. Vous pouvez choisir le mên d'une fois. ? Créez un jeton de créature blanche 2/2 Ch vigilance. ? Exilez un enchantement ciblé. ? Vous gagnez 5 points de vie.		Renvoyez sur le champ de bataille, leurs propriétaires, toutes les cartes d'enchantement de tous les cimetiè rien à enchanter restent dans les cir	d'artefact et res. (Les auras qui n'ont
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

De l'aube au crépuscule	{2}{W}{W}
Rituel	U
Choisissez l'un ou les deux ?	
? Renvoyez une carte d'enchantement ciblée de cimetière dans votre main.	votre
? Détruisez un enchantement ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prise mortelle {X	[}{W}{B}
Rituel	R
La Prise mortelle inflige X blessures à n'importe que cible. Vous gagnez X points de vie.	lle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{4}{W}{W}

Basilique d'Orzhov	Étendues sauvages en évolution
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}.	Terrain (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 Champ souillé	Magic the Gathering © Wizards of the Coast Immensité terramorphe

Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain
{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

Lande stérile	Marais
Terrain U	Terrain de base : marais C
La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.	{B}
{T}: Ajoutez {B}. Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Landes érodées	Marais

Terrain

Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille

engagées.

Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		_
	Marais	`
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Manic the Gathering @ Wizards of the Coast	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marécage éclatant	_
	\neg
Terrain	U
Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille	
engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui. {T}: Ajoutez {B}.	
{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant	:
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nouvelle Bénalia		Plaine
Terrain La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.) {T}: Ajoutez {W}.		Terrain de base : plaine C {W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Passage des malandrins	_
	Terrain	U
	{T}: Ajoutez {C}.	
	{4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine		
Terrain de ba	se : plaine	С
{W}		
Magic the Gathe	ering © Wizards of the Coast	

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine	Prairie éclatante
Terrain de base : plaine C {W}	Terrain La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle. {T}: Ajoutez {W}. {T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde d'Orzhov	Quartier fantôme

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain	U
(T): Ajoutez (C). (T), sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain d base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.	e
Manic the Gathering @ Wizards of the Coast	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

		_
Steppes retirées	Tour de commandement	
Terrain C	Terrain	c
Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées. {T} : Ajoutez {W}. Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	{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 dathering & wazardoor the country	mage the countring & wazard of the country	_
Temple de la fausse divinité	Anneau solaire {1	1}
		٦

Terrain {T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.	Temple de la fausse divinité	
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au		
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au		
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au		
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au		
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au		
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au		
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au		
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au		
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au		
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au		
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au		
	Terrain	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Cathoring @ Wizardo of the Coost	

Anneau solaire	{1}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Babiole du voyageur	{1}	Carillon de cristal	{3}
Artefact	С	Artefact	U
{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dan votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	S	(3), (T), sacrifiez le Carillon de cristal : Renvoyez toutes le cartes d'enchantement depuis votre cimetière dans votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'Orzhov	{2}
Artefact	С
{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.	
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 pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}	peut
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Pierre indiciale d'Orzhov	{3}			Arène phyrexiane {	1}{B}{B}
Artefact	С			Enchantement	R
{T}: Ajoutez {W} ou {B}. {W}{B}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Orzhov : Pioch				Au début de votre entretien, vous piochez une carte	et vous
une carte.	iez			perdez 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Urne de pensée	{2}			Connexions avec la pègre {	1}{B}{B}
			1 -	<u> </u>	

Urne de pensée	{2}
Artefact	С
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre	main.
{T}: Ajoutez {C}.	
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	

Défrichement phyrexian	{B}	Marché noir	{3}{B}{B}
Enchantement	U	Enchantement	R
{1}{B}, payez 2 points de vie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.		À chaque fois qu'une créature meurt, mettez u charge » sur le Marché noir.	un marqueur «
ordate diside deput voite dimetere dans voite main.		Au début de votre première phase principale, pour chaque marqueur « charge » sur le Mar	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Idéal déchu	{2}{B}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée a le vol et « Sacrifiez une c Cette créature gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.	
l'Idéal déchu est mis dans un cimetière depuis le c	hamp de
bataille, renvoyez l'Idéal déchu dans la main de so propriétaire.	on

-	
Péril de la tombe	1}{B}
Enchantement	С
Quand une créature non-noire arrive sur le champ de bataille, sacrifiez le Péril de la tombe. Si vous faites ain détruisez cette créature.	si,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sceau du destin	{2}{B}		V?u de malice	(2){B}
<u> </u>			<u>-</u>	
Enchantement	U		Enchantement : aura	U
Sacrifiez le Sceau du destin : Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.			Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+2, a l'intimidation et	elle
			ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalk que vous contrôlez.	ers
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
magic the Counciling & Mizarus of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement &Iti>? À chaque fois que le Tourment de Daxis ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la célérité en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.	_	Tourment de Daxos	{3}{B}
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que le Tourment de Daxis ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la	,	Tourners de Baxos	(O)(D)
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que le Tourment de Daxis ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la			
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que le Tourment de Daxis ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la			
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que le Tourment de Daxis ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la			
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que le Tourment de Daxis ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la			
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que le Tourment de Daxis ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la			
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que le Tourment de Daxis ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la			
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que le Tourment de Daxis ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la			
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que le Tourment de Daxis ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la			
Tourment de Daxis ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la		Enchantement	R
champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la			
Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la			
célérité en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.			
		célérité en plus de ses autres types jusqu'à la fin du t	our.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
mage the Sanding & Trizards of the Soust		mago and Sautoring & Mizardo of the South	

Antienne du maréchal	{2}{W}{W}
Enchantement	R
Multikick {1}{W} (Vous pouvez payes supplémentaires autant de fois que	
moment où vous lancez ce sort.)	vous le sourraitez au
Les créatures que vous contrôlez ga	•
Quand l'Antienne du maréchal arrive bataille, renvoyez sur le champ de b	
de créature ciblées de votre cimetiè	
de fois que l'Antienne du maréchal a	a été kickée

Aura de silence	{1}{W}{W}	Emprise du destin	{1}{W}{W}
Enchantement Les sorts d'artefact et d'enchantement que vo lancent coûtent {2} de plus à lancer. Sacrifiez l'Aura de silence : Détruisez un artef un enchantement ciblé.	U us adversaires	Enchantement Quand l'Emprise du destin arrive pour chaque adversaire, exilez ju non-terrain ciblé que ce joueur c l'Emprise du destin quitte le char	R e sur le champ de bataille, usqu'à un permanent ontrôle jusqu'à ce que
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the 0	- Zoast
Cage de mains	{2}{W}	Justice karmique	{2}{W}

_		
	Cage de mains	{2}{W}
	Enchantement : aura	С
	Enchanter : créature	_
	La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer {1}{W}: Renvoyez la Cage de mains dans la main de propriétaire.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Justice karmique	{2}{W}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un sort ou une capacité or contrôle détruit un permanent non-créature contrôlez, vous pouvez détruire un perman adversaire contrôle.	e que vous

Lumière de bannissement	{2}{W}	Protégé par la foi {1}{W}{W}
Enchantement	U	Enchantement : aura R
Quand la Lumière de bannissement arrive sur le bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé quadversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.	u'un	Enchanter : créature La créature enchantée a l'indestructible. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez attacher Protégé par la foi à cette créature.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte d'Héliode	{3}{W}{W}
Enchantement	R
Flash	
Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sceau de nettoiement	{1}{W}
Enchantement	U
Sacrifiez le Sceau de nettoiement : Détruisez un a ciblé ou un enchantement ciblé.	rtefact
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sigille du trône vacant	3}{W}{W}	Pacte du nécromancien	{3}{W}{B}{B}
Enchantement	R	Enchantement	R
À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantem créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec l		Quand le Pacte du nécromancien sur le cham exiliez toutes les cartes de créature du cimetic ciblé et mettez ensuite sur le champ de bataill créature 2/2 noire Zombie pour chaque cartecette manière. Les zombies que vous contrôlez ont le lien de	ère du joueur le un jeton de exiliée de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

4.10	(0) ((4))
V?u de devoir	{2}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance	
ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planes	walkers
que vous contrôlez.	
Maria II. Oalla da Oalla da Oalla	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Daxos, le Reparu	{1}{W}{B}
Créature légendaire : zombie et sold	lat M
À chaque fois que vous lancez un so vous gagnez un marqueur « expérie	
{1}{W}{B} : Créez un jeton de créatu	
blanche et noire Esprit. Il a « La forc	
cette créature sont chacune égales a marqueurs « expérience » que vous	
marqueurs « expenience » que vous	5 avez."
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

