Cathare brutal {2}{W}

Créature : humain et soldat et loup-garou R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille ou se transforme en Cathare brutal, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette créature quitte le champ de bataille.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathare brutal {2}{W}

Créature : humain et soldat et loup-garou R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille ou se transforme en Cathare brutal, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette créature quitte le champ de bataille.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathare brutal {2}{W}

Créature : humain et soldat et loup-garou R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille ou se transforme en Cathare brutal, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette créature quitte le champ de bataille.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathare brutal {2}{W}

Créature : humain et soldat et loup-garou R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille ou se transforme en Cathare brutal, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette créature quitte le champ de bataille.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse d'orage imprudente {2}{R}

Créature : humain et loup-garou R

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse d'orage imprudente {2}{R}

Créature : humain et loup-garou R

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse d'orage imprudente {2}{R}

Créature : humain et loup-garou R

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse d'orage imprudente {2}{R}

Créature : humain et loup-garou R

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité
À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.
Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité
À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.
Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité
À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.
Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité
À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.
Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fournaise des Monts Étoilés {4}{R}{R}

Créature légendaire : dragon M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, célérité
{R} : La Fournaise des Monts Étoilés gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Quand sa force devient 20 de cette manière, elle inflige 20 blessures à n'importe quelle cible.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fournaise des Monts Étoilés {4}{R}{R}

Créature légendaire : dragon M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, célérité
{R} : La Fournaise des Monts Étoilés gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Quand sa force devient 20 de cette manière, elle inflige 20 blessures à n'importe quelle cible.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fournaise des Monts Étoilés {4}{R}{R}

Créature légendaire : dragon M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, célérité
{R} : La Fournaise des Monts Étoilés gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Quand sa force devient 20 de cette manière, elle inflige 20 blessures à n'importe quelle cible.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fournaise des Monts Étoilés {4}{R}{R}

Créature légendaire : dragon M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, célérité
{R} : La Fournaise des Monts Étoilés gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Quand sa force devient 20 de cette manière, elle inflige 20 blessures à n'importe quelle cible.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la Légion {2}{W}{W}

Créature : ange et guerrier R

Vol
Quand l'Ange de la Légion arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte que vous possédez appelée Ange de la Légion depuis l'extérieur de la partie et la mettre dans votre main.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la Légion {2}{W}{W}

Créature : ange et guerrier R

Vol
Quand l'Ange de la Légion arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte que vous possédez appelée Ange de la Légion depuis l'extérieur de la partie et la mettre dans votre main.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la Légion {2}{W}{W}

Créature : ange et guerrier R

Vol
Quand l'Ange de la Légion arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte que vous possédez appelée Ange de la Légion depuis l'extérieur de la partie et la mettre dans votre main.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la Légion {2}{W}{W}

Créature : ange et guerrier R

Vol
Quand l'Ange de la Légion arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte que vous possédez appelée Ange de la Légion depuis l'extérieur de la partie et la mettre dans votre main.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante luminarque {1}{W}

Créature : humain et clerc R

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante luminarque {1}{W}

Créature : humain et clerc R

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante luminarque {1}{W}

Créature : humain et clerc R

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante luminarque {1}{W}

Créature : humain et clerc R

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave-sort d'élite {2}{W}

Créature : humain et clerc R

Vol
Quand l'Entrave-sort d'élite arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Un sort lancé de cette manière coûte {2} de plus à lancer.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave-sort d'élite {2}{W}

Créature : humain et clerc R

Vol
Quand l'Entrave-sort d'élite arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Un sort lancé de cette manière coûte {2} de plus à lancer.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave-sort d'élite {2}{W}

Créature : humain et clerc R

Vol
Quand l'Entrave-sort d'élite arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Un sort lancé de cette manière coûte {2} de plus à lancer.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave-sort d'élite {2}{W}

Créature : humain et clerc R

Vol
Quand l'Entrave-sort d'élite arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Un sort lancé de cette manière coûte {2} de plus à lancer.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption de Roulis {1}{R}

Rituel **C**

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éruption de Roulis inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption de Roulis {1}{R}

Rituel **C**

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éruption de Roulis inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption de Roulis {1}{R}

Rituel **C**

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éruption de Roulis inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption de Roulis {1}{R}

Rituel **C**

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éruption de Roulis inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts hantés

Terrain R

Les Contreforts hantés arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts hantés

Terrain R

Les Contreforts hantés arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts hantés

Terrain R

Les Contreforts hantés arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts hantés

Terrain R

Les Contreforts hantés arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim du despote tyrann?il

Terrain R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, l'Essaim du despote tyrann?il arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
{3}{B} : Jusqu'à la fin du tour, l'Essaim du despote tyrann?il devient une créature 3/3 noire Tyrann?il avec la menace et « À chaque fois que cette créature attaque, exilez une carte ciblée du cimetière du joueur défenseur ». C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte du dragon de givre

Terrain R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, la Grotte du dragon de givre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.
{4}{W} : La Grotte du dragon de givre devient une créature 3/4 blanche Dragon avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim du despote tyrann?il

Terrain R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, l'Essaim du despote tyrann?il arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
{3}{B} : Jusqu'à la fin du tour, l'Essaim du despote tyrann?il devient une créature 3/3 noire Tyrann?il avec la menace et « À chaque fois que cette créature attaque, exilez une carte ciblée du cimetière du joueur défenseur ». C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Bordepic

Terrain R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Bordepic

Terrain R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Bordepic

Terrain R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Bordepic

Terrain R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair

Terrain R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair

Terrain R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair

Terrain R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair

Terrain R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste

Terrain R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire fracassé

Terrain R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire fracassé

Terrain R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire fracassé

Terrain R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire fracassé

Terrain R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sokenzan, le Creuset de la défiance

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {R}.
Transfert ? {3}{R}, défaussez-vous du Sokenzan, le Creuset de la défiance : Créez deux jetons de créature 1/1 incolore Esprit. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lolth, Reine Araignée {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Lolth M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « loyauté » sur Lolth, Reine Araignée.

{+0} : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

{-3} : Créez deux jetons de créature 2/1 noire Araignée avec la menace et la portée.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures de combat d'au moins une créature que vous contrôlez, si ce joueur a perdu moins de 8 points de vie ce tour-ci, il perd un nombre de points de vie égal à la différence. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tanière du gobelours

Terrain R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, la Tanière du gobelours arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R}.
{3}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la Tanière du gobelours devient une créature 3/2 rouge Gobelin avec « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin qui est engagé et attaquant ». C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lolth, Reine Araignée {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Lolth M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « loyauté » sur Lolth, Reine Araignée.

{+0} : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

{-3} : Créez deux jetons de créature 2/1 noire Araignée avec la menace et la portée.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures de combat d'au moins une créature que vous contrôlez, si ce joueur a perdu moins de 8 points de vie ce tour-ci, il perd un nombre de points de vie égal à la différence. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lolth, Reine Araignée {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Lolth M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « loyauté » sur Lolth, Reine Araignée.

{+0} : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

{-3} : Créez deux jetons de créature 2/1 noire Araignée avec la menace et la portée.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures de combat d'au moins une créature que vous contrôlez, si ce joueur a perdu moins de 8 points de vie ce tour-ci, il perd un nombre de points de vie égal à la différence. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement d'âme {2}{B}

Éphémère R

Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker avec le coût converti de mana le plus élevé parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lolth, Reine Araignée {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Lolth M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « loyauté » sur Lolth, Reine Araignée.

{+0} : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

{-3} : Créez deux jetons de créature 2/1 noire Araignée avec la menace et la portée.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures de combat d'au moins une créature que vous contrôlez, si ce joueur a perdu moins de 8 points de vie ce tour-ci, il perd un nombre de points de vie égal à la différence. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement d'âme {2}{B}

Éphémère R

Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker avec le coût converti de mana le plus élevé parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement d'âme {2}{B}

Éphémère R

Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker avec le coût converti de mana le plus élevé parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verset disparaissant {W}{B}

Éphémère R

Exilez un permanent monochrome ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement d'âme {2}{B}

Éphémère R

Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker avec le coût converti de mana le plus élevé parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verset disparaissant {W}{B}

Éphémère R

Exilez un permanent monochrome ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verset disparaissant {W}{B}

Éphémère R

Exilez un permanent monochrome ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confrontation des skalds {2}{R}{W}

Enchantement : saga R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Exilez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

II, III ? À chaque fois que vous lancez un sort ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verset disparaissant {W}{B}

Éphémère R

Exilez un permanent monochrome ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confrontation des skalds {2}{R}{W}

Enchantement : saga R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Exilez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

II, III ? À chaque fois que vous lancez un sort ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de séisme {3}{R}{R}

Créature : géant et berserker M

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.
Au début de votre entretien, le Porteur de séisme inflige 2 blessures à chaque adversaire. Cette capacité ne se déclenche que si le Porteur de séisme est sur le champ de bataille ou si le Porteur de séisme est dans votre cimetière et que vous contrôlez un géant.
Prédiction {2}{R}{R}

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kalain, peintre solitaire {B}{R}

Créature légendaire : humain et elfe et barde U

Quand Kalain, peintre solitaire arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor.
Les autres créatures que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elles pour chaque mana d'un trésor dépensé pour les lancer.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'or adulte {3}{R}{W}

Créature : dragon R

Vol, lien de vie, célérité

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Museleuse de Plumargent {W}{B}

Créature : humain et clerc R

Au moment où la Museleuse de Plumargent arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort du même nom, il perd 3 points de vie et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur de l'Immersturm {2}{B}{R}

Créature : vampire et dragon R

Vol
À chaque fois que cette créature devient engagé, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière et mettez un marqueur +1/+1 sur le Prédateur de l'Immersturm.
Sacrifiez une autre créature : Cette créature acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-la.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rem Karolus, tueur vaillant {1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier R

Vol, célérité
Si un sort devait infliger des blessures à vous ou à un autre permanent que vous contrôlez, prévenez ces blessures.
Si un sort devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, il inflige autant de blessures plus 1 à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rem Karolus, tueur vaillant {1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier R

Vol, célérité
Si un sort devait infliger des blessures à vous ou à un autre permanent que vous contrôlez, prévenez ces blessures.
Si un sort devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, il inflige autant de blessures plus 1 à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast