

Chiens de chasse vampires {2}{B}



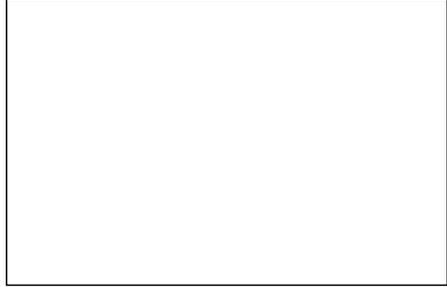
Créature : vampire et chien C

Défaussez-vous d'une carte de créature : Les Chiens de chasse vampires gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cachée {1}{B}{B}



Créature : horreur U

Quand l'Horreur cachée arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiens de chasse vampires {2}{B}



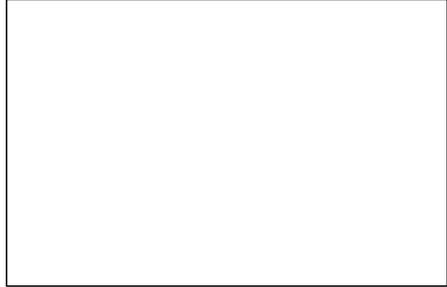
Créature : vampire et chien C

Défaussez-vous d'une carte de créature : Les Chiens de chasse vampires gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cachée {1}{B}{B}



Créature : horreur U

Quand l'Horreur cachée arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats des cryptes {2}{B}



Créature : rat U

{X} : Les Rats des cryptes infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur. Ne dépensez que du mana noir pour X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force verdoyante {5}{G}{G}{G}



Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force verdoyante {5}{G}{G}{G}



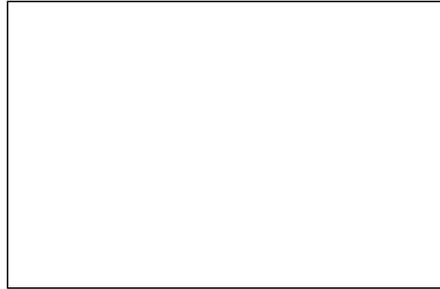
Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force verdoyante {5}{G}{G}{G}



Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité des cratères

{4}{R}{R}

Créature : monstruosité et bête

R

Écho {4}{R}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est arrivé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand la Monstruosité des cratères arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures à chaque autre créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas

{2}{U}{U}{B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

P

Vol

Au début de votre entretien, sacrifiez Nicol Bolas à moins que vous ne payiez {U}{B}{R}.

À chaque fois que Nicol Bolas inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défaisse de sa main.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas

{2}{U}{U}{B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

P

Vol

Au début de votre entretien, sacrifiez Nicol Bolas à moins que vous ne payiez {U}{B}{R}.

À chaque fois que Nicol Bolas inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défaisse de sa main.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas

{2}{U}{U}{B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

P

Vol

Au début de votre entretien, sacrifiez Nicol Bolas à moins que vous ne payiez {U}{B}{R}.

À chaque fois que Nicol Bolas inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défaisse de sa main.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas {2}{U}{U}{B}{B}{R}{R}



Créature légendaire : ancêtre et dragon **P**

Vol

Au début de votre entretien, sacrifiez Nicol Bolas à moins que vous ne payiez {U}{B}{R}.

À chaque fois que Nicol Bolas inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défause de sa main.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}



Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}



Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}



Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}



Rituel

C

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

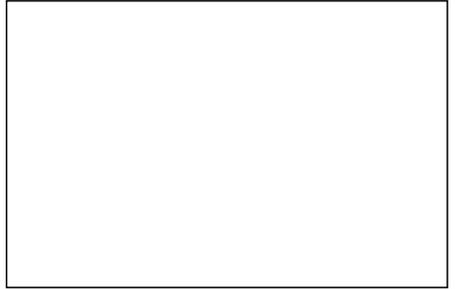
U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

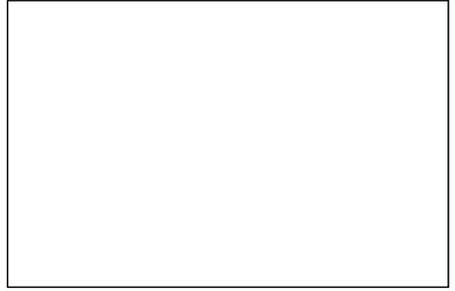
C

Un joueur ciblé se défaisse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défaisse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

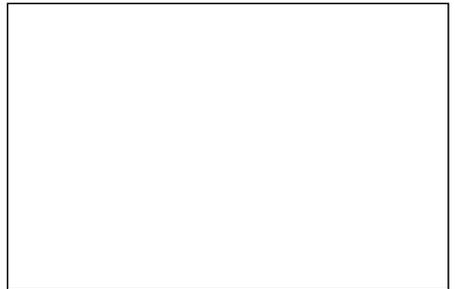
C

Un joueur ciblé se défaisse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défaisse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}



Rituel U
Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}



Rituel U
Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}



Rituel U
Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre {X}{R}



Rituel R
Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre

{X}{R}

Rituel

R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Crosis

Terrain : repaire

U

Quand les Catacombes de Crosis arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre

{X}{R}

Rituel

R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne

R

{{T}} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique

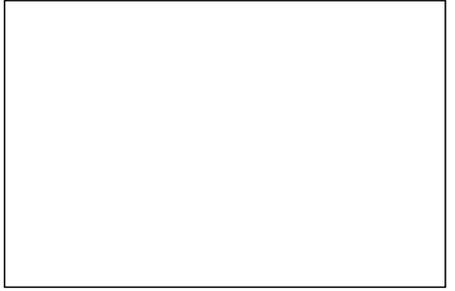


Terrain : île et montagne
{(T) : Ajoutez {U} ou {R}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{(B)}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

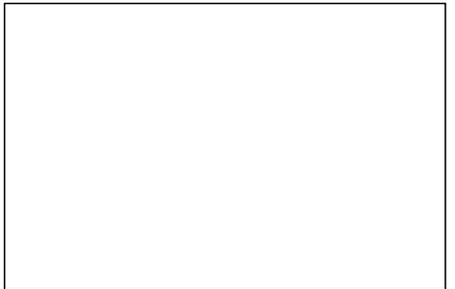


Terrain de base : marais
{(B)}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{(B)}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

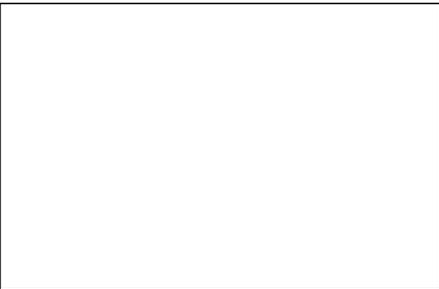
{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

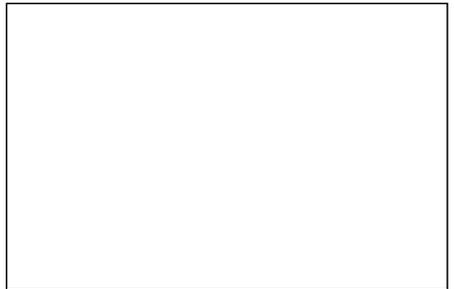
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

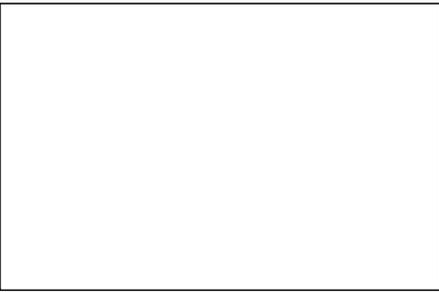
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



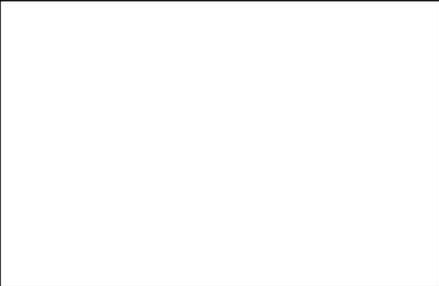
Éphémère

C

Ajoutez (B){B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

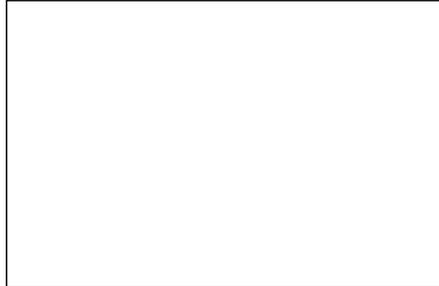
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

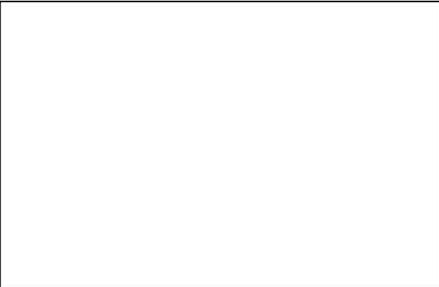
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

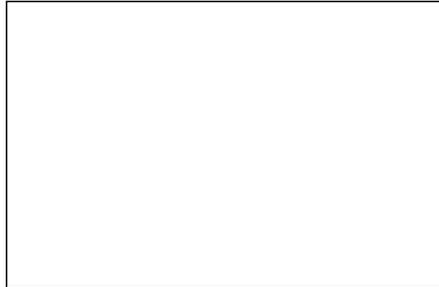
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sépulture apparente {1}{B}



Éphémère R
Renvoyez la carte de créature la plus au-dessus de votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sépulture apparente

{1}{B}



Éphémère

R

Renvoyez la carte de créature la plus au-dessus de votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sépulture apparente

{1}{B}



Éphémère

R

Renvoyez la carte de créature la plus au-dessus de votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sépulture apparente

{1}{B}



Éphémère

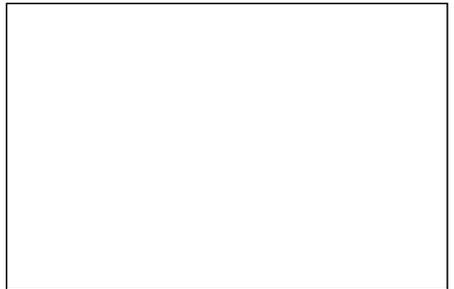
R

Renvoyez la carte de créature la plus au-dessus de votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

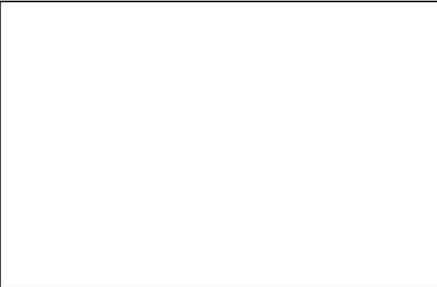
U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

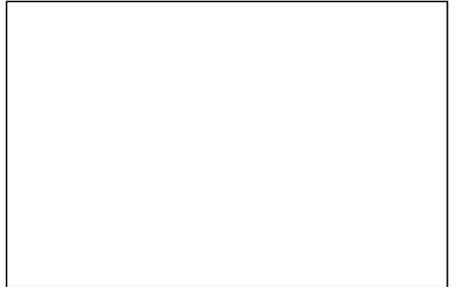
U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken polaire

{8}{U}{U}{U}



Créature : kraken

R

Piétinement

Le Kraken polaire arrive sur le champ de bataille engagé.
Entretien cumulatif ? Sacrifiez un terrain.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de feu

{R}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.
L'Orage de feu inflige X blessures à chacune des X cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl

{U}{B}



Éphémère

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de feu

{R}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.
L'Orage de feu inflige X blessures à chacune des X cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl

{U}{B}



Éphémère

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd «

Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert «

Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec

l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature

enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et

attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des

morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette

créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd «

Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert «

Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec

l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature

enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et

attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des

morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette

créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast