Artiste de sang {1}{B}

Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}

Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}

Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}

Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères {B}

Créature : vampire et sorcier **C**

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères {B}

Créature : vampire et sorcier **C**

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères {B}

Créature : vampire et sorcier **C**

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères {B}

Créature : vampire et sorcier **C**

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé tukalanguier {G}

Créature : fongus **C**

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé tukalanguier {G}

Créature : fongus **C**

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé tukalanguier {G}

Créature : fongus **C**

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé tukalanguier {G}

Créature : fongus **C**

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aristocrate du cartel {W}{B}

Créature : humain et conseiller U

Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aristocrate du cartel {W}{B}

Créature : humain et conseiller U

Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aristocrate du cartel {W}{B}

Créature : humain et conseiller U

Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aristocrate du cartel {W}{B}

Créature : humain et conseiller U

Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}

Créature : élémental M

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}

Créature : élémental M

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}

Créature : élémental M

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}

Créature : élémental M

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour dans les rangs {X}{W}{W}

Rituel R

Convocation
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière X cartes de créature ciblées avec une valeur de mana inférieur ou égale à 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour dans les rangs {X}{W}{W}

Rituel R

Convocation
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière X cartes de créature ciblées avec une valeur de mana inférieur ou égale à 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour dans les rangs {X}{W}{W}

Rituel R

Convocation
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière X cartes de créature ciblées avec une valeur de mana inférieur ou égale à 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour dans les rangs {X}{W}{W}

Rituel R

Convocation
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière X cartes de créature ciblées avec une valeur de mana inférieur ou égale à 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.
{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

Plaines marécageuses

Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

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

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance abzane {W}{B}{G}

Enchantement R

Quand l'Ascendance abzane arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance abzane {W}{B}{G}

Enchantement R

Quand l'Ascendance abzane arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance abzane {W}{B}{G}

Enchantement R

Quand l'Ascendance abzane arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance abzane {W}{B}{G}

Enchantement R

Quand l'Ascendance abzane arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage {1}{G}

Créature : limon R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioke {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

Limon nécrophage {1}{G}

Créature : limon R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioke {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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gryff aux ailes apaisantes {2}{W}

Créature : hippogriffe R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Vol
Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali {G}{W}

Créature : chat et sorcier C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gryff aux ailes apaisantes {2}{W}

Créature : hippogriffe R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Vol
Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali {G}{W}

Créature : chat et sorcier C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souillure spirituelle {4}{B}

Rituel R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souillure spirituelle {4}{B}

Rituel R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suffocation {2}{G}

Enchantement U

Les îles ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu {2}{W}{W}

Enchantement R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suffocation {2}{G}

Enchantement U

Les îles ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast