Argousin du syndicat {3}{B}

Créature : humain et gredin C

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.)

3/2

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

Artiste de sang {1}{B}

Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crisseur de la basilique {1}{B}

Créature : chauve-souris C

Vol
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.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite srâne {B}

Créature : srâne U

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.)

{T}, payez 2 point de vie : Retirez un marqueur du permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte du temple {1}{W}

Créature : humain et clerc C

Quand l'Acolyte du temple arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pontife du fléau {4}{B}{B}

Créature : zombie et clerc 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.)

Les autres créatures que vous contrôlez ont l'extorsion. (Si une créature a plusieurs occurrences d'extorsion, chacune d'elles se déclenche séparément.)

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure il-Vec {1}{W}

Créature : humain et clerc C

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
Sacrifiez l'Augure <i>il</i>-Vec : Vous gagnez 4 points de vie. N'activez que pendant votre phase d'entretien.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain gardefaille {2}{W}

Créature : oiseau et rebelle et soldat **C**

Vol
Disparition 3 (Cette créature 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'Avemain gardefaille arrive sur le champ de bataille ou qu'il le quitte, vous gagnez 2 points de vie.

2/3

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

Chevalier d'obligation {3}{W}

Créature : humain et chevalier **U**

Vigilance
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.)

2/4

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes de la basilique {2}{W}

Créature : humain et soldat C

Défenseur
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.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martyre aux sables {W}

Créature : humain et clerc C

{1}, révélez X cartes blanches depuis votre main, sacrifiez la Martyre aux sables : Vous gagnez trois fois X points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de la Victoire {3}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
À chaque fois que le Héraut de la Victoire attaque, les créatures attaquantes acquièrent le vol et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin de Prochelande {1}{W}

Créature : humain et clerc U

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Pèlerin de Prochelande est associé à une autre créature, les deux créatures ont le lien de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pureté {3}{W}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation R

Vol
Si des blessures non-combat devraient vous être infligées, prévenez ces blessures. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.
Quand la Pureté est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syndic des dîmes {1}{W}

Créature : humain et clerc C

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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain félidar {4}{W}{W}

Créature : chat et bête R

Vigilance, lien de vie
Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}

Créature : géant M

Vigilance
À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Buveuse de dîme {W}{B}

Créature : vampire C

Lien de vie
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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ayli, pèlerine éternelle {W}{B}

Créature légendaire : kor et clerc R

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

{1}{W}{B}, sacrifiez une autre créature : Exilez un permanent non-terrain ciblé. N'activez que si vous avez au moins 10 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confesseur de Vizkopa {3}{W}{B}

Créature : humain et clerc U

Extorsion (A 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.)

Quand le Confesseur de Vizkopa arrive sur le champ de bataille, payez le nombre de point de vie de votre choix. Un adversaire ciblé révèle autant de cartes de sa main. Vous choisissez l'une d'elle et vous l'exilez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Familier du caïd {1}{W}{B}

Créature : srâne C

Vol
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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Drana {1}{W}{B}

Créature : vampire et clerc et allié U

Vol
Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de la pénitence {W}{B}

Créature : humain et clerc R

À chaque fois que le Grand prêtre de la pénitence subit des blessures, vous pouvez détruire un permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Srâne de la trésorerie {4}{W}{B}

Créature : srâne 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 le Srâne de la trésorerie attaque, vous pouvez renvoyer une carte d'artefact, de créature ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obzedat, Conseil fantôme {1}{W}{W}{B}{B}

Créature légendaire : esprit et conseiller R

Quand Obzedat, Conseil fantôme arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.
Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler Obzedat. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de votre prochain entretien. Il acquiert la célérité.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin désastreux {1}{B}{B}

Rituel R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.
Éveil 4 ? {5}{B}{B} (Si vous lancez ce sort pour {5}{B}{B}, mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur le terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement profane {X}{B}{B}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Un joueur ciblé perd X points de vie.
? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.
? Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.
? Jusqu'à X créatures ciblées acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête mortelle {4}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Chaque joueur perd un nombre de points de vie égal au nombre de créatures qu'il contrôlait qui ont été détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil {X}{B}{B}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence vertueuse {3}{W}{W}

Rituel R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? Créez un jeton de créature blanche 2/2 Chevalier avec la vigilance.
? Exilez un enchantement ciblé.
? Vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité {4}{W}{W}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Détruisez tous les artefacts.
? Détruisez tous les enchantements.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de l'Obzedat {3}{W}{B}

Rituel R

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

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

Dette envers les Impérissables {X}{W}{W}{B}{B}

Rituel U

Chaque adversaire perd deux fois X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude immortelle {X}{WB}{WB}{WB}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, chaque carte de créature avec une valeur de mana de X.

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

Basilique d'Orzhov

Terrain C

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

Champ souillé

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Fumerolles titubantes

Terrain R

Les Fumerolles titubantes arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.
{1}{W}{B} : Les Fumerolles titubantes deviennent une créature 2/3 blanche et noire Élémental avec le lien de vie jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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

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

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

Landes érodées

Terrain C

Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

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

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

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

Marécage éclatant

Terrain U

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {B}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelle Bénalia

Terrain U

La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{T} : Ajoutez {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

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

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

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

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

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

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

Temple du silence

Terrain R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

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'Orzhov {2}

Artefact C

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité {1}

Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'Avacyn {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+2 et a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Équipement {3} ({3} : 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nixilis du Sombre Serment {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Nixilis M

{+2} : Chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

{-2} : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. Vous perdez 2 points de vie.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « {1}{B}, sacrifiez une créature : Vous gagnez X points de vie et piochez X cartes, X étant la force de la créature sacrifiée. »

Ob Nixilis du Sombre Serment peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin Markov {3}{B}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

{-3} : Le total de points de vie d'un adversaire ciblé devient 10.

{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé pendant son prochain tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence misérable {3}{B}{B}

Éphémère R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? Un joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.
? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Immortalité {5}{W}

Éphémère R

Doublez le total de points de vie d'un joueur ciblé.
Mélangez le Flambeau de l'Immortalité dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre la pareille {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test d'endurance {2}{W}{W}

Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karlov du Conseil fantôme {W}{B}

Créature légendaire : esprit et conseiller M

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez deux marqueurs +1/+1 sur Karlov du Conseil fantôme.
{W}{B}, retire six marqueurs +1/+1 de Karlov du Conseil fantôme : Exilez la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast