Propagateur myr {3}

Créature-artefact : myr R

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie du Propagateur myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot {3}

Créature-artefact : épouvantail C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr {7}

Créature-artefact : myr et construction R

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent d'Érébos {3}{B}

Créature-enchantement : zombie U

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que l'Agent d'Érébos ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, exilez toutes les cartes du cimetière d'un joueur ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blême des cryptes {3}{B}

Créature : esprit R

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 vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kokusho, l'étoile du soir {4}{B}{B}

Créature légendaire : dragon et esprit M

Vol
Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gonti, seigneur de l'opulence {2}{B}{B}

Créature légendaire : éthérien et gredin R

Contact mortel
Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de Liliana {2}{B}{B}

Créature : ombre C

Quand l'Ombre de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de marais, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
{B} : L'Ombre de Liliana gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente portemort {5}{B}{B}

Créature : dragon R

Vol
Quand la Régente portemort arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée depuis votre main et qu'il y a au moins cinq autres créatures sur le champ de bataille, détruisez toutes les autres créatures.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne {2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeur de l'oubli {6}

Créature : eldrazi M

Quand vous lancez ce sort, un adversaire ciblé exile les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille depuis l'exil, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de terrain que ce joueur possède.

5/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier orageosophe {1}{U}

Créature : oiseau P

Vol
Les sorts blancs et les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ixidron {3}{U}{U}

Créature : illusion R

Au moment où Ixidron arrive sur le champ de bataille, retournez toutes les autres créatures non-jeton face cachée. (Ce sont des créatures 2/2.)
La force et l'endurance d'Ixidron sont chacune égales au nombre de créatures face cachée sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou savant {1}{U}

Créature : oiseau C

Vol
Quand le Hibou savant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kefnet le Clairvoyant {2}{U}

Créature légendaire : dieu M

Vol, indestructible
Kefnet le Clairvoyant ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez au moins sept cartes en main.
{3}{U} : Piochez une carte, puis vous pouvez renvoyer un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prétendant mercuriel {4}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Prétendant mercuriel arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature que vous contrôlez, excepté qu'il a « {2}{U}{U} : Renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant sévère {U}{U}

Créature : humain et sorcier U

Quand le Surveillant sévère arrive sur le champ de bataille, renvoyez un artefact ou un enchantement ciblé dans la main de son propriétaire.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène hypnotique {U}

Créature-enchantement : sirène R

Grâce {5}{U}{U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
Vol
Vous contrôlez la créature enchantée.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Auramancienne {2}{W}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Auramancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djeru, face à la vérité {3}{W}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier R

Vigilance
Quand Djeru, face à la vérité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de planeswalker, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
Si une source devait infliger des blessures à un planeswalker que vous contrôlez, prévenez 1 de ces blessures.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Azorius {WU}{WU}

Créature : vedalken et sorcier U

{2}{W} : Engagez une créature ciblée.
{2}{U} : Contrecarrez une capacité activée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide planaire {W}

Créature : humain et clerc R

{3}{W}, exilez le Guide planaire : Exilez toutes les créatures. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vizkopa {W}{B}

Créature : humain et sorcier U

{1}{W}{B} : Une créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
{1}{W}{B} : À chaque fois que vous gagnez des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire perd autant de points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement {4}{B}

Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silumgar, seigneur-dragon {4}{U}{B}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol, contact mortel
Quand Silumgar, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une cible, créature ou planeswalker, tant que vous contrôlez Silumgar, seigneur-dragon.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience camouflée {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé choisit une carte dans votre cimetière. Vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, répétez ce processus excepté que cet adversaire ne peut pas choisir une carte déjà choisie pour la Sapience camouflée. Mettez ensuite la dernière carte choisie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité {3}{U}{B}

Rituel **C**

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême {1}{W}{W}{U}

Rituel **R**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion impitoyable {4}{W}{B}

Rituel **R**

Choisissez l'un ?
? Exilez tous les artefacts.
? Exilez toutes les créatures.
? Exilez tous les enchantements.
? Exilez tous les planeswalkers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant

Terrain : site **C**

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cascade d'horizon

Terrain C

La Cascade d'horizon arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cascade d'horizon arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza

Terrain : centrale énergétique d'Urza C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne de Dromar

Terrain : repaire U

Quand la Caverne de Dromar arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée de Kabira

Terrain C

La Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière instable

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient du type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{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

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

Mine d'Urza

Terrain : mine d'Urza **C**

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place.

