

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du malheur

{6}{B}{B}



Créature : avatar

M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

Peur

{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskelavus

{7}



Créature-artefact : construction

R

Vol

Le Triskelavus arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}, retirez un marqueur a +1/+1 du Triskelavus : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 Triskelavite avec le vol. Il a « Sacrifiez cette créature : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de Malakir

{5}{B}{B}



Créature : vampire et guerrier

R

Vol

À chaque fois que le Boucher de Malakir ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvée ténébreuse {4}{B}{B}



Créature : horreur R

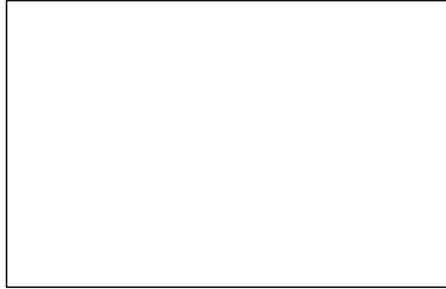
Vol

Quand la Couvée ténébreuse arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur {3}{B}



Créature : zombie U

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon extracteur {4}{B}{B}



Créature : démon R

Vol

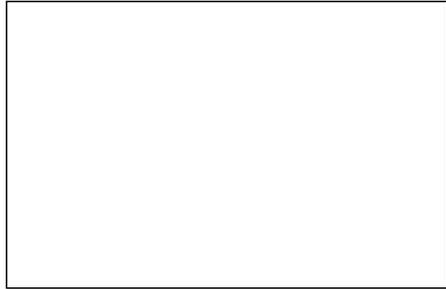
À chaque fois qu'une autre créature quitte le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé mette les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Exhumation {2}{B} ({2}{B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur sacpeau {2}{B}



Créature : zombie et guerrier U

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrovore {2}{B}{B}

Créature : lhurgoyf R

La force et l'endurance du Nécrovore sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

{B} : Régénérez le Nécrovore. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et soignez toutes ses blessures.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des nezumi {5}{B}{B}

Créature légendaire : esprit R

Offrande de rat

À chaque fois qu'un permanent est mis dans le cimetière d'un adversaire, ce joueur perd 1 point de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis des égouts {3}{B}

Créature : horreur R

Au moment où la Némésis des égouts arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

La force et l'endurance de la Némésis des égouts sont chacune égales au nombre de cartes dans le cimetière du joueur choisi.

À chaque fois que le joueur choisi lance un sort, ce joueur meule une carte.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilleur de tombes nezumi {1}{B}

Créature : rat et gredin U

{1}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. S'il n'y a pas de carte dans ce cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre à la faux

{4}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre à la faux inflige des blessures de combat à un joueur, chaque adversaire se défausse d'une carte. Chaque joueur qui s'est défaussé d'une carte ayant la valeur de mana le plus élevé parmi les cartes défaussées de cette manière perd un nombre de points de vie égal à cette valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll

{1}{G}{G}

Créature : troll et shaman

R

Défense talismanique

{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Force

{3}{G}

Créature : incarnation

U

Piétinement

Tant que La Force est dans votre cimetière et que vous contrôlez une forêt, les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lhurgoyf {2}{G}{G}



Créature : lhurgoyf **R**

La force du Lhurgoyf est égale au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya {1}{G}{G}



Créature : humain et druide **C**

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



Créature : humain et shaman **U**

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek {9}



Créature : eldrazi **U**

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Annihlateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anguille des sillages

{5}{U}{U}

Créature : poisson et bête

C

L'Anguille des sillages ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle au moins une île.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Émerveillement

{3}{U}

Créature : incarnation

R

Vol

Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière et que vous contrôlez une île, les créatures que vous contrôlez ont le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des énigmes

{2}{U}

Créature : homoncule

R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature meule deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des rêves

{2}{U}{U}

Créature : esprit

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées

{4}{U}

Créature : élémental

U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damia, sage de pierre

{4}{B}{G}{U}

Créature légendaire : gorgonoïde et sorcier

M

Contact mortel

Sautez votre étape de pioche.

Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crânebruyère, la Tombe ambulante

{B}{G}

Créature légendaire : zombie et élémental

R

Célérité

À chaque fois que Crânebruyère, la Tombe ambulante inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Les marqueurs restent sur Crânebruyère quand il se déplace dans n'importe quelle zone autre que la main ou la bibliothèque d'un joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégère profanatrice

{2}{B}{G}{BG}

Créature : mégère

C

Quand la Mégère profanatrice arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main la carte de créature de votre cimetière avec la force la plus élevée. Si au moins deux cartes partagent la force la plus élevée, vous choisissez l'une d'elles.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Szadek, Seigneur des secrets

{3}{U}{B}



Créature légendaire : vampire

R

Vol

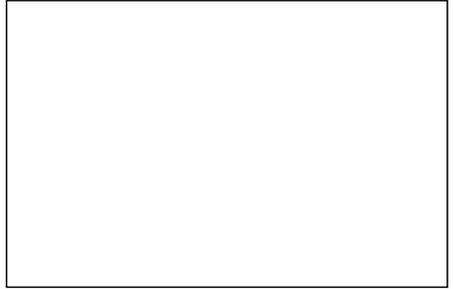
Si Szadek, Seigneur des secrets devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur Szadek, Seigneur des secrets, et ce joueur meule autant de cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wrexial, Émergence des Profondeurs

{3}{U}{B}



Créature légendaire : kraken

M

Traversée des îles, traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle une île ou un marais.)

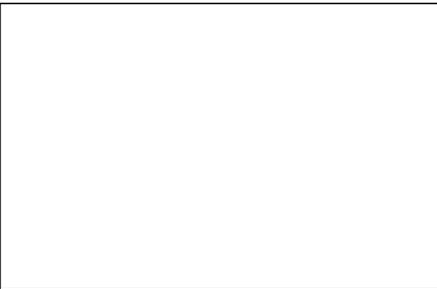
À chaque fois que Wrexial, Émergence des Profondeurs inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans le cimetière de ce joueur sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans un cimetière ce tour-ci, exiliez-la à la place.

5/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorosh, le chasseur

{3}{B}{G}{U}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

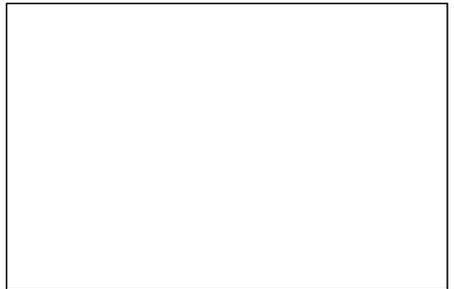
À chaque fois que Vorosh, le chasseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, mettez six marqueurs +1/+1 sur Vorosh.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie rapace

{3}{B}{G}



Créature : plante et zombie

R

Vol

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur +1/+1 sur le Zombie rapace.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cousus ensemble

{B}{B}



Rituel

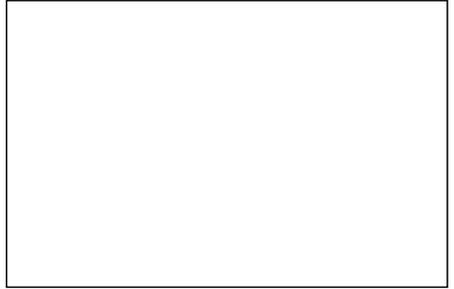
U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Seuil ? Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière à la place si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante

{3}{B}{B}



Rituel

M

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence

{4}{B}



Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

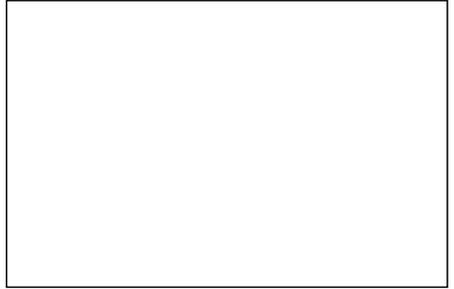
C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner la chair

{4}{B}



Rituel

U

Chaque autre joueur sacrifie une créature. Vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner l'esprit

{3}{B}



Rituel

C

Chaque autre joueur se défausse d'une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme partagé

{B}



Rituel

R

Union des forces ? En commençant par vous, chaque joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Chaque joueur meule X cartes, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouble intense

{3}{B}



Rituel

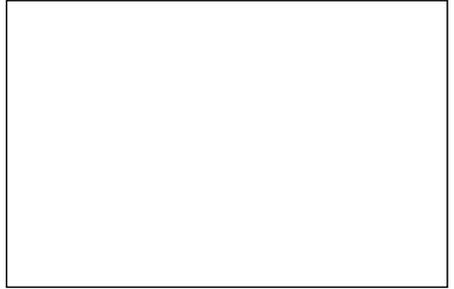
C

Chaque adversaire se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine

{2}{U}



Rituel

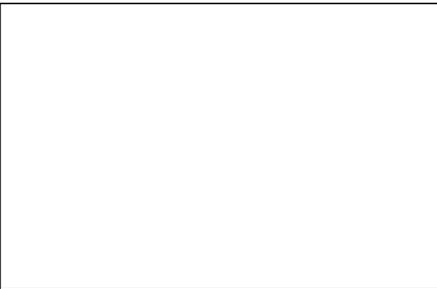
U

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

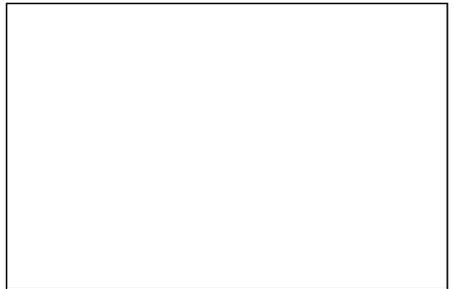
C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brillance des esprits

{U}



Rituel

R

Union des forces ? En commençant par vous, chaque joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Chaque joueur pioche X cartes, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants du navire de l'effroi



Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Brisants du navire de l'effroi.

{1}, retirez X marqueurs « stock » des Brisants du navire de l'effroi : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {U} et/ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé



Terrain U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain C

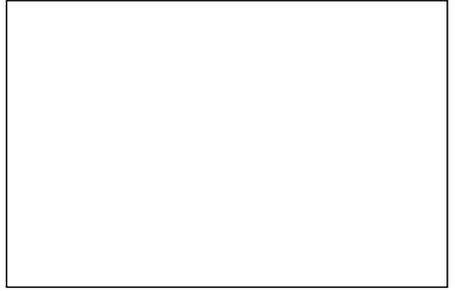
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

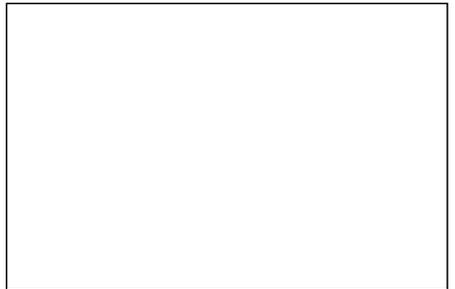


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

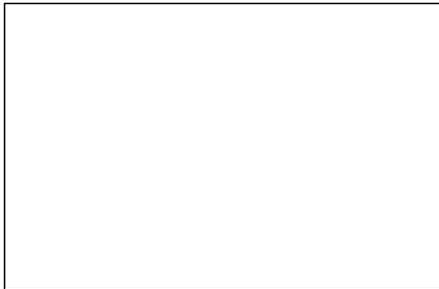


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

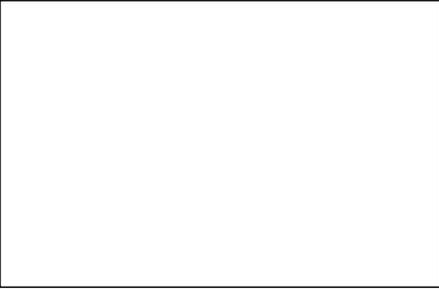


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



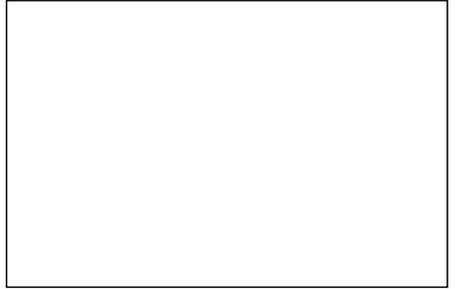
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



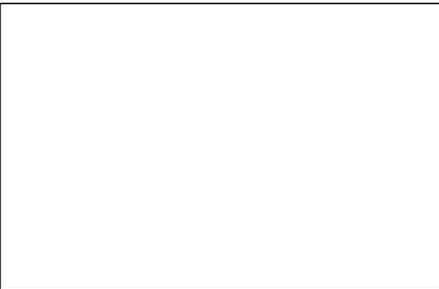
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

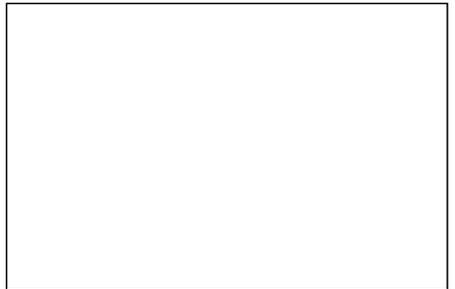
{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}, 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

île

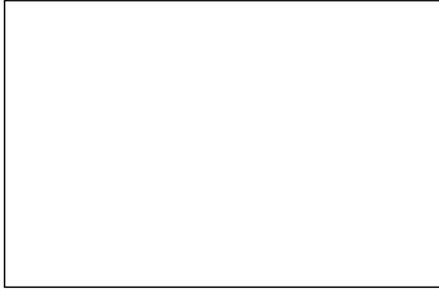


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

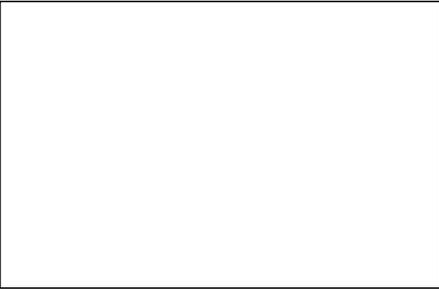


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

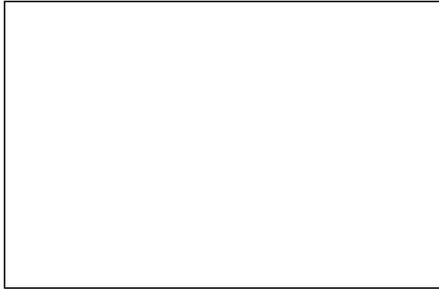


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



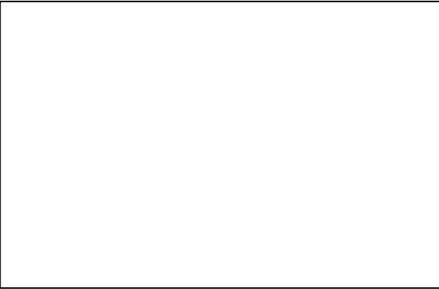
Terrain

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

île



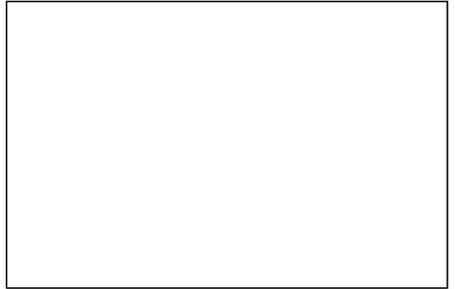
Terrain de base : île

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

Marais

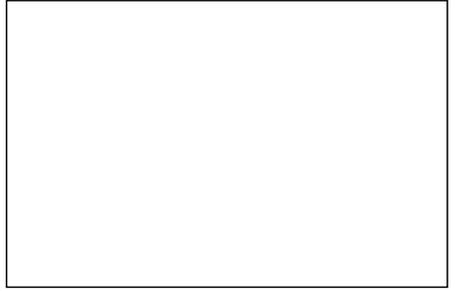


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

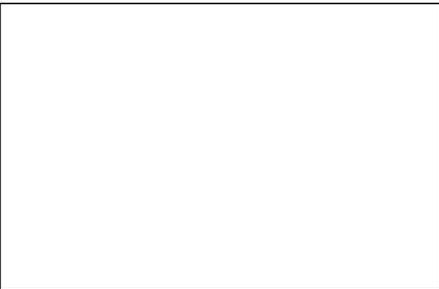


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

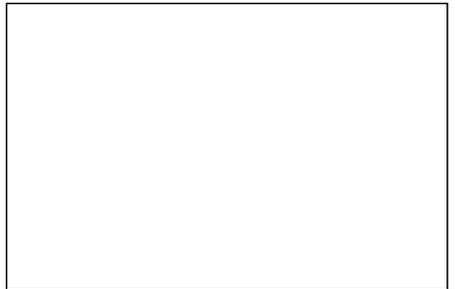


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

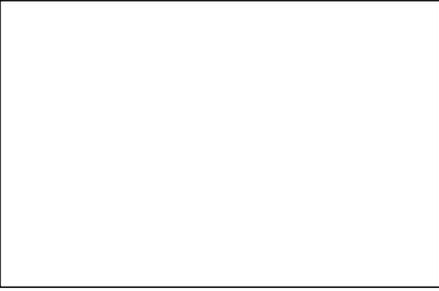


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

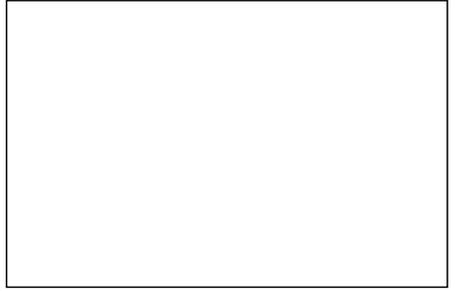


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

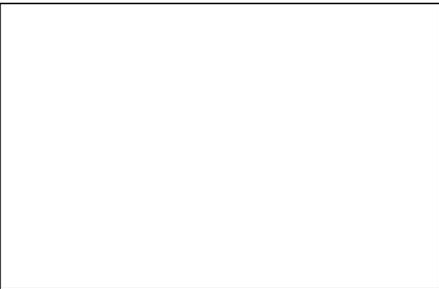


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

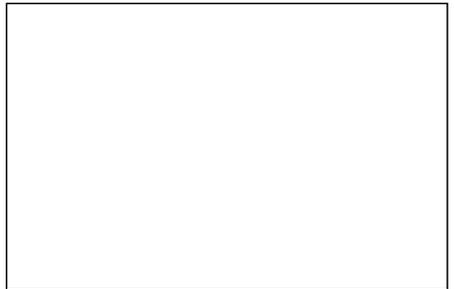


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

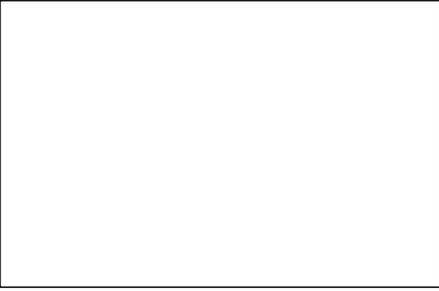


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

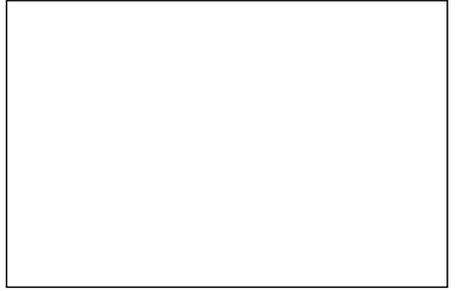


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

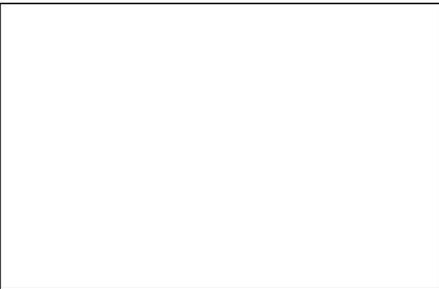


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

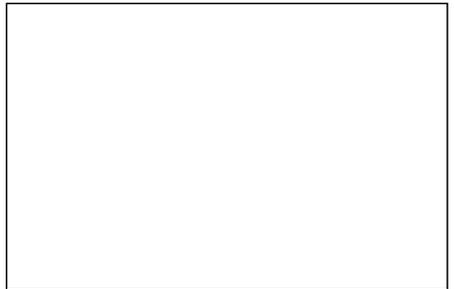


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar



Terrain

U

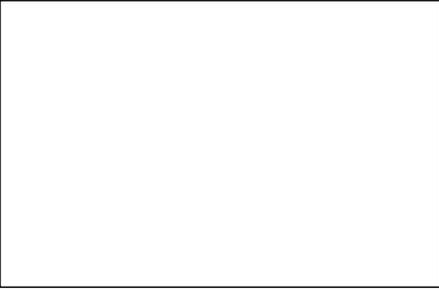
Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Svogthos, le Tombeau agité



Terrain

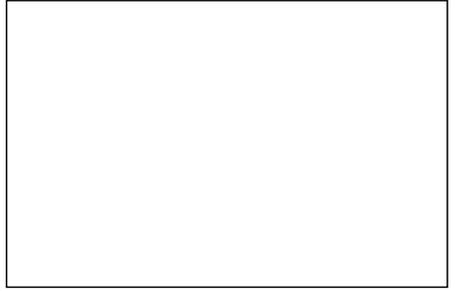
U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{B}{G} : Jusqu'à la fin du tour, Svogthos, le Tombeau agité devient une créature noire et verte Plante et Zombie avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



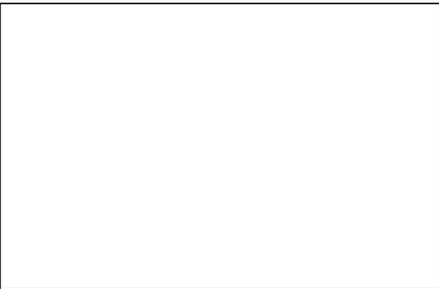
Terrain

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



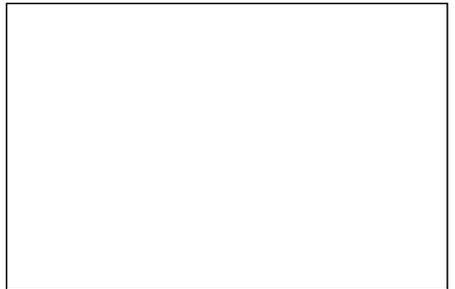
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Anneau solaire {1}



Artefact U
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

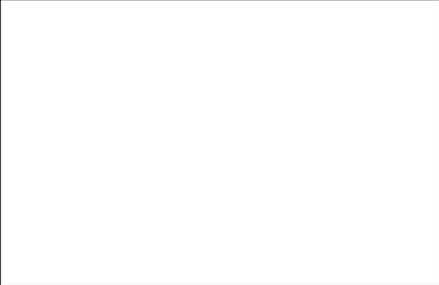
Cachet de Golgari {2}



Artefact C
{1}, {T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

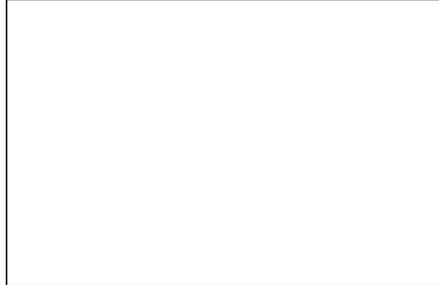
Cachet de Dimir {2}



Artefact U
{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic {2}



Artefact U
{1}, {T} : Ajoutez {G}{U}.

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

Hommage à la forêt

{1}{G}

Éphémère

U

Chaque adversaire sacrifie un artefact ou un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'oubli

{3}

Artefact

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.

{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliques écrasées

{4}{G}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé et jusqu'à un autre artefact ou enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de sort

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur. Mettez l'Écrasement de sort au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe

{1}{B}{B}{B}

Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}

Éphémère

U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

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

V?u de sauvagerie

{2}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3, a le piétinement et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de vol

{2}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a la vol et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érosion de la mémoire

{1}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast