Oursin de bile {B}

Créature : esprit **C**

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}

Créature : esprit **C**

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}

Créature : esprit **C**

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}

Créature : esprit **C**

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo {4}{B}

Créature légendaire : esprit U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo {4}{B}

Créature légendaire : esprit U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo {4}{B}

Créature légendaire : esprit U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo {4}{B}

Créature légendaire : esprit U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur d'espoir {2}{B}

Créature : esprit **C**

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
Transmigration 2 (Quand cette créature meurt, vous pouvez renvoyer une carte d'esprit ciblée dont le coût converti de mana est de 2 ou moins depuis votre cimetière dans votre main.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur d'espoir {2}{B}

Créature : esprit **C**

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
Transmigration 2 (Quand cette créature meurt, vous pouvez renvoyer une carte d'esprit ciblée dont le coût converti de mana est de 2 ou moins depuis votre cimetière dans votre main.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur d'espoir {2}{B}

Créature : esprit **C**

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
Transmigration 2 (Quand cette créature meurt, vous pouvez renvoyer une carte d'esprit ciblée dont le coût converti de mana est de 2 ou moins depuis votre cimetière dans votre main.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne {W}

Créature : esprit **C**

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne {W}

Créature : esprit **C**

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir {W}

Créature : esprit **C**

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir {W}

Créature : esprit **C**

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir {W}

Créature : esprit **C**

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir {W}

Créature : esprit C

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Petite boule de suif {1}{W}

Créature : esprit U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aura avec enchanter : créature, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Petite boule de suif {1}{W}

Créature : esprit U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aura avec enchanter : créature, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Petite boule de suif {1}{W}

Créature : esprit U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aura avec enchanter : créature, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Petite boule de suif {1}{W}

Créature : esprit U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aura avec enchanter : créature, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur hâlé {W}

Créature : humain et nomade et clerc R

{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de domaines {1}{W}

Rituel U

Si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de plaine, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de domaines {1}{W}

Rituel U

Si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de plaine, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de domaines {1}{W}

Rituel U

Si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de plaine, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

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

Bénédiction de sangsues {2}{B}

Enchantement : aura **C**

Flash
Enchanter : créature
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.
{0} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de sangsues {2}{B}

Enchantement : aura **C**

Flash
Enchanter : créature
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.
{0} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de sangsues {2}{B}

Enchantement : aura **C**

Flash
Enchanter : créature
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.
{0} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de sangsues {2}{B}

Enchantement : aura **C**

Flash
Enchanter : créature
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.
{0} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force impie {B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force impie {B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force impie {B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de lumière {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de lumière {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force sacrée {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de lumière {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force sacrée {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force sacrée {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast