

Apparition des rues{3}{B}{B}

Créature : apparitionC

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues{3}{B}{B}

Créature : apparitionC

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues{3}{B}{B}

Créature : apparitionC

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues{3}{B}{B}

Créature : apparitionC

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule

{4}{B}

Créature : élémental

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.

Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d''évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

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

Hurlegueule

{4}{B}

Créature : élémental

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.

Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d''évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}

Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}

Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Architectes de la Volonté

{2}{U}{B}

Créature-artefact : humain et sorcier

C

Quand les Architectes de la Volonté arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Recyclage {UB} ({UB}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Architectes de la Volonté

{2}{U}{B}

Créature-artefact : humain et sorcier

C

Quand les Architectes de la Volonté arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Recyclage {UB} ({UB}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabe monstrueux

{3}{B}{R}

Créature : insecte

C

Le Carabe monstrueux attaque à chaque combat si possible.

Recyclage {BR} ({BR}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabe monstrueux

{3}{B}{R}

Créature : insecte

C

Le Carabe monstrueux attaque à chaque combat si possible.

Recyclage {BR} ({BR}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabe monstrueux

{3}{B}{R}

Créature : insecte

C

Le Carabe monstrueux attaque à chaque combat si possible.

Recyclage {BR} ({BR}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabe monstrueux

{3}{B}{R}

Créature : insecte

C

Le Carabe monstrueux attaque à chaque combat si possible.

Recyclage {BR} ({BR}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulminateur

{1}{BR}{BR}

Créature : élémental et shaman

R

Sacrifiez le Mage fulminateur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulminateur

{1}{BR}{BR}

Créature : élémental et shaman

R

Sacrifiez le Mage fulminateur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulminateur

{1}{BR}{BR}

Créature : élémental et shaman

R

Sacrifiez le Mage fulminateur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulminateur

{1}{BR}{BR}

Créature : élémental et shaman

R

Sacrifiez le Mage fulminateur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure au coup mortel

{3}{R}{G}

Créature : minotaure

C

Quand le Minotaure au coup mortel arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblé.

Recyclage {RG} ({RG}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure au coup mortel
{3}{R}{G}

Créature : minotaure
C

Quand le Minotaure au coup mortel arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Recyclage {RG} ({RG}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure au coup mortel
{3}{R}{G}

Créature : minotaure
C

Quand le Minotaure au coup mortel arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Recyclage {RG} ({RG}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure au coup mortel
{3}{R}{G}

Créature : minotaure
C

Quand le Minotaure au coup mortel arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Recyclage {RG} ({RG}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse
{4}{G}{W}

Créature : araignée
C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse

{4}{G}{W}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}),
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante

Rituel

R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse

{4}{G}{W}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}),
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante

Rituel

R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante

Rituel

R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi démoniaque

{1}{B}{R}

Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain qui coûte moins. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante

Rituel

R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi démoniaque

{1}{B}{R}

Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain qui coûte moins. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi démoniaque

{1}{B}{R}

Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain qui coûte moins. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

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

Effroi démoniaque

{1}{B}{R}

Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain qui coûte moins. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

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

Catacombes verdoyantes



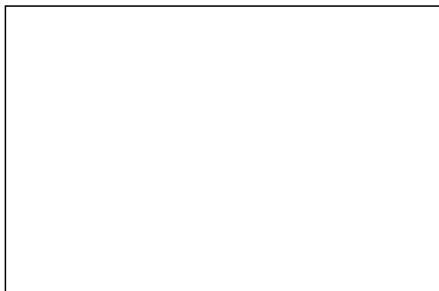
Terrain

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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Falaises de Coupenoire



Terrain

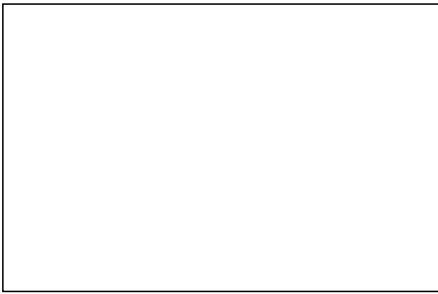
R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



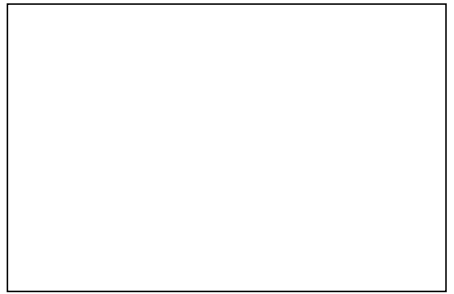
Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

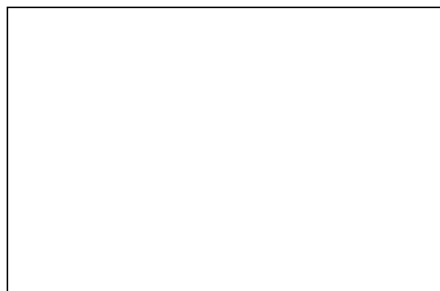
R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



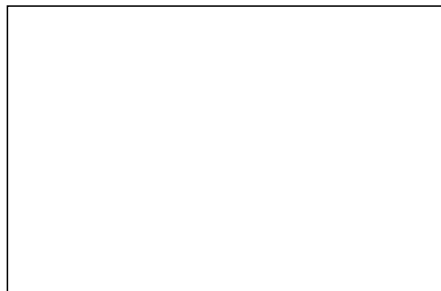
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

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

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}

Éphémère

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}

Éphémère

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}

Éphémère

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}

Éphémère

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre

{1}{B}{B}

Créature : peuple fée et gredin

C

Vol

Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre

{1}{B}{B}

Créature : peuple fée et gredin

C

Vol

Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre

{1}{B}{B}

Créature : peuple fée et gredin

C

Vol

Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre

{1}{B}{B}

Créature : peuple fée et gredin

C

Vol

Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseur de jungle

{5}{G}{G}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche

{3}{R}

Créature : humain et nomade

P

Célérité

Echo {3}{R}

Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseur de jungle

{5}{G}{G}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche

{3}{R}

Créature : humain et nomade

P

Célérité

Echo {3}{R}

Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}

Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'invocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}

Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'invocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}

Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'invocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}

Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'invocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés

{1}{W}{B}

Créature : humain et clerc

U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés

{1}{W}{B}

Créature : humain et clerc

U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés

{1}{W}{B}

Créature : humain et clerc

U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast