Ange de la souffrance {3}{B}{B}

Créature : cauchemar et ange M

Vol
Si des blessures devaient vous être infligées, prévenez ces blessures et meulez deux fois autant de cartes.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la souffrance {3}{B}{B}

Créature : cauchemar et ange M

Vol
Si des blessures devaient vous être infligées, prévenez ces blessures et meulez deux fois autant de cartes.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la souffrance {3}{B}{B}

Créature : cauchemar et ange M

Vol
Si des blessures devaient vous être infligées, prévenez ces blessures et meulez deux fois autant de cartes.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la souffrance {3}{B}{B}

Créature : cauchemar et ange M

Vol
Si des blessures devaient vous être infligées, prévenez ces blessures et meulez deux fois autant de cartes.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}

Créature : elfe et shamane R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}

Créature : elfe et shamane R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}

Créature : elfe et shamane R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}

Créature : elfe et shamane R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave-sort d'élite {2}{W}

Créature : humain et clerc R

Vol
Quand l'Entrave-sort d'élite arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Un sort lancé de cette manière coûte {2} de plus à lancer.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garant de la paix consacré {2}{W}

Créature : humain et clerc R

Vigilance
Au moment où le Garant de la paix consacré arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.
Les sorts que vos adversaires lancent du nom choisi coûtent {2} de plus à lancer.
Les capacités activées des sources du nom choisi coûtent {2} de plus à activer à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave-sort d'élite {2}{W}

Créature : humain et clerc R

Vol
Quand l'Entrave-sort d'élite arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Un sort lancé de cette manière coûte {2} de plus à lancer.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garant de la paix consacré {2}{W}

Créature : humain et clerc R

Vigilance
Au moment où le Garant de la paix consacré arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.
Les sorts que vos adversaires lancent du nom choisi coûtent {2} de plus à lancer.
Les capacités activées des sources du nom choisi coûtent {2} de plus à activer à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

Initiative
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

Initiative
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang {B}

Rituel U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction selon Gaia {1}{G}

Rituel U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.
Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang {B}

Rituel U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction selon Gaia {1}{G}

Rituel U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.
Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction selon Gaia {1}{G}

Rituel U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.
Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction selon Gaia {1}{G}

Rituel U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.
Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

Défiguration {B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirrodin vengé {B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirrodin vengé {B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de queue {G}

Éphémère U

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, la créature que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Puis, ces créatures se battent l'une contre l'autre. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de queue {G}

Éphémère U

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, la créature que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Puis, ces créatures se battent l'une contre l'autre. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démystification {W}

Éphémère **C**

Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démystification {W}

Éphémère C

Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur d'espoir {W}

Éphémère C

Choisissez l'un ?
? Vous gagnez 4 points de vie.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur d'espoir {W}

Éphémère C

Choisissez l'un ?
? Vous gagnez 4 points de vie.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neuf vies {1}{W}{W}

Enchantement R

Défense talismanique
Si une source devait vous infliger des blessures, prévenez ces blessures et mettez un marqueur « incarnation » sur les Neuf vies.
Quand il y a au moins neuf marqueurs « incarnation » sur les Neuf vies, exilez-les.
Quand les Neuf vies quittent le champ de bataille, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neuf vies {1}{W}{W}

Enchantement R

Défense talismanique
Si une source devait vous infliger des blessures, prévenez ces blessures et mettez un marqueur « incarnation » sur les Neuf vies.
Quand il y a au moins neuf marqueurs « incarnation » sur les Neuf vies, exilez-les.
Quand les Neuf vies quittent le champ de bataille, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solennité {2}{W}

Enchantement R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de marqueurs.
Les marqueurs ne peuvent pas être mis sur des artefacts, des créatures, des enchantements ou des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solennité {2}{W}

Enchantement R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de marqueurs.
Les marqueurs ne peuvent pas être mis sur des artefacts, des créatures, des enchantements ou des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast