

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

Disciple de Griselbrand

{1}{B}

Créature : humain et clerc

U

{1}, sacrifiez une créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris de moelle

{4}{B}

Créature : chauve-souris et squelette

U

Vol

Payez 4 points de vie : Régénérez les Chauves-souris de moelle.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleur phyrexian

{3}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie

R

Quand le Fouilleur phyrexian arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargantua phyrexian

{4}{B}{B}

Créature : phyrexian et horreur

C

Quand le Gargantua phyrexian arrive sur le champ de bataille, vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit devineur

{4}{U}

Créature : esprit

U

À chaque fois que l'Esprit devineur inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur et vous piochez chacun autant de cartes.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cagoularde

{4}{B}

Créature : horreur

U

L'Horreur cagoularde ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle le plus grand nombre de créatures ou est à égalité pour le plus grand nombre.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier corbeau

{2}{U}

Créature : oiseau

U

Vol

Écho {2}{U} (Au début de votre entretien, si ce permanent est arrivé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Familier corbeau arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force des marées

{5}{U}{U}{U}

Créature : élémental

R

Au début de chaque entretien, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge écailleuse

{4}{U}{U}

Créature-artefact : sphinx

R

Vol

À chaque fois qu'une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez créer un jeton de créature-artefact 1/1 bleue Mécanoptère avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille orageosophe

{2}{U}

Créature : métathran et sorcier

U

Kick {W} et/ou {2}{B}

Quand le Mage de bataille orageosophe arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické avec son kick de {W}, vous gagnez 3 points de vie.

Quand le Mage de bataille orageosophe arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické avec son kick de {2}{B}, détruisez une créature non-noire ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de Serra

{4}{W}{W}{W}

Créature : avatar

M

La force et l'endurance de l'Avatar de Serra sont chacune égales à votre total de points de vie.

Quand l'Avatar de Serra est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hippogriffe rasoir {3}{W}{W}

Créature : hippogriffe U

Vol
Quand l'Hippogriffe rasoir arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Vous gagnez autant de points de vie que la valeur de mana de cette carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut d'Azorius {2}{W}

Créature : esprit U

Le Héraut d'Azorius ne peut pas être bloqué.
Quand le Héraut d'Azorius arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.
Quand le Héraut d'Azorius arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que {U} ait été dépensé pour le lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kongming, « Dragon endormi » {2}{W}{W}

Créature légendaire : humain et conseiller R

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître serein

{1}{W}

Créature : humain et moine

R

À chaque fois que le Maître serein bloque, échangez sa force et la force d'une créature ciblée qu'il bloque jusqu'à la fin du combat.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de filigrane

{5}{W}{W}{U}

Créature-artefact : ange

R

Vol

Quand l'Ange de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie pour chaque artefact que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vénération

{3}{W}

Créature : esprit et mur

R

Défenseur, vol

Au début de votre étape de fin, vous pouvez gagner un nombre de points de vie égal à la force d'une créature ciblée que vous contrôlez.

1/6

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

Experte de l'augure

{1}{WU}{WU}

Créature : sangami et sorcier

R

À chaque fois que l'Experte de l'augure inflige des blessures de combat à un joueur, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/2

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

Gargouille de la tour

{1}{W}{U}{B}

Créature-artefact : gargouille

U

Vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oloro, ascète sans âge

{3}{W}{U}{B}

Créature légendaire : géant et soldat

M

Au début de votre entretien, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte et chaque adversaire perd 1 point de vie.

Au début de votre entretien, si Oloro, ascète sans âge est dans la zone de commandement, vous gagnez 2 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sharuûm l'Hégémon

{3}{W}{U}{B}

Créature-artefact légendaire : sphinx

R

Vol

Quand Sharuûm l'Hégémon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix de la Mer creuse

{U}{B}

Créature-artefact : oiseau

C

Vol

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge du Vent d'acier

{5}{W}{U}{B}

Créature-artefact : sphinx

M

Vol, initiative, vigilance, lien de vie, protection contre le rouge et protection contre le vert

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sydri, génie galvanique

{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain et artificier

M

{U} : Un artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance sont chacune égales à sa valeur de mana jusqu'à la fin du tour.

{W}{B} : Une créature-artefact ciblée acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique

{2}{B}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de l'immortalité

{4}{B}

Rituel

R

Offre tentante ? Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature de votre cimetière. Chaque adversaire peut renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature de son cimetière. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Famine

{3}{B}{B}

Rituel

U

La Famine inflige 3 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}

Rituel

U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre de succession

{3}{U}

Rituel

R

Choisissez gauche ou droite. En commençant par vous et en continuant dans la direction choisie, chaque joueur choisit une créature contrôlée par le joueur suivant dans cette direction. Chaque joueur acquiert le contrôle de la créature qu'il a choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cache de survie

{2}{W}

Rituel

U

Vous gagnez 2 points de vie. Ensuite, si vous avez plus de points de vie qu'un adversaire, piochez une carte.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plan brillant

{4}{U}

Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise mortelle

{X}{W}{B}

Rituel

R

La Prise mortelle inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

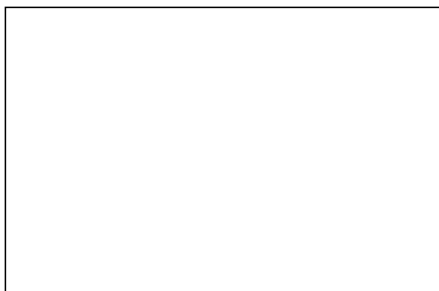
La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile

Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

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



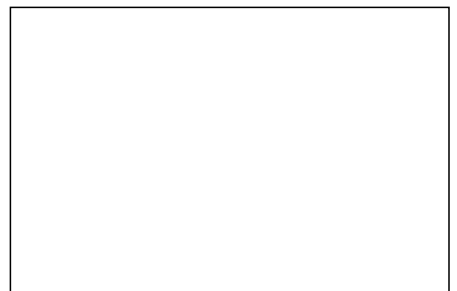
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



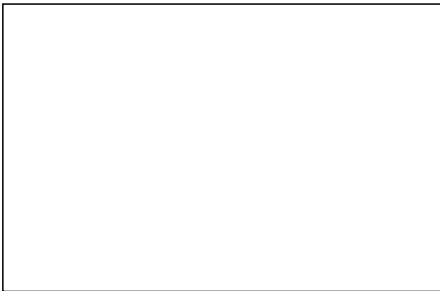
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâturage à sautelièvres



Terrain

R

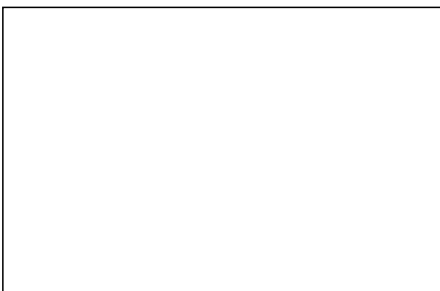
{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.

{T}, sacrifiez X chèvres : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama d'Esper



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



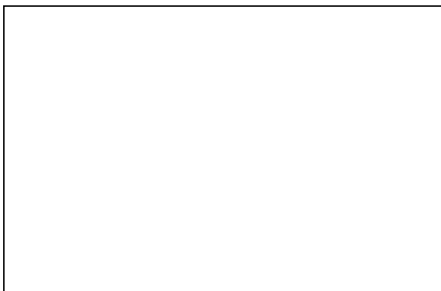
Terrain de base : plaine

C

&img width=65"center"src="graph/manas/bigW.jpg"></center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



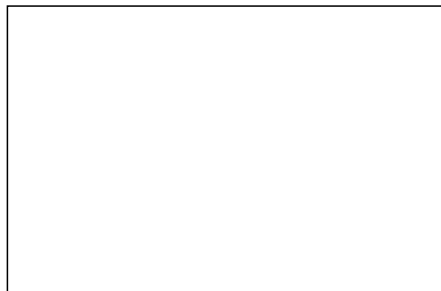
Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



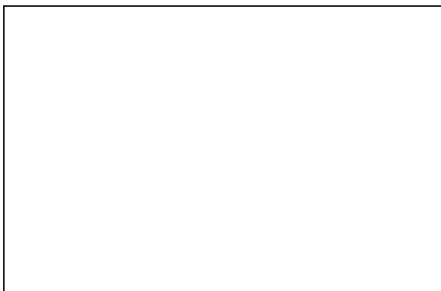
Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

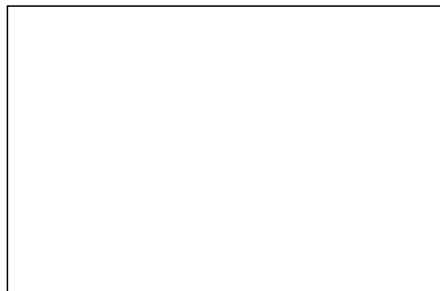
C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade transguilde



Terrain

C

La Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar



Terrain

U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

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

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Tour de la Rupture



Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

R

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. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espace confiné

{3}



Artefact

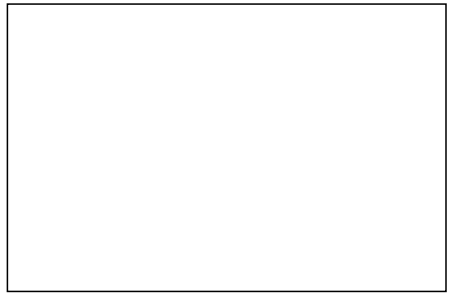
R

Pas plus de deux créatures ne peuvent vous attaquer à chaque combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Esper

{3}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil

{2}



Artefact

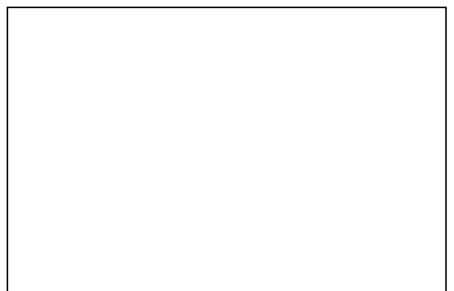
U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

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

Talisman immaculé
{3}

Artefact
C

{T} : Ajoutez {C}. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancune téméraire
{1}{B}{B}

Éphémère
U

Détruisez deux créatures non-noires ciblées. Vous perdez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie mécanoptère
{WB}{U}

Artefact
U

{1}, sacrifiez un artefact non-jeton : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 bleue Mécanoptère avec le vol. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl
{U}{B}

Éphémère
U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

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

Avidité

{3}{B}

Enchantement

U

{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte spniale

{3}{U}{B}

Éphémère

R

Ne lancez ce sort que pendant le combat.

Dégagez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et acquérez-en le contrôle. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez-la. Si vous faites ainsi, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichement phyrexian

{B}

Enchantement

U

{1}{B}, payez 2 points de vie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Malédiction d'inertie

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut engager ou dégager un permanent ciblé de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des sépultures apparentes

{2}{B}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut créer un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte d'autorité

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Quand l'Acte d'autorité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement. Si vous faites ainsi, son contrôleur acquiert le contrôle de l'Acte d'autorité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de la vitalité

{3}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée pour chaque 1 point de vie que vous avez gagné.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de sombracier

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des Abandonnés

{2}{W}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enchanté, son contrôleur gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast