

Chirurgienne de la Coterie

{2}{B}{B}

Créature : humain et mignon

C

{2}{B}{B}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière :
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirri la maudite

{2}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et chat

R

Vol, initiative, célérité
À chaque fois que Mirri la maudite inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Mirri la maudite.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, chef de sang des Kalastria

{3}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et shaman

R

Vol
{X}{B}{B} : Une créature ciblée gagne -0/-X jusqu'à la fin du tour et Drana, chef de sang des Kalastria gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces

{1}{B}

Créature : rat

C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces

{1}{B}

Créature : rat

C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d’une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire

{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d’un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine sorcière

{1}{B}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{T} : Une créature ciblée autre que la Reine sorcière a une force et une endurance de base de 0/2 jusqu’à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Liliana

{1}{B}{B}

Créature : spectre

C

Vol

Quand le Spectre de Liliana arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défait d’une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur des Nirkana

{2}{B}

Créature : vampire et guerrier

U

Montée de niveau {2}{B} {2}{B} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> Contact mortel (4/3)

[Niveau 3+> Initiative, contact mortel (5/4)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire squelette

{4}{B}{B}

Créature : vampire et squelette

R

Vol

Quand le Vampire squelette arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

{3}{B}{B}, sacrifiez une Chauve-souris : Créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

Sacrifiez une Chauve-souris : Régénérez le Vampire squelette.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange aveuglante

{3}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

À chaque fois que l'Ange aveuglante inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur passe sa prochaine phase de combat.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'Éméria
{2}{W}{W}

Créature : ange
R

Vol

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioko
{W}{W}

Créature : humain et clerc
R

Protection contre le noir et contre le rouge

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra
{3}{W}{W}

Créature : ange
U

Vol

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier marqué par les failles
{1}{W}{W}

Créature : humain et rebelle et chevalier
U

Protection contre le noir ; débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Suspension 3?{1}{W}{W}

Quand le dernier marqueur « temps » est retiré du Chevalier marqué par les failles pendant qu'il est exilé, créez un jeton de créature 2/2 noire Chevalier avec le débordement, la protection contre le blanc et la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de l'Ancêtre

{5}{W}{W}

Créature : humain et clerc

U

Initiative

Quand l'Ancêtre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfants de Korlis

{W}

Créature : humain et rebelle et clerc

C

Sacrifiez les Enfants de Korlis : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez perdu ce tour-ci. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de l'Ancêtre

{5}{W}{W}

Créature : humain et clerc

U

Initiative

Quand l'Ancêtre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du beffroi

{3}{W}{W}

Créature : esprit

U

Vol

Hantise (Quand cette créature meurt, exilez-la de la partie, hantant une créature ciblée.)

Quand l'Esprit du beffroi arrive sur le champ de bataille ou que la créature qu'il hante meurt, créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, Gardienne du Silence

{2}{W}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol

Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masako la taciturne

{2}{W}



Créature légendaire : humain et conseiller

R

Flash

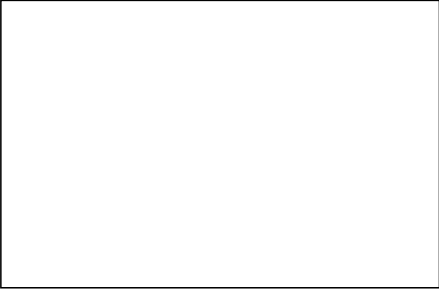
Les créatures engagées que vous contrôlez peuvent bloquer comme si elles étaient dégagées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maquisard

{W}



Créature : humain et soldat

C

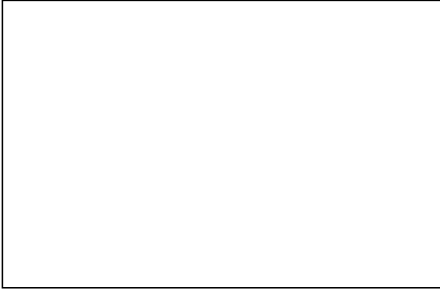
Sacrifiez le Maquisard : Prévenez toutes les blessures de combat qu’une créature ciblée devrait infliger ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l’âme

{W}



Créature : humain et clerc

U

À chaque fois qu’une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme {W}

Créature : humain et clerc U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Srâne en deuil {1}{WB}

Créature : srâne C

{WB} peut être payé au choix avec {W} ou {B}.)
Vol
À chaque fois que le Srâne en deuil inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme {W}

Créature : humain et clerc U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Srâne en deuil {1}{WB}

Créature : srâne C

{WB} peut être payé au choix avec {W} ou {B}.)
Vol
À chaque fois que le Srâne en deuil inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coercition

{2}{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défausse de cette carte.

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

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



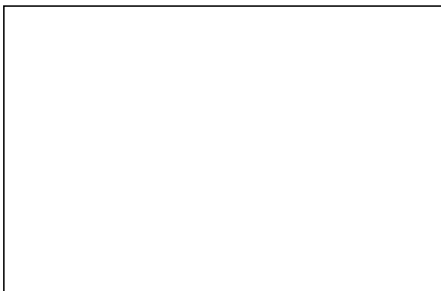
Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



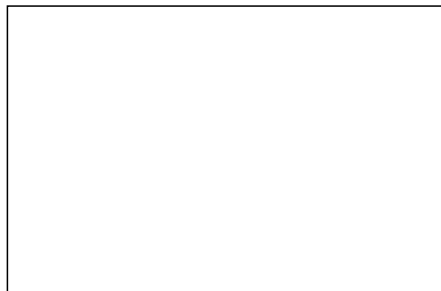
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
</center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
</center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
</center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
</center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Le joueur ciblé se défait d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin atroce{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droiture{W}

Éphémère

U

La créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à fosse

{2}{W}

Éphémère : piège

C

Si exactement une créature attaque, vous pouvez payer {W} à la place du coût de mana de ce sort.
Détruisez une créature attaquante sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction exotique

{2}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Domaine ? La créature enchantée gagne -1/-1 pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liaison vampirique

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque impérial

{4}{W}

Enchantement

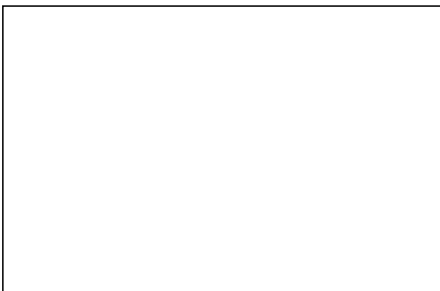
R

Quand le Masque impérial arrive sur le champ de bataille, si ce n'est pas un jeton, chacun de vos équipiers crée un jeton qui est une copie du Masque impérial.
Vous avez la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision triclopéenne

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

Quand la Vision triclopéenne arrive sur le champ de bataille, dégagez la créature enchantée.

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast