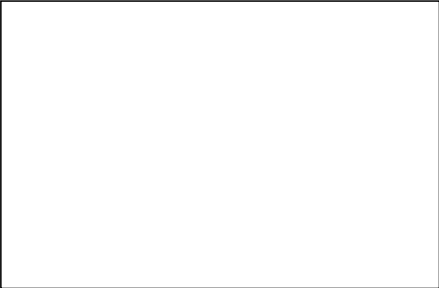


Chevalier du crépuscule {1}{B}{B}



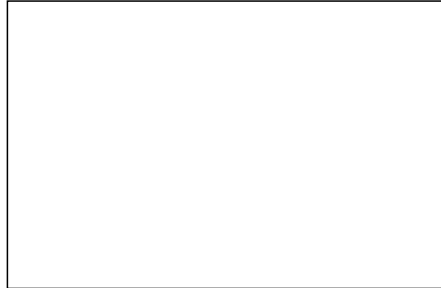
Créature : humain et chevalier U

{B}{B} : Détruisez une créature ciblée bloquant le Chevalier du crépuscule.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de la nuit {6}{B}{B}{B}




Créature légendaire : démon et esprit R

Vol, piétinement, célérité, protection contre le noir
L'Esprit de la nuit a l'initiative tant qu'il est attaquant.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}




Créature : vampire C

Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman U

Vol


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

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheuse du crépuscule {B}



Créature : humain et mignon C


Kick {3}{B}

Si la Marcheuse du crépuscule a été kickée, elle arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle et avec la peur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouvier du crépuscule {2}{W}



Créature : esprit R

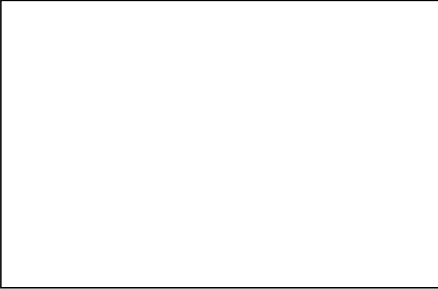
À chaque fois qu'un jeton de créature quitte le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bouvier du crépuscule.

{2}{W}, retirez un marqueur +1/+1 du Bouvier du crépuscule : créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère du crépuscule {3}{W}{W}{W}



Créature : ange R

Vol, vigilance

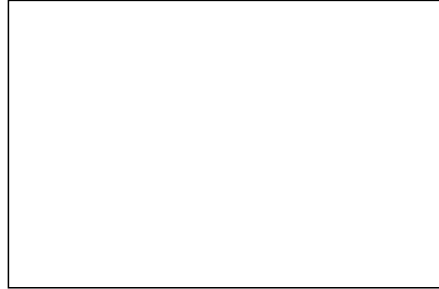
Quand la Bergère du crépuscule arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main toutes les cartes de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc nova {W}



Créature : humain et clerc U

{2}{W}, {T}, sacrifiez le Clerc nova : Détruisez tous les enchantements.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon de l'aurore

{3}{W}



Créature : esprit

C

{W}, sacrifiez l'Eidôlon de l'aurore : Prévenez les prochaines 3 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quelle cible.

À chaque fois que vous lancez un sort multicolore, vous pouvez renvoyer l'Eidôlon de l'aurore depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exonératrice d'Haazda

{W}



Créature : humain et clerc

C

{T}, sacrifiez l'Exonératrice d'Haazda : Détruisez une aura ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfants de Korlis

{W}



Créature : humain et rebelle et clerc

C

Sacrifiez les Enfants de Korlis : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez perdu ce tour-ci. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes

{W}



Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide karmique

{3}{W}{W}



Créature : ange et esprit

R

Vol, protection contre le noir

Écho {3}{W}{W} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Guide karmique arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille veillennuit

{2}{W}



Créature : humain et soldat

C

Initiative, vigilance

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice aubegloire

{2}{W}



Créature : kor et sorcier

C

Vol

{8} : Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planeur du vent nocturne

{2}{W}



Créature : humain et rebelle


C

Vol, protection contre le noir

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reya Aubevenant {6}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange R


Vol

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition agitée {WB}{WB}{WB}



Créature : esprit U


{WB}{WB}{WB} : L'Apparition agitée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes des vertueux {W}{B}{B}



Créature : esprit U


Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

À chaque fois que les Âmes des vertueux subissent des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie et le joueur attaquant perd autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier de la pleine lune {1}{WB}{WB}



Créature : zombie et chevalier R

Protection contre le blanc et contre le noir

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{WB}{WB} : Le Cavalier de la pleine lune gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil fantôme d'Orzhova

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



Créature légendaire : esprit

R

Quand le Conseil fantôme d'Orzhova arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

{1}, sacrifiez une créature : Exilez le Conseil fantôme d'Orzhova. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantôme ensanglanté

{1}{WB}{WB}



Créature : esprit

U

Vol

Le Fantôme ensanglanté arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.

3/3

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

Ghildmage d'Orzhov

{WB}{WB}



Créature : humain et sorcier

U

{2}{W} : Un joueur ciblé gagne 1 point de vie.

{2}{B} : Chaque joueur perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gwyl des moissons

{2}{WB}{WB}



Créature : mégère

C

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Portemort

{2}{WB}{WB}{WB}



Créature : horreur

R

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez engager une créature ciblée.

À chaque fois que vous lancez un sort noir, vous pouvez détruire une créature ciblée si elle est engagée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique du ciel nocturne

{1}{WB}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois blanc et noir, le Mimique du ciel nocturne a une force et une endurance de base de 4/4 jusqu'à la fin du tour et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse

{W}{B}



Créature-artefact : zombie

U

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture vorace

{3}{WB}



Créature : élémental

U

Lien de vie

La Progéniture vorace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture vorace.

À chaque fois que vous lancez un sort noir, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture vorace.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du point du jour

{4}{B}{B}



Rituel

R

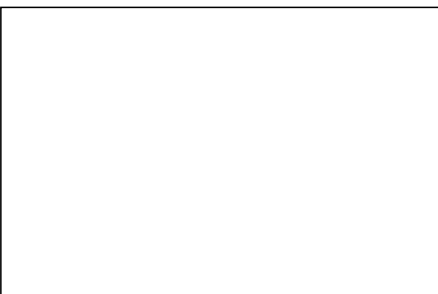
Vous pouvez lancer l'Appel du point du jour comme s'il avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour le lancer.

Chaque joueur renvoie toutes les cartes de créature depuis son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teysa, scion d'Orzhov

{1}{W}{B}



Créature légendaire : humain et conseiller

R

Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la créature ciblée.

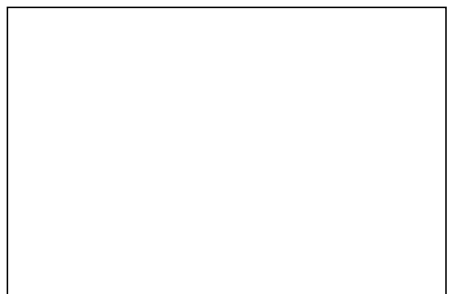
À chaque fois qu'une autre créature noire que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves agités

{B}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.

Renvoyez X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves fracassés

{B}



Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'artefact. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}



Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves maladifs

{1}{B}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.
Les Rêves maladifs infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche des esprits

{4}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Pour chaque créature détruite de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasélène

{2}{W}

Rituel

U

Détruisez tous les enchantements. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque enchantement détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

Terrain

U

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

Purification

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

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

Crypte d'Agadeem



Terrain

R

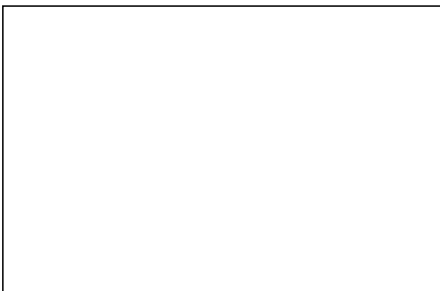
La Crypte d'Agadeem arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B} à votre réserve.

{2}, {T} : Ajoutez {B} à votre réserve pour chaque carte de créature noire dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

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

Havre kor



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{W}, {T} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par une créature attaquante ciblée.

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



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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

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

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

Steppes retirées



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

Steppes de Seijiri



Terrain

C

Les Steppes de Seijiri arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Steppes de Seijiri arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour phyrexiane



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits des songes perdus

{4}



Artefact

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {X}, X étant inférieur ou égal au nombre de points de vie que vous avez gagné. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

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

Charme de minuit

{B}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Le Charme de minuit inflige 1 blessure à une créature ciblée et vous gagnez 1 point de vie.

? Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

? Engagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves insidieux

{3}{B}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes. Cherchez X cartes dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez ces cartes sur le dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Senteur de belladone

{1}{B}



Éphémère

C

Révélez un nombre quelconque de cartes noires de votre main. La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes révélées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?
? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
? Régénérez une créature ciblée.
? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}



Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves vengeurs

{W}{W}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes. Exilez X créatures attaquantes ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renonciation

{1}{W}



Éphémère

U

Sacrifiez n'importe quel nombre de permanents. Vous gagnez 2 points de vie pour chaque permanent sacrifié de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Blancsoleil

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



Éphémère

R

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat. Mélangez le Zénith de Blancsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaire

{WB}{WB}{WB}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carillon de la nuit

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Carillon de la nuit est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuit // Jour

{B}{2}{W}

Éphémère

U

Nuit

{B}

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Jour

{2}{W}

Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvert de la nuit

{1}{B}{B}


Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune blafarde {1}{B}




Enchantement R

Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}

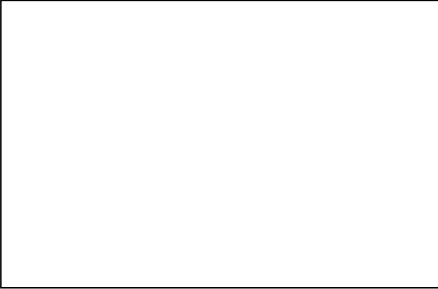


Enchantement R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain {B}{B}{B}

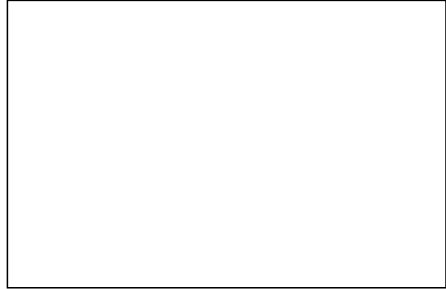


Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aube céleste {1}{W}{W}



Enchantement P

Les terrains que vous contrôlez sont des plaines. Les permanents non-terrain que vous contrôlez sont blancs. C'est vrai aussi pour les sortilèges que vous contrôlez et les cartes non-terrain que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille. Vous pouvez dépenser du mana blanc comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur. Vous pouvez dépenser un autre mana uniquement comme si c'était du mana incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière du dedans

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Chaque créature que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque symbole de mana blanc dans son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de l'Aube nouvelle

{3}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement angélique

{1}{W}



Enchantement

C

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le Renouvellement angélique. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glas des consignataires

{4}{WB}{WB}{WB}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

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

Pilori des éveillés

{1}{W}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
La créature enchantée a « Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liaison des âmes

{1}{W}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purgatoire

{2}{W}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, exilez cette carte.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4} et 2 points de vie. Si vous faites ainsi, renvoyez une carte exilée par le Purgatoire sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