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

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar

Terrain **C**

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Seijiri

Terrain U

Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire

Terrain U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'Urza

Terrain : tour d'Urza C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther {1}

Artefact C

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Chambre d'écho {4}

Artefact R

{4}, {T} : Un adversaire choisit une créature ciblée qu'il contrôle. Créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Exilez le jeton au début de la prochaine étape de fin. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition {1}

Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez la Carte d'expédition : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Ojutaï {3}

Artefact U

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{4}{W}{U} : Le Monument d'Ojutaï devient une créature-artefact 4/4 rouge et verte Dragon avec le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne du Repos sans fin {3}

Artefact U

Quand l'Urne du repos sans fin arrive sur le champ de bataille, mettez la carte ciblée d'un cimetière au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil {4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth M

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

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, maître artificier {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret M

{+1} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{+0} : Piochez une carte. Si vous contrôlez au moins trois artefacts, piochez deux cartes à la place.

{-9} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dovin Baan {2}{W}{U}

Planeswalker : Dovin M

{+1} : Jusqu'à votre prochain entretien, jusqu'à une créature ciblée gagne -3/-0 et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

{-1} : Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Vos adversaires ne peuvent pas dégager plus de deux permanents pendant leurs étapes de dégagement. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur d'Innistrad {2}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire avec le lien de vie.

{-2} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. »

{-6} : Détruisez jusqu'à trois cibles, créatures et/ou autres planeswalkers. Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, chaque carte mise dans un cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de Vicelangue {2}{B}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez révèler une carte de dragon de votre main.
Un joueur ciblé sacrifie une créature. Si vous avez révélé une carte de dragon ou si vous contrôliez un dragon au moment où vous avez lancé l'Invocation de vicelangue, vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjourneur {3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigueur surnaturelle {B}

Éphémère C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée, sous le contrôle de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abolir {1}{U}

Éphémère U

Renvoyez un sort ciblé ou une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclipse fantomale {2}{U}

Éphémère C

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant {1}{U}{U}

Éphémère R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblation {2}{W}

Éphémère R

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le mélange à sa bibliothèque, puis pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du marteau {3}{W}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Dromar {W}{U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Vous gagnez 5 points de vie.
? Contrecarrez le sort ciblé.
? La créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disparition dans la mémoire {2}{W}{U}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Vous piochez un nombre de cartes égal à la force de cette créature. Au début de votre prochain entretien, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'un nombre de cartes égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lointain // Distant {1}{U}{2}{B}

Éphémère U

Lointain
{1}{U}
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Distant
{2}{B}
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'infortunes {4}{B}

Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
Au début de votre entretien, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction qui n'a pas le même nom qu'une malédiction attachée au joueur enchanté, la mettre sur le champ de bataille attachée à ce joueur, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien sanguin {3}{B}{B}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste contagieuse {4}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les autres créatures qui ont au moins une couleur en commun avec elle. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang délectable {4}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais plus ! {1}{W}{W}

Enchantement R

Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts avec le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acide de réalité {2}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : permanent
Disparition 3 (Cette aura arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)
Quand l'Acide de réalité quitte le champ de bataille, le contrôleur du permanent enchanté le sacrifie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'épuisement {2}{W}{W}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
Le joueur enchanté ne peut pas lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel d'exclusion {4}{W}{W}

Enchantement U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Rituel d'exclusion arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé.
Les joueurs ne peuvent pas lancer des sorts ayant le même nom que la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couverture nuageuse {2}{W}{U}

Enchantement R

À chaque fois qu'un autre permanent que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez renvoyer ce permanent dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Splendeur irrésistible {6}{W}{W}

Enchantement : aura et malédiction M

Enchanter : joueur
Les créatures que le joueur enchanté contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 1/1.
Le joueur enchanté ne peut pas activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana ou des capacités de loyauté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dromar le bannisseur {3}{W}{U}{B}

Créature légendaire : dragon R

Vol
À chaque fois que Dromar le bannisseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis renvoyez toutes les créatures de cette couleur dans les mains de leurs propriétaires.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast