?il du pèlerin {3}

Créature-artefact : mécanoptère **C**

Vol
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de Malakir {5}{B}{B}

Créature : vampire et guerrier **R**

Vol
À chaque fois que le Boucher de Malakir ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur de vermine {1}{B}

Créature : vampire **C**

{T}, sacrifiez une autre créature : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc meneuse d'os {1}{B}

Créature : humain et clerc **U**

{3}{B}, sacrifiez la Clerc meneuse d'os : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goinfre de sang {4}{B}

Créature : vampire C

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisitrice de Vito {3}{B}

Créature : vampire et chevalier C

{B}, sacrifiez une autre créature ou un autre artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Inquisitrice de Vito. Elle acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Henrika Domnathi {2}{B}{B}

Créature légendaire : vampire M

Vol
Au début du combat pendant votre tour, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ?
? Chaque joueur sacrifie une créature.
? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
? Transformez Henrika Domnathi.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombresage de Skemfar {3}{B}

Créature : elfe et clerc U

Quand l'Ombresage de Skemfar arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Chaque adversaire perd X points de vie, X étant le plus grand nombre de créatures que vous contrôlez qui ont un type de créature en commun.
? Vous gagnez X points de vie, X étant le plus grand nombre de créatures que vous contrôlez qui ont un type de créature en commun.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des veines {4}{B}{B}

Créature : vampire et shamane R

Vol
Quand le Patron des veines arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, exilez-la et mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de sang de Vaäsgoth {3}{B}{B}

Créature : vampire et guerrier M

Soif de sang 3 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs +1/+1.)
Vol
À chaque fois que vous lancez un sort de créature Vampire, il acquiert soif de sang 3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse du fléau en maraude {2}{B}

Créature : vampire et clerc C

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de sang provocateur {5}{B}{B}

Créature : vampire R

Vol
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampirien {2}{B}

Créature : vampire **C**

Quand le Vampirien arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraan, Thane exécuteur {1}{B}

Créature légendaire : phyrexian et vampire **R**

À chaque fois qu'au moins une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vito, Épine de la Rose du crépuscule {2}{B}

Créature légendaire : vampire et clerc **R**

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.
{3}{B}{B} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage émérite {2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier **R**

<i>Sorcellerie</i> ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atemsis, l'Omnisciente {3}{U}{U}{U}

Créature légendaire : sphinx R

Vol
{2}{U}, {T} : Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.
À chaque fois qu'Atemsis, l'Omnisciente inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez révéler votre main. Si des cartes ayant au moins six valeurs de mana différentes sont révélées de cette manière, ce joueur perd la partie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flagelleur mental {3}{U}{U}

Créature : horreur R

<i>Domination de monstre</i> ? Quand le Flagelleur mental arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature ciblée tant que vous contrôlez le Flagelleur mental.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'argent ancien {6}{U}{U}

Créature : ancêtre et dragon M

Vol
À chaque fois que le Dragon d'argent ancien inflige des blessures de combat à un joueur, lancez un d20. Piochez un nombre de cartes égal au résultat. Vous n'avez pas de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Requin à cosses de la milice de chrome {2}{U}

Créature : phyrexian et requin R

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, incubez X, X étant la valeur de mana de ce sort. (Créez un jeton Incubateur avec X marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte harmonieux {4}{W}{W}

Créature : archonte M

Vol
Les créatures non-Archonte ont une force et une endurance de base de 3/3.
Quand l'Archonte harmonieux arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mavren Fein, Apôtre du crépuscule {2}{W}

Créature légendaire : vampire et clerc R

À chaque fois qu'au moins un vampire non-jeton que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque d'emprisonnement {3}{W}

Créature : vampire et clerc R

Quand l'Évêque d'emprisonnement arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Évêque d'emprisonnement quitte le champ de bataille.
À chaque fois que l'Évêque d'emprisonnement attaque, un vampire ciblé gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire accueillante {2}{W}

Créature : vampire R

Vol
À chaque fois qu'au moins une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Astarion, le décadent {4}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et elfe et gredin R

Contact mortel, lien de vie
Au début de votre étape de fin, choisissez l'un ?
? <i>Nourrir</i> ? Un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie qu'il a perdus ce tour-ci.
? <i>Faux amis</i> ? Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Edgar, marié enchanté {2}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et noble R

Les autres vampires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand Edgar, marié enchanté meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille transformé et sous le contrôle de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baine, le Seigneur noir {1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : dieu R

Tant que votre total de points de vie est inférieur ou égal à la moitié de votre total de points de vie de départ, Baine, le Seigneur noir a l'indestructible.
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé peut vous faire piocher une carte. S'il ne le fait pas, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature avec une endurance inférieure ou égale depuis votre main.

5/2

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assouvissement sanguin {3}{B}

Rituel **C**

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci.
Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'os {B}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou défaussez-vous d'une carte.
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchirer le Multivers {5}{B}{B}

Rituel **R**

Chaque joueur meule dix cartes. Pour chaque joueur, choisissez une carte de créature ou de planeswalker dans le cimetière de ce joueur. Mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis chaque créature que vous contrôlez devient un phyrexian en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte du Grand serpent {1}{B}{B}

Rituel **R**

Choisissez un type de créature. Un joueur ciblé pioche X cartes et perd X points de vie, X étant le nombre de créatures du type choisi qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revenir des morts {4}{B}

Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cône de froid {3}{U}

Rituel U

Lancez un d20.

1-9 | Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

10-19 | Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs.

20 | Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs. Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder l'abysse {4}{B}{B}{B}

Rituel R

Le joueur ciblé pioche un nombre de cartes égal à la moitié du nombre de cartes de sa bibliothèque et perd la moitié de ses points de vie. Arrondissez à l'unité supérieure à chaque fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchirure temporelle de Karn {4}{U}{U}

Rituel légendaire R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)
Un joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci. Renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Exilez la Déchirure temporelle de Karn.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En retard pour le dîner {3}{W}

Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

Terrain **M**

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

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

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

Porte de la Mer

Terrain : porte **C**

La Porte de la Mer arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où la Porte de la Mer arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le bleu.
{T} : Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.

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

Rivages inconnus

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain **R**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance

Terrain **C**

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Anneau solaire {1}

Artefact **U**

{T} : Ajoutez {C}{C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact 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

Lamenoire reforgée {2}

Artefact légendaire : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez.
Équipement de créature légendaire {3}
Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlefeu {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la double initiative.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique {2}

Artefact C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empoisonner la coupe {1}{B}{B}

Éphémère **U**

Détruisez une créature ciblée. Si ce sort a été prédit, regard 2.
Prédiction {1}{B} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth Tirel {3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+2} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez

{-2} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-5} : Détruisez tous les autres permanents excepté les terrains et les jetons.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumées suffocantes {2}{B}

Éphémère **C**

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contingence de Baine {1}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort cible un commandant que vous contrôlez, à la place contrecarrez ce sort, appliquez regard 2, puis piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déconcentration {1}{U}

Éphémère C

Duplication {U} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.) Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espoir volatilisé {U}

Éphémère U

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si sa valeur de mana était inférieure ou égale à 3, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris selon Ertaï {1}{U}{U}

Éphémère U

Ce sort coûte {U} de moins à lancer si un adversaire a lancé au moins deux sorts ce tour-ci.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couper les ponts {2}{W}

Éphémère C

Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
Renfort {1} ? {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère C

Regard 1.
Piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent de forgeron {W}

Éphémère C

Un permanent ciblé acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-artefact, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé {1}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tir mortel {2}{W}

Éphémère C

Détruisez une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens pollués {3}{B}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un terrain arrive en jeu sous le contrôle d'un adversaire, ce joueur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise du Briseroyaume {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : artefact ou créature
Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séparer de l'existence {1}{W}{W}

Enchantement **U**

Parade {3} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {3}.)
Quand Séparer de l'existence arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Séparer de l'existence quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elenda et Azor {3}{W}{U}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier et sphinx **M**

Vol, parade {2}
À chaque fois qu'Elenda et Azor attaquent, vous pouvez payer {X}{W}{U}{B}. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.
Au début de chaque étape de fin, vous pouvez payer 4 points de vie. Si vous faites ainsi, créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire Vampire et Chevalier avec le lien de vie égal au nombre de cartes que vous avez piochées ce tour-ci.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast