


Adepte fumant {B}




Créature : élémental et shamanes **C**

À chaque fois qu'un joueur lance un sort noir, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éteigneurs d'âmes {2}{B}{B}



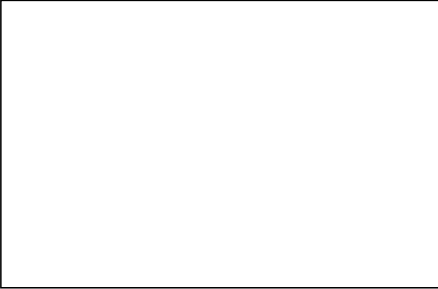
Créature : élémental et shamanes **U**

Quand les Éteigneurs d'âmes arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte fumant {B}



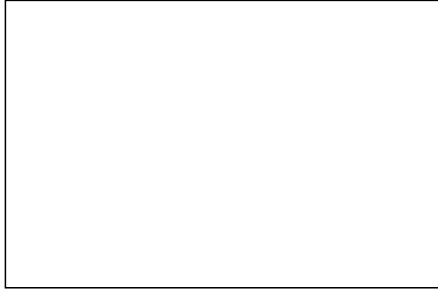
Créature : élémental et shamanes **C**

À chaque fois qu'un joueur lance un sort noir, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte apothicaire {W}




Créature : sangami et clerc **C**

À chaque fois qu'un joueur lance un sort blanc, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte apothicaire {W}




Créature : sangami et clerc C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort blanc, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de suture {1}{W}



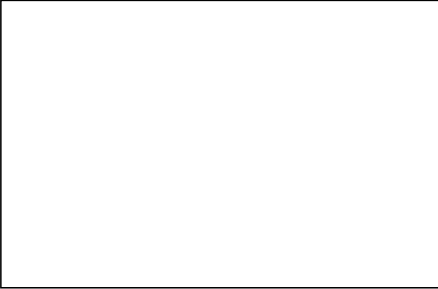
Créature : esprit U

Vol
 {WB}{WB}{WB} : Régénérez la créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la justice {3}{W}{W}



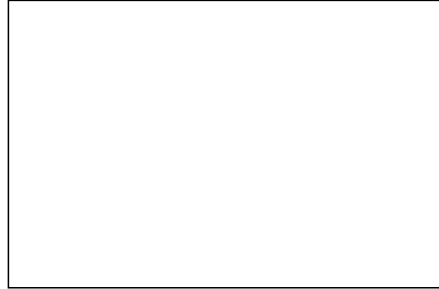
Créature : archonte R

Vol
 Quand l'Archonte de la justice meurt, exilez un permanent ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor resplendissant {4}{W}



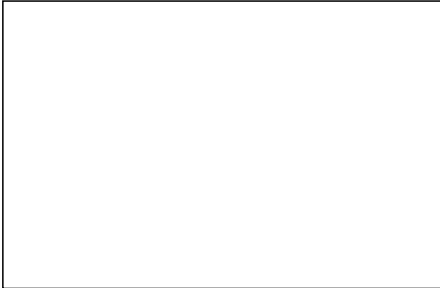
Créature : sangami et clerc U

Les créatures blanches que vous contrôlez ont « {T} : Vous gagnez 1 point de vie. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène au halo doré {W} C

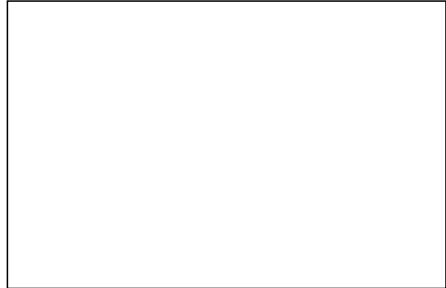


Créature : insecte C
 Vol
 À chaque fois que la Phalène au halo doré bloque, vous pouvez gagner 4 points de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de la fertilité {1}{W} C




Créature : elfe et guerrier C
 {2}{W}, {Q} : La Sentinelle de la fertilité gagne +0/+2 jusqu'à la fin du tour. ({Q} est le symbole de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsue du malheur {5}{W} C




Créature : élémental C
 {W}, {T} : Retirez un marqueur -1/-1 à la créature ciblée. Si vous faites ainsi, vous gagnez 2 points de vie.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de la fertilité {1}{W} C

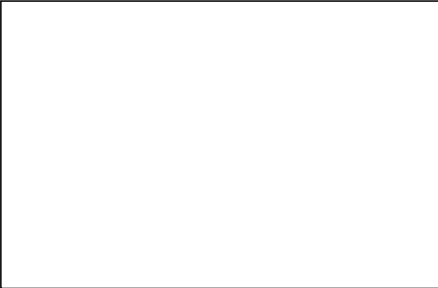


Créature : elfe et guerrier C
 {2}{W}, {Q} : La Sentinelle de la fertilité gagne +0/+2 jusqu'à la fin du tour. ({Q} est le symbole de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}



Créature : élémental U

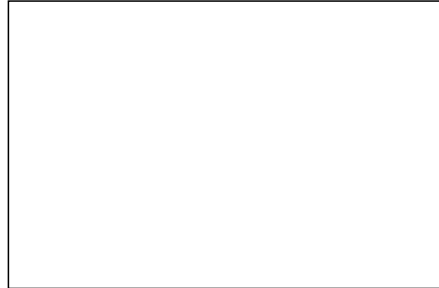
Vol

Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur sangami {1}{W}




Créature : sangami et clerc C

Quand le Zélateur sangami arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque permanent noir et/ou rouge qu'un adversaire ciblé contrôle.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur sangami {1}{W}



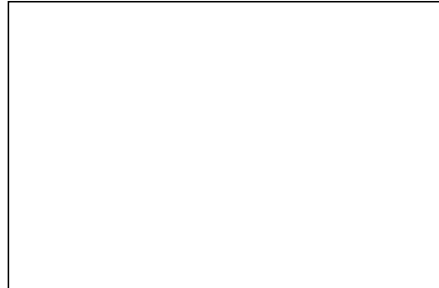
Créature : sangami et clerc C

Quand le Zélateur sangami arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque permanent noir et/ou rouge qu'un adversaire ciblé contrôle.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition agitée {WB}{WB}{WB}



Créature : esprit U


{WB}{WB}{WB} : L'Apparition agitée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Persistance (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.)

2/2

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

Gwylle faucheuse {WB}



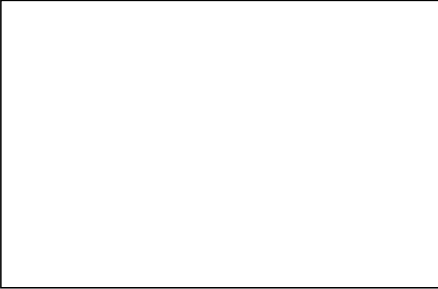
Créature : mégère **C**

Lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gwylle faucheuse {WB}



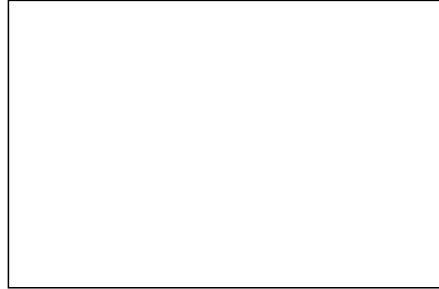
Créature : mégère **C**

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

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

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

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

Fenaison de l'âme

{1}{B}



Rituel

C

Détruisez une créature non-verte ciblée. Son contrôleur perd 3 points de vie si vous avez lancé un autre sort noir ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de phtisie

{1}{B}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Rite de phtisie inflige à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'âme

{1}{B}



Rituel

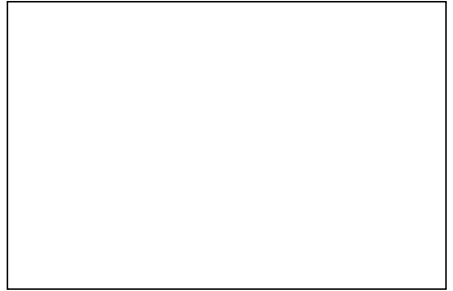
C

Détruisez une créature non-verte ciblée. Son contrôleur perd 3 points de vie si vous avez lancé un autre sort noir ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner la vie

{1}{B}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner la vie {1}{B}{B}

Rituel C

Le joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

Endurance

{3}{W}{W}



Éphémère

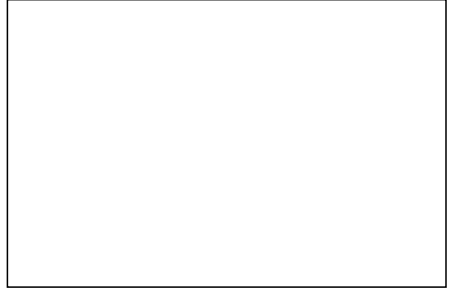
U

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux permanents que vous contrôlez ce tour-ci.

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

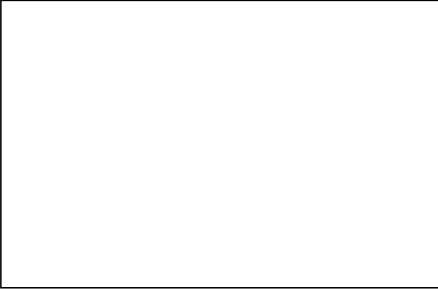
Béatitude étendue {2}{W}



Enchantement : aura **C**
 Enchanter : créature
 La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
 Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

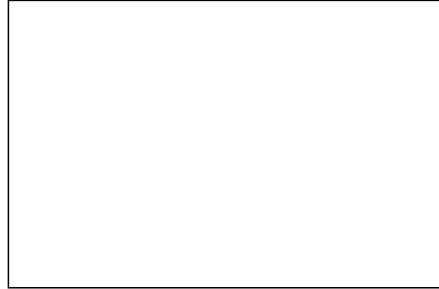
Mander l'apparition {WB}



Éphémère **C**
 Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béatitude étendue {2}{W}



Enchantement : aura **C**
 Enchanter : créature
 La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
 Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

