

Saulebrune, voyante de l'essence

{1}{B}{G}



Créature légendaire : dryade et druide

M

{1}, {T} : Choisissez une autre créature ciblée. Mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci ou au nombre de points de vie que vous avez perdu ce tour-ci, selon le plus élevé des deux. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épicurien du sang

{4}{B}



Créature : vampire

C

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique délétaire

{4}{B}{B}



Créature-artefact : construction

M

Menace

Quand la Carcasse mécanique délétaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une autre créature ciblée. Si une créature est détruite de cette manière, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule piquée à l'argent

{2}{B}

Créature : zombie et vampire

U

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Goule piquée à l'argent depuis votre cimetière.

{1}{B}, sacrifiez la Goule piquée à l'argent : Piochez une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sabbat des sangvoûteurs

{2}{B}

Créature : vampire et psychagogue

R

Menace

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magesang des marais

{4}{B}

Créature : vampire et psychagogue

R

Vol

{1}{B}, {T} : Plutôt que payer le coût de mana du prochain sort que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez payer un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce sort.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangromancienne

{2}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

R

Vol


À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez gagner 3 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de sang provocateur {5}{B}{B}



Créature : vampire R


Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de sang {3}{B}



Créature : vampire et sorcier R

Vol


{B}, payez 2 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Traqueur de sang.

Quand le Traqueur de sang quitte le champ de bataille, piochez une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tivash, invocateur de ténèbres {4}{B}



Créature légendaire : humain et psychagogue R


Lien de vie

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, vous pouvez payer X points de vie, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature X/X noire Démon avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse assoiffée de sang {1}{B}{B}



Créature : vampire et gremlin U

Vol

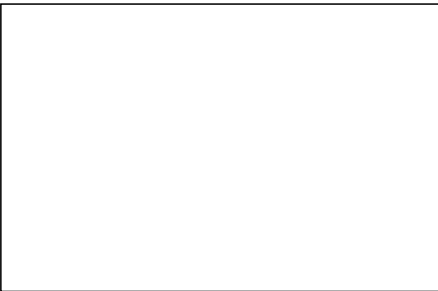
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voltigeuse assoiffée de sang.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du Soleil verdoyant

{5}{G}{G}



Créature : dinosaure et avatar

R

À chaque fois que l'Avatar du Soleil verdoyant ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseur des Ezzaracines

{5}{G}



Créature : sylvin et druide

R

Portée

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {X} de moins à lancer, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci.

{T} : Vous gagnez 2 points de vie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête palustre florissante

{4}{G}



Créature : bête

R

À chaque fois que la Bête palustre florissante attaque, vous gagnez 2 points de vie. Ensuite, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité sans âge

{3}{G}{G}



Créature : élémental

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Entité sans âge.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trainailleur germéchine

{7}{G}{G}

Créature : fongus et bête

R

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci.

Piétinement

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, vous pouvez lancer le Trainailleur germéchine depuis votre cimetière.

9/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yedora, jardinière des tombes

{4}{G}

Créature légendaire : sylvain et druide

U

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez la renvoyer sur le champ de bataille face cachée sous le contrôle de son propriétaire. C'est un terrain Forêt. (Il n'a pas d'autres types ou capacités.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll diplômé

{2}{G}

Créature : troll et druide

U

Vigilance

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.

Le Troll diplômé gagne +2/+1 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbrisseau de Colfénor

{3}{BG}{BG}

Créature légendaire : sylvain et shamane

R

Indestructible

À chaque fois que l'Arbrisseau de Colfénor attaque, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette carte, vous perdez un nombre de points de vie égal à sa force, et vous la mettez ensuite dans votre main.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dina, macéreuse d'âmes

{B}{G}



Créature légendaire : dryade et druide

U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

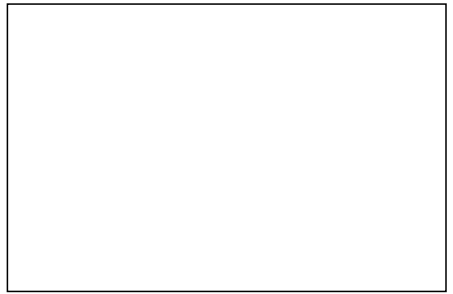
{1}, sacrifiez une autre créature : Dina, macéreuse d'âmes gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la créature sacrifiée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur des lignes ley

{1}{B}{G}



Créature : cauchemar et bête

U

Contact mortel, lien de vie

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gyome, maître queux

{2}{B}{G}



Créature légendaire : troll et psychagogue

M

Piétinement

Au début de votre étape de fin, créez un nombre de jetons Nourriture égal au nombre de créatures non-jeton que vous avez fait arriver sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

{1}, sacrifiez une nourriture : Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-la.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll glouton

{2}{B}{G}



Créature : troll

R

Piétinement

Quand le Troll glouton arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons Nourriture égal au nombre d'adversaire que vous avez. (Les jetons nourriture sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

{1}{G}, sacrifiez un autre permanent non-terrain : Le Troll glouton gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goût de mort

{4}{B}{B}

Rituel

R

Chaque joueur sacrifie trois créatures. Vous créez trois jetons Nourriture. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte damné

{X}{B}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé pioche X cartes et perd X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim

{1}{B}

Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passion pour l'antique

{3}{B}

Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation d'essence

{3}{B}

Rituel

R

Vous gagnez 2 points de vie. Chaque créature gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête mortelle

{4}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Chaque joueur perd un nombre de points de vie égal au nombre de créatures qu'il contrôlait qui ont été détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de parasites

{X}{X}{G}

Rituel

R

Détruisez jusqu'à X artefacts et/ou enchantements ciblés.
Créez deux fois X jetons de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Technique de guérison

{3}{G}

Rituel

R

Démonstration (Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Les joueurs peuvent choisir de nouvelles cibles pour leurs copies.)
Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte. Exilez la Technique de guérison.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouveau de Nissa

{5}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience de renaissance

{4}{B}{G}

Rituel

R

Pour chaque type de permanent, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte de ce type depuis votre cimetière. Vous perdez 3 points de vie pour chaque carte renvoyée de cette manière. Exilez l'Expérience de renaissance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard de granite

{X}{B}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices



Terrain : forêt

C

{T} : Ajoutez {G}.

La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.

Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campus de Flestrefleur



Terrain

C

Le Campus de Flestrefleur arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

{4}, {T} : Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

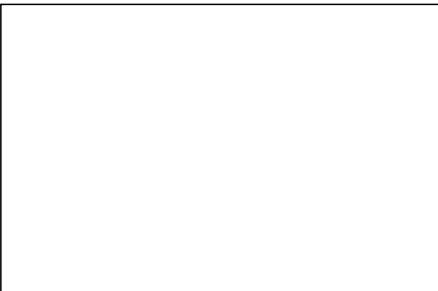
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispensaire de l'envoûteuse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Un commandant ciblé acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine radieuse



Terrain

C

Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Suintesève



Terrain : forêt

U

{T} : Ajoutez {G}.

La Forêt de Suintesève arrive sur le champ de bataille engagée.

{G}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents verts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

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

Marais

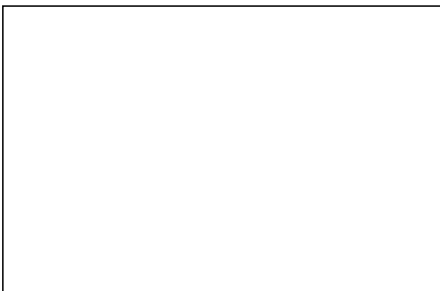


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



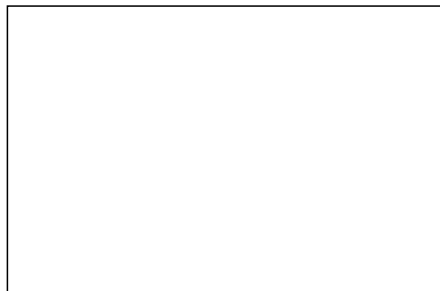
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle d'étude



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Quand vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, appliquez regard X, X étant le nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



Terrain

R

Le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

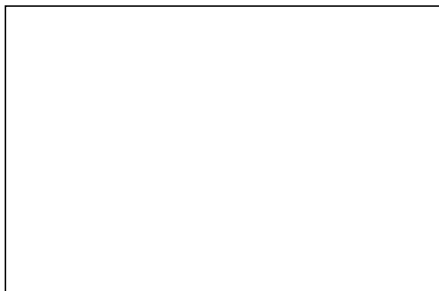
R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archives d'Alhammarret

{5}



Artefact légendaire

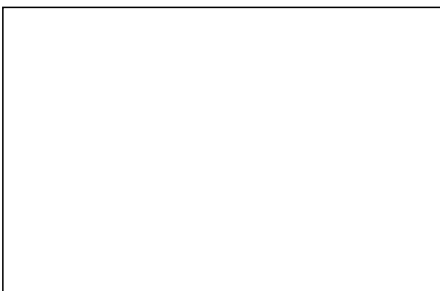
M

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.
Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Journal de Venser

{5}



Artefact

R

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil

{2}



Artefact

U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panache de paradis

{4}



Artefact

U

Au moment où le Panache de paradis arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort de la couleur choisie, vous pouvez gagner 1 point de vie.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacoche druidique

{3}



Artefact

R

{2}, {T} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Si c'est une carte de créature, créez un jeton de créature

1/1 verte Saprobionte. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. Si

c'est une carte non-créature non-terrain, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits des songes perdus

{4}



Artefact

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {X}, X étant inférieur ou égal au nombre de points de vie que vous avez gagné. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de résistance

{2}



Artefact

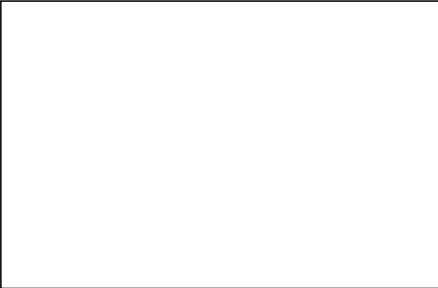
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Le Talisman de résistance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman immaculé {3}

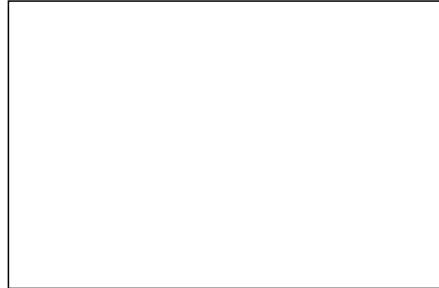


Artefact C

{T} : Ajoutez {C}. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancune téméraire {1}{B}{B}




Éphémère U

Détruisez deux créatures non-noires ciblées. Vous perdez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nihilis ravivé {3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Nihilis M

{+1} : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.


{-3} : Détruisez une créature ciblée.

{-8} : Un adversaire ciblé gagne un emblème avec « À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, vous perdez 2 points de vie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Subir le passé {X}{B}



Éphémère U

Exilez X cartes ciblées depuis le cimetière d'un joueur ciblé. Pour chaque carte exilée de cette manière, ce joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation de Murasa

{2}{G}

Éphémère

C

Renvoyez une carte de créature ou de terrain ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire. Vous gagnez 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avidité

{3}{B}

Enchantement

U

{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance de mortalité

{2}{B}{G}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien sanguin

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monticule fléau

{2}{B}

Enchantement ombre et psychagogue

R

Les parasites attaquants que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont la menace.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte

Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin des traînailleurs

{2}{G}

Enchantement fongus et bête

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 verte Fongus et Bête avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reboisement de moisellerie

{3}{B}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

