

Cariatide sylvestre

{1}{G}

Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre

{1}{G}

Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre

{1}{G}

Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre

{1}{G}

Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur de Sagu

{4}{G}{U}

Créature : bête

R

Piétinement, défense talismanique

Mue {3}{G}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur de Sagu

{4}{G}{U}

Créature : bête

R

Piétinement, défense talismanique

Mue {3}{G}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur de Sagu

{4}{G}{U}

Créature : bête

R

Piétinement, défense talismanique

Mue {3}{G}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Richesse abominable

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

Rituel

R

Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



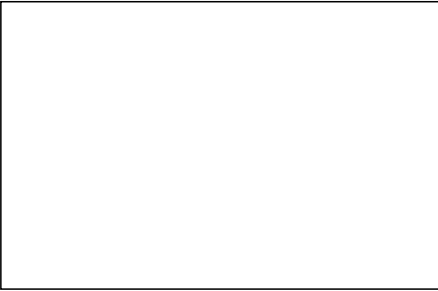
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



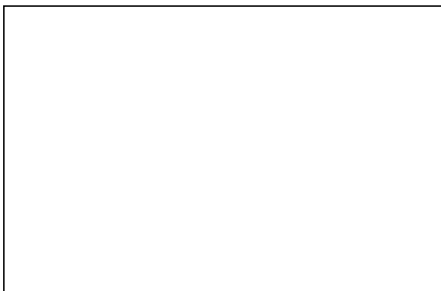
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



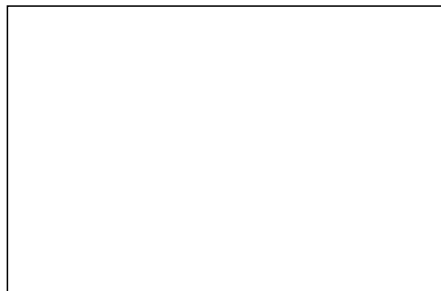
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



Terrain

U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Palais opulent



Terrain

U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



Terrain

R

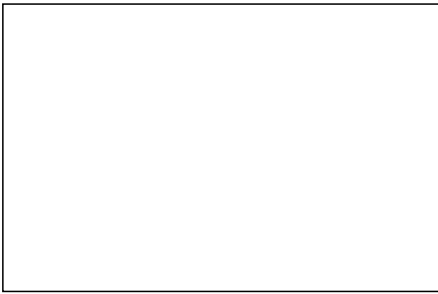
Le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille engagé.

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 maladie



Terrain

R

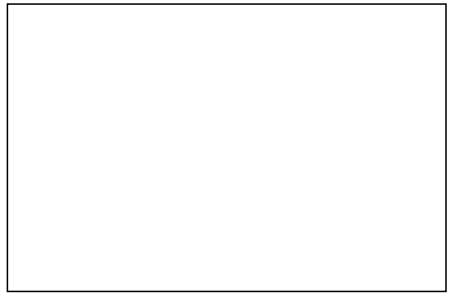
Le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille engagé.

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 tromperie



Terrain

R

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

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

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

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 tromperie



Terrain

R

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

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

Temple du mystère



Terrain

R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, tisseur de cauchemars

{1}{U}{B}



Planeswalker légendaire : Ashiok

M

{+2} : Exilez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de l'adversaire ciblé.

{-X} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par Ashiok, tisseur de cauchemars avec une valeur de mana de X. Cette créature est un cauchemar en plus de ses autres types.

{-10} : Exilez toutes les cartes des mains et des cimetières de tous les adversaires.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, tisseur de cauchemars

{1}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Ashiok

M

{+2} : Exilez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de l'adversaire ciblé.

{-X} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par Ashiok, tisseur de cauchemars avec une valeur de mana de X. Cette créature est un cauchemar en plus de ses autres types.

{-10} : Exilez toutes les cartes des mains et des cimetières de tous les adversaires.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiora, la Déferlante

{2}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Kiora

M

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

{-1} : Piochez une carte. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 9/9 bleue Kraken. »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiora, la Déferlante

{2}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Kiora

M

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

{-1} : Piochez une carte. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 9/9 bleue Kraken. »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle

{6}{U}{U}

Éphémère

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle

{6}{U}{U}

Éphémère

R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Sultai

{B}{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?
? Détruisez une créature monochrome ciblée.
? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle

{6}{U}{U}

Éphémère

R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Sultai

{B}{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?
? Détruisez une créature monochrome ciblée.
? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Sultaï

{B}{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature monochrome ciblée.

? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance sultaï

{B}{G}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, surveillez 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance sultaï

{B}{G}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, surveillez 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance sultaï

{B}{G}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, surveillez 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume

{X}{G}

Créature : hydre

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Célérité, protection contre le bleu

L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakshasa pourvoyeur de mort

{B}{G}

Créature : chat et démon

R

{B}{G} : Le Rakshasa pourvoyeur de mort gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

{B}{G} : Régénérez le Rakshasa pourvoyeur de mort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume

{X}{G}

Créature : hydre

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Célérité, protection contre le bleu

L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakshasa pourvoyeur de mort

{B}{G}

Créature : chat et démon

R

{B}{G} : Le Rakshasa pourvoyeur de mort gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

{B}{G} : Régénérez le Rakshasa pourvoyeur de mort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute fatale

{9}{B}

Rituel

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

Un joueur ciblé sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain

{B}

Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain

{B}

Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, prédateur du zénith

{5}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Détruisez un autre planeswalker ciblé.

{+1} : Créez un jeton de créature 3/3 noire Bête avec le contact mortel.

{-3} : Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

{-8} : Un adversaire ciblé gagne un emblème avec « À chaque fois qu'une créature vous attaque, elle gagne +5/+5 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entaille meurtrière{4}{B}

ÉphémèreU

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau biliaire{B}{B}

ÉphémèreU

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entaille meurtrière{4}{B}

ÉphémèreU

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau biliaire{B}{B}

ÉphémèreU

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau billaire

{B}{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Devenir immense

{5}{G}

Éphémère

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie pour {1}.)
Une créature ciblée gagne +6/+6 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Devenir immense

{5}{G}

Éphémère

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie pour {1}.)
Une créature ciblée gagne +6/+6 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast