

Chevalier d'Orgeprairie

{W}{W}

Créature : sangami et chevalier

U

Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie

{W}{W}

Créature : sangami et chevalier

U

Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie

{W}{W}

Créature : sangami et chevalier

U

Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie

{W}{W}

Créature : sangami et chevalier

U

Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trio tramepensée

{2}{W}{W}

Créature : sangami et soldat

R

Initiative, vigilance

Appui de sangami (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre sangami que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, la carte retirée revient sur le champ de bataille.)

Le Trio tramepensée peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de la Fierté

{WB}{WB}{WB}{WB}{WB}

Créature : esprit et avatar

R

Vol, lien de vie

La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trio tramepensée

{2}{W}{W}

Créature : sangami et soldat

R

Initiative, vigilance

Appui de sangami (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre sangami que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, la carte retirée revient sur le champ de bataille.)

Le Trio tramepensée peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gwylle faucheuse

{WB}

Créature : mégère

C

Lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gwylle faucheuse

{WB}

Créature : mégère

C

Lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gwylle faucheuse

{WB}

Créature : mégère

C

Lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gwylle faucheuse

{WB}

Créature : mégère

C

Lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies gwyll

{2}{WB}

Créature : mégère et sorcier

U

Quand le Mage des haies gwyll arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux plaines, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.

Quand le Mage des haies gwyll arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies gwyll

{2}{WB}



Créature : mégère et sorcier

U

Quand le Mage des haies gwyll arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux plaines, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.

Quand le Mage des haies gwyll arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies gwyll

{2}{WB}



Créature : mégère et sorcier

U

Quand le Mage des haies gwyll arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux plaines, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.

Quand le Mage des haies gwyll arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies gwyll

{2}{WB}



Créature : mégère et sorcier

U

Quand le Mage des haies gwyll arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux plaines, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.

Quand le Mage des haies gwyll arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique du ciel nocturne

{1}{WB}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois blanc et noir, le Mimique du ciel nocturne a une force et une endurance de base de 4/4 jusqu'à la fin du tour et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique du ciel nocturne

{1}{WB}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois blanc et noir, le Mimique du ciel nocturne a une force et une endurance de base de 4/4 jusqu'à la fin du tour et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique du ciel nocturne

{1}{WB}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois blanc et noir, le Mimique du ciel nocturne a une force et une endurance de base de 4/4 jusqu'à la fin du tour et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique du ciel nocturne

{1}{WB}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois blanc et noir, le Mimique du ciel nocturne a une force et une endurance de base de 4/4 jusqu'à la fin du tour et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Portemort

{2}{WB}{WB}{WB}



Créature : horreur

R

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez engager une créature ciblée.

À chaque fois que vous lancez un sort noir, vous pouvez détruire une créature ciblée si elle est engagée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture vorace

{3}{WB}

Créature : élémental

U

Lien de vie

La Progéniture vorace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture vorace.

À chaque fois que vous lancez un sort noir, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture vorace.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Tuquerelle

{4}{W}{W}

Rituel tribal : géant

U

Vous gagnez 10 points de vie. Ensuite, si vous avez plus de points de vie qu'un adversaire, créez un jeton de créature 5/5 blanche Géant et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture vorace

{3}{WB}

Créature : élémental

U

Lien de vie

La Progéniture vorace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture vorace.

À chaque fois que vous lancez un sort noir, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture vorace.

6/6

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



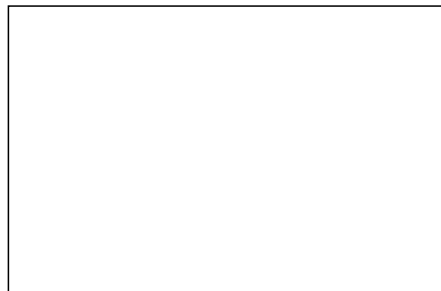
Terrain de base : marais

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

{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

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

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

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de chauves-souris

{1}{WB}

Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque créature attaquante qu'il contrôle si {B} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {W}{B} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaire

{WB}{WB}{WB}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de chauves-souris

{1}{WB}

Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque créature attaquante qu'il contrôle si {B} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {W}{B} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaire

{WB}{WB}{WB}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaire

{WB}{WB}{WB}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisse-miroir

{2}{WU}{WU}

Éphémère

R

Chaque autre créature devient une copie d'une créature non-léendaire ciblée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaire

{WB}{WB}{WB}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisse-miroir

{2}{WU}{WU}

Éphémère

R

Chaque autre créature devient une copie d'une créature non-léendaire ciblée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière du dedans

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Chromatique ? Chaque créature que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque symbole de mana blanc dans son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière du dedans

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Chromatique ? Chaque créature que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque symbole de mana blanc dans son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranchant de la divinité

{WB}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+2.

Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranchant de la divinité

{WB}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+2.

Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranchant de la divinité

{WB}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+2.

Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranchant de la divinité

{WB}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+2.

Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

