Présence effroyable {3}{B}

Créature : cauchemar R

À chaque fois qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
? La Présence effroyable inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence effroyable {3}{B}

Créature : cauchemar R

À chaque fois qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
? La Présence effroyable inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence effroyable {3}{B}

Créature : cauchemar R

À chaque fois qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
? La Présence effroyable inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire vindicative {3}{B}

Créature : vampire U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, la Vampire vindicative inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire vindicative {3}{B}

Créature : vampire U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, la Vampire vindicative inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge de sauvetage {2}{U}{U}

Créature : sphinx U

Vol
Au moment où la Sphinge de sauvetage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer un permanent non-terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, la Sphinge de sauvetage arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge de sauvetage {2}{U}{U}

Créature : sphinx U

Vol
Au moment où la Sphinge de sauvetage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer un permanent non-terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, la Sphinge de sauvetage arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge de sauvetage {2}{U}{U}

Créature : sphinx U

Vol
Au moment où la Sphinge de sauvetage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer un permanent non-terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, la Sphinge de sauvetage arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge de sauvetage {2}{U}{U}

Créature : sphinx U

Vol
Au moment où la Sphinge de sauvetage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer un permanent non-terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, la Sphinge de sauvetage arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau C

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau C

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau C

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chromium, l'altérable {4}{W}{U}{B}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Flash
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol
Défaussez-vous d'une carte : Jusqu'à la fin du tour, Chromium, l'altérable devient un humain avec une force et une endurance de base de 1/1, perd toutes ses capacités et acquiert la défense talismanique. Il ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur voilenuit {U}{U}{B}{B}

Créature : vampire U

Vol, contact mortel
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chromium, l'altérable {4}{W}{U}{B}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Flash
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol
Défaussez-vous d'une carte : Jusqu'à la fin du tour, Chromium, l'altérable devient un humain avec une force et une endurance de base de 1/1, perd toutes ses capacités et acquiert la défense talismanique. Il ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur voilenuit {U}{U}{B}{B}

Créature : vampire U

Vol, contact mortel
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vona, bouchère de Magan {3}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier M

Vigilance, lien de vie
{T}, payez 7 points de vie : Détruisez un permanent non-terrain ciblé. N'activez que pendant votre tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évènement d'extinction {3}{B}

Rituel R

Choisissez pair ou impair. Exilez chaque créature ayant une valeur de mana de la qualité choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vona, bouchère de Magan {3}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier M

Vigilance, lien de vie
{T}, payez 7 points de vie : Détruisez un permanent non-terrain ciblé. N'activez que pendant votre tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évènement d'extinction {3}{B}

Rituel R

Choisissez pair ou impair. Exilez chaque créature ayant une valeur de mana de la qualité choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépuration planaire {3}{W}{W}{W}

Rituel R

Détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trahison mnémonique {1}{U}{B}

Rituel M

Exilez les cimetières de tous les adversaires. Vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes ce tour-ci, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour les lancer. Au début de la prochaine étape de fin, si certaines de ces cartes restent exilées, renvoyez-les dans les cimetières de leurs propriétaires.
Exilez la Trahison mnémonique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépuration planaire {3}{W}{W}{W}

Rituel R

Détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trahison mnémonique {1}{U}{B}

Rituel M

Exilez les cimetières de tous les adversaires. Vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes ce tour-ci, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour les lancer. Au début de la prochaine étape de fin, si certaines de ces cartes restent exilées, renvoyez-les dans les cimetières de leurs propriétaires.
Exilez la Trahison mnémonique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

Mépris selon le Tyran {U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.
? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité des consuls {W}

Enchantement R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité des consuls {W}

Enchantement R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité des consuls {W}

Enchantement R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité des consuls {W}

Enchantement R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave des magelois {1}{W}{U}

Enchantement : aura C

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer, et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave des magelois {1}{W}{U}

Enchantement : aura C

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer, et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave des magelois {1}{W}{U}

Enchantement : aura C

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer, et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast