

Âme tourmentée{B}

Créature : espritC

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée{B}

Créature : espritC

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée{B}

Créature : espritC

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée{B}

Créature : espritC

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie

{1}{B}

Créature : humain et chevalier

U

Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie

{1}{B}

Créature : humain et chevalier

U

Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie

{1}{B}

Créature : humain et chevalier

U

Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie

{1}{B}

Créature : humain et chevalier

U

Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent gangrené

{1}{U}

Créature : phyrexian et humain et gredin

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent gangrené

{1}{U}

Créature : phyrexian et humain et gredin

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent gangrené

{1}{U}

Créature : phyrexian et humain et gredin

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent gangrené

{1}{U}

Créature : phyrexian et humain et gredin

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone

{3}{U}

Créature : changeforme

R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange sublime

{2}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

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

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone

{3}{U}

Créature : changeforme

R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange sublime

{2}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

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

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange sublime{2}{W}{W}

Créature : angeM

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

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

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la gloire{1}{W}

Créature : humain et chevalierU

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange sublime{2}{W}{W}

Créature : angeM

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

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

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la gloire{1}{W}

Créature : humain et chevalierU

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la gloire

{1}{W}



Créature : humain et chevalier

U

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

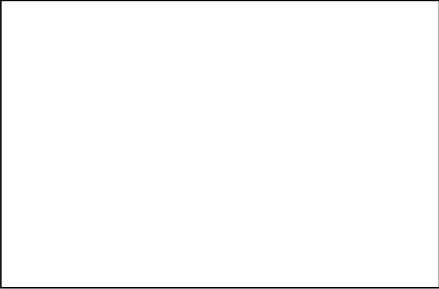
Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la gloire

{1}{W}



Créature : humain et chevalier

U

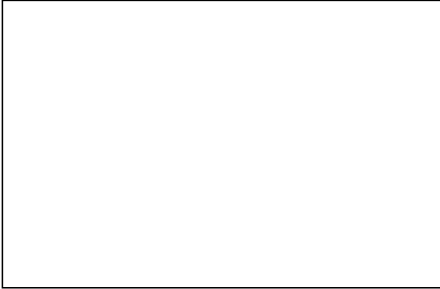
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathédrale de la Guerre



Terrain

R

La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée.

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathédrale de la Guerre



Terrain

R

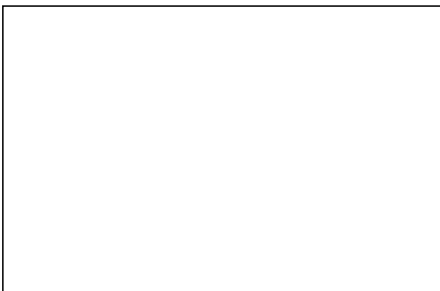
La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée.

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathédrale de la Guerre



Terrain

R

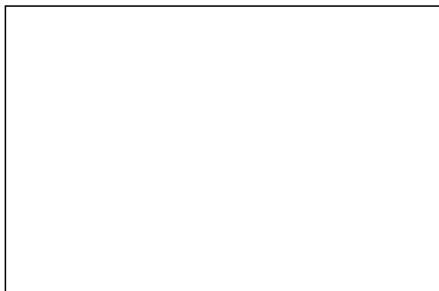
La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée.

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{T} : Ajoutez {C}.

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

Cathédrale de la Guerre



Terrain

R

La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée.

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

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

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

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

Nexus des encrimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de l'île d'Evos

{2}

Artefact : équipement

U

{2} : Une créature équipée acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est bleue.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de l'île d'Evos

{2}

Artefact : équipement

U

{2} : Une créature équipée acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est bleue.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de l'île d'Evos

{2}

Artefact : équipement

U

{2} : Une créature équipée acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est bleue.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe souillée

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de l'île d'Evos

{2}

Artefact : équipement

U

{2} : Une créature équipée acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est bleue.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe souillée

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétrole luisant

{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a l'infection.

Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur la créature enchantée.

Quand le Pétrole luisant est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez le Pétrole luisant dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétrole luisant

{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a l'infection.

Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur la créature enchantée.

Quand le Pétrole luisant est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez le Pétrole luisant dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

