

Cerf bruni

{3}

Créature-artefact : élan

U

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure des cadavres

{3}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

Quand l'Augure des cadavres meurt, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de cartes de créature dans le cimetière d'un joueur ciblé.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de grès

{7}

Créature-artefact : sphinx

U

Vol

Quand l'Oracle de grès arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. Si ce joueur a plus de cartes en main que vous, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee du ch?ur de l'effroi

{3}{B}

Créature : esprit

U

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

A chaque fois que la Banshee du ch?ur de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détisseuse de destin
{3}{B}

Créature-enchantement : mégère
R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, la Détisseuse de destin inflige 1 blessure à ce joueur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlenuit
{1}{B}{B}

Créature-enchantement : horreur
R

Grâce {2}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchantement : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Le Hurlenuit et la créature enchantée gagnent chacun +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant au sillage funeste
{4}{B}

Créature-enchantement : géant
R

Constellation ? À chaque fois que le Géant au sillage funeste ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lampades porteuses de l'effroi
{4}{B}

Créature-enchantement : nymphe
C

Constellation ? À chaque fois que les Lampades porteuses de l'effroi ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleuse de sang

{4}{B}{B}

Créature : vampire

U

Vol

Au moment où le Voleuse de sang arrive sur le champ de bataille, retirez tous les marqueurs de tous les permanents. La Voleuse de sang arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque marqueur retiré de cette manière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon aux lames fantômes

{2}{W}

Créature-enchantement : esprit

U

Grâce {5}{W} (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.)

Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la double initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte céleste

{3}{W}{W}

Créature-enchantement : archonte

R

Grâce {5}{W}{W} (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, initiative

La créature enchantée gagne +4/+4 et a le vol et l'initiative.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élus d'Ajani

{2}{W}{W}

Créature : chat et soldat

R

À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat. Si cet enchantement est une aura, vous pouvez l'attacher au jeton.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse de la Mesa

{1}{W}{W}

Créature : humain et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchancement, vous pouvez piocher une carte.

0/2

Magick the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de la milice

{3}{W}{W}

Créature : ange

U

Vol, vigilance

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{1}{W}

Créature : chat et éclaircur

Quand l'Exploratrice d'Oreskos arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de plaine, X étant le nombre de joueurs qui contrôlent plus de terrains que vous. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice aubéglorie {2}{W}

Créature : kor et sorcier C

Vol

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

2/1

Moine idéaliste

{2}{W}

Créature : humain et moine et clerc

U

Quand le Moine idéaliste arrive sur le champ de bataille, renvoyez la carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor

{2}{W}

Créature : kor et clerc

C

Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice du bastion

{2}{W}

Créature : humain et soldat

R

Les créatures Commandant que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle silencieuse

{5}{W}{W}

Créature : archonte

R

Vol
À chaque fois que la Sentinelle silencieuse attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière.

4/6

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

Strâne de la trésorerie

{4}{W}{B}

Créature : strâne

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 Strâne de la trésorerie attaque, vous pouvez renvoyer une carte d'artefact, de créature ou d'enchancement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monnayeuse du monde souterrain

{W}{B}

Créature-enchantement : humain et clerc

U

Constellation ? À chaque fois que la Monnayeuse du monde souterrain ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie. {W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teysa, plénipotentiaire de fantômes

{5}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

Vigilance, protection contre les créatures

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, détruisez cette créature. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dorure

{3}{B}

Rituel

R

Exilez une créature ciblée. Créez un jeton Or. (Cest un artefact avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

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

Passion pour l'antique

{3}{B}

Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

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 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.
? Exilez un enchantement ciblé.
? Vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

De l'aube au crépuscule

{2}{W}{W}

Rituel

U

Choisissez l'un ou les deux ?

? Renvoyez une carte d'enchement ciblée de votre cimetière dans votre main.

? Détruisez un enchantement ciblé.

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

Ouvrez les chambres fortes !

{4}{W}{W}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes d'artefact et d'enchement de tous les cimetières. (Les auras qui n'ont rien à enchanter restent dans les cimetières.)

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

Champ souillé



Terrain

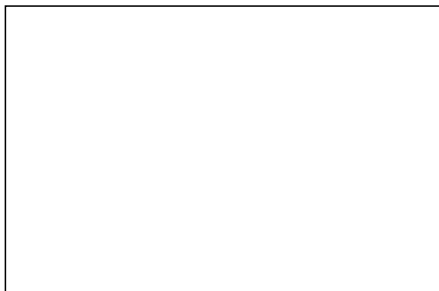
U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



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

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

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

Landes érodées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {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

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



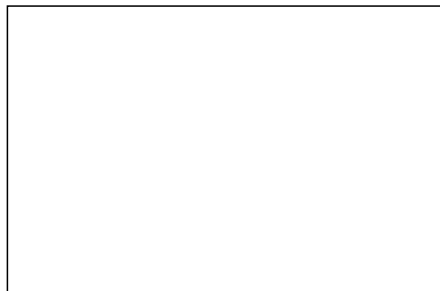
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p;&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p;&gt;

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>

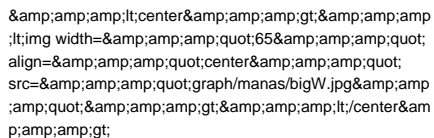
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



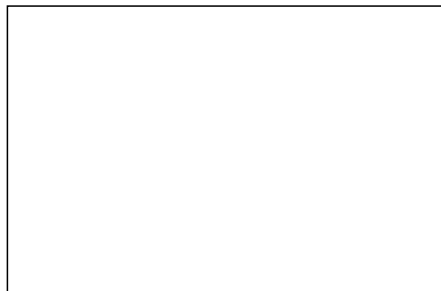
Terrain de base : plaine

C



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

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

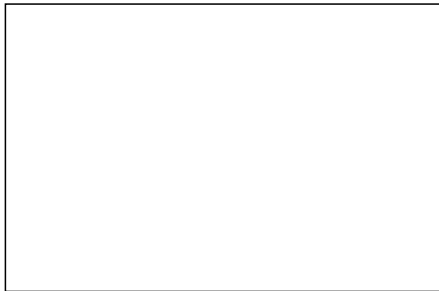
Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W}

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 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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carillon de cristal

{3}



Artefact

U

{3}, {T}, sacrifiez le Carillon de cristal : Renvoyez toutes les cartes d'enchancement depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}



Artefact

U

{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

Pierre indiciale d'Orzhov

{3}

Artefact

C

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

{W}{B}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Orzhov : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée

{2}

Artefact

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

Connexions avec la pègre

{1}{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vie : Piochez une carte. »

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

Marché noir
{3}{B}{B}

Enchantement
R

À chaque fois qu’une créature meurt, mettez un marqueur « charge » sur le Marché noir.
Au début de votre première phase principale, ajoutez {B} pour chaque marqueur « charge » sur le Marché noir.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idéal déchu
{2}{B}

Enchantement : aura
U

Enchanter : créature
La créature enchantée a le vol et « Sacrifiez une créature : Cette créature gagne +2/+1 jusqu’à la fin du tour. »
Quand l’Idéal déchu est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez l’Idéal déchu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Péril de la tombe
{1}{B}

Enchantement
C

Quand une créature non-noire arrive sur le champ de bataille, sacrifiez le Péril de la tombe. Si vous faites ainsi, détruisez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau du destin

{2}{B}

Enchantement

U

Sacrifiez le Sceau du destin : Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de malice

{2}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a l'intimidation et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourment de Daxos

{3}{B}

Enchantement

R

Constellation ? À chaque fois que le Tourment de Daxos ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la célérité en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne du maréchal

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Multikick {1}{W} (Vous pouvez payez {1}{W} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

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

Quand l'Antienne du maréchal arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes de créature ciblées de votre cimetière, X étant le nombre de fois que l'Antienne du maréchal a été kickée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de silence

{1}{W}{W}

Enchantement

U

Les sorts d'artefact et d'enchancement que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer.
Sacrifiez l'Aura de silence : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise du destin

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Quand l'Emprise du destin arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle jusqu'à ce que l'Emprise du destin quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage de mains

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

{1}{W} : Renvoyez la Cage de mains dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice karmique

{2}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle détruit un permanent non-créature que vous contrôlez, vous pouvez détruire un permanent ciblé que cet adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protégé par la foi

{1}{W}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a l'indestructible.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez attacher Protégé par la foi à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte d'Héliode

{3}{W}{W}

Enchantement

R

Flash

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de nettoyage

{1}{W}

Enchantement

U

Sacrifiez le Sceau de nettoyage : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille du trône vacant

{3}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchancement, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte du nécromancien

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

Enchantement

R

Quand le Pacte du nécromancien sur le champ de bataille, exiliez toutes les cartes de créature du cimetière du joueur ciblé et mettez ensuite sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque carte exiliée de cette manière.
Les zombies que vous contrôlez ont le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veu de devoir

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos, le Réparé

{1}{W}{B}

Créature légendaire : zombie et soldat

M

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchancement, vous gagnez un marqueur « expérience ».

{1}{W}{B} : Créez un jeton de créature-enchantement blanche et noire Esprit. Il a « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

