

Bouffeur de charogne

{B}



Créature : zombie

C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.

Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shamane

U

Vol

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

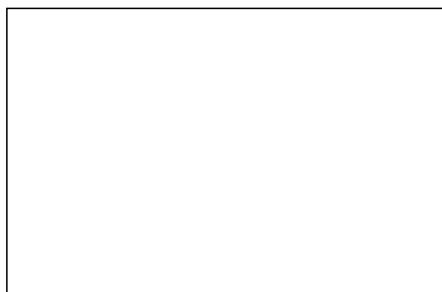
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne

{B}



Créature : zombie

C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.

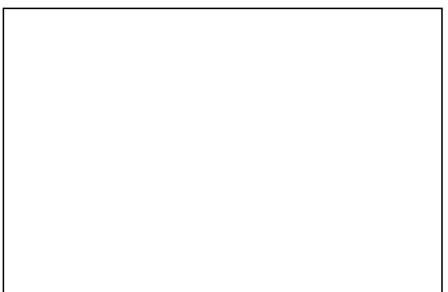
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shamane

U

Vol

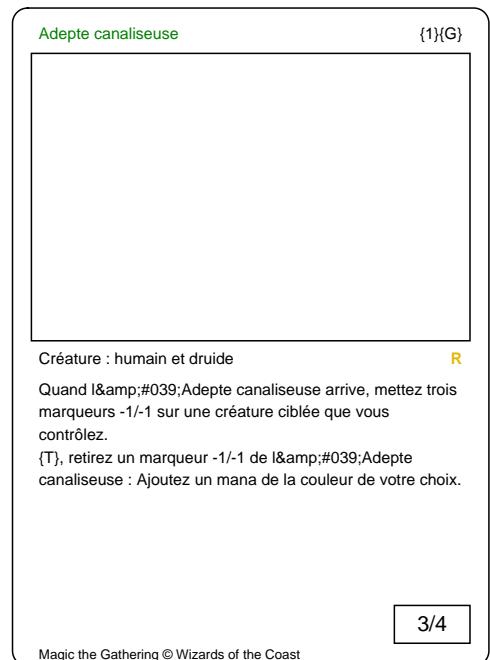
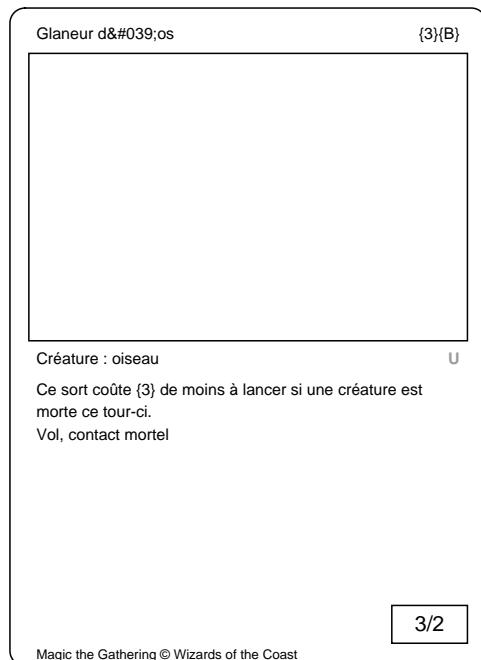
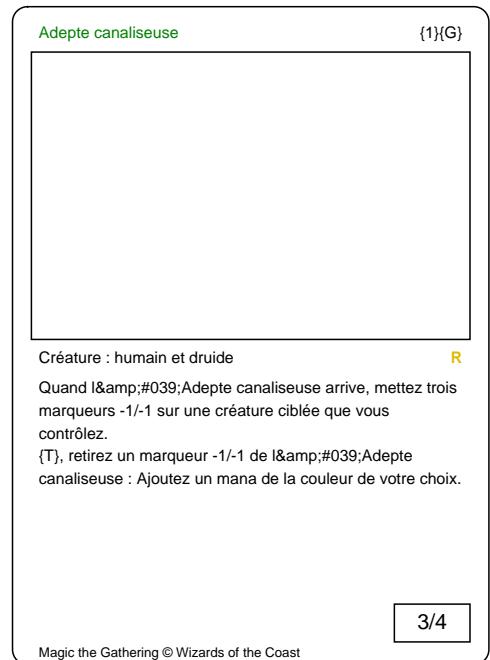
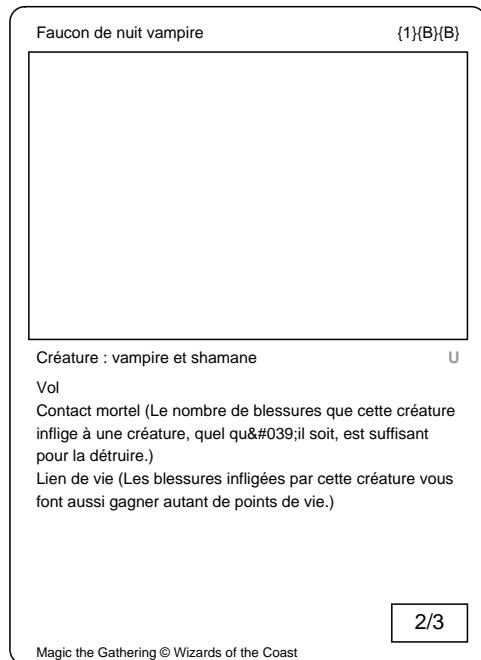
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

2/3

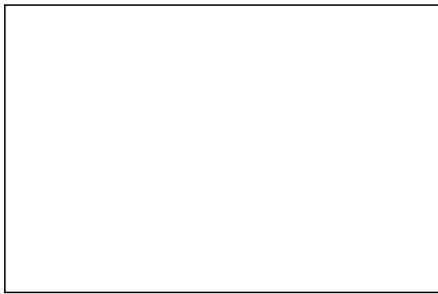
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Araignée de la pénombre

{2}{G}{G}



Créature : araignée

C

Portée

Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre

{2}{G}{G}



Créature : araignée

C

Portée

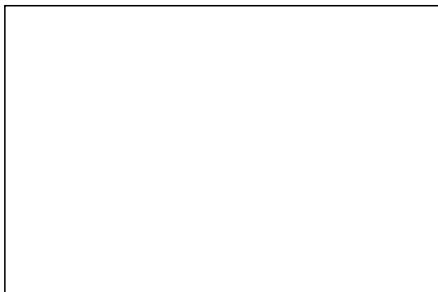
Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre

{2}{G}{G}



Créature : araignée

C

Portée

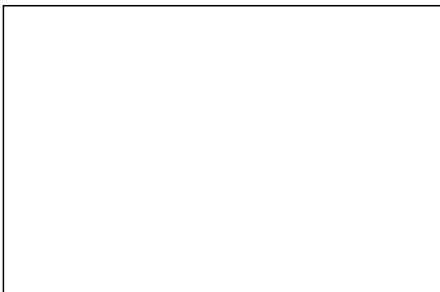
Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre

{2}{G}{G}



Créature : araignée

C

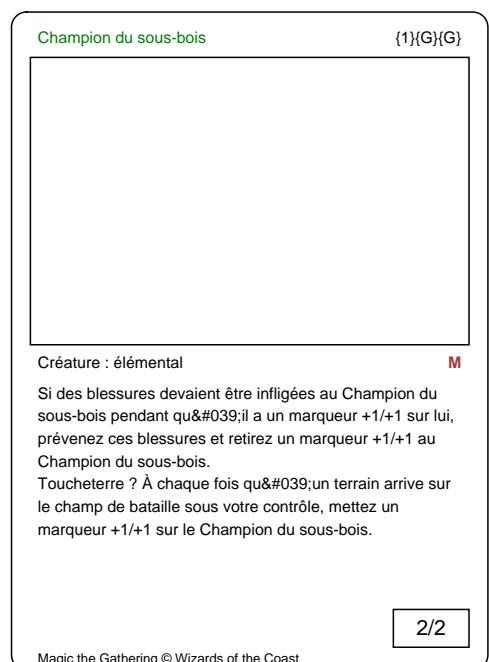
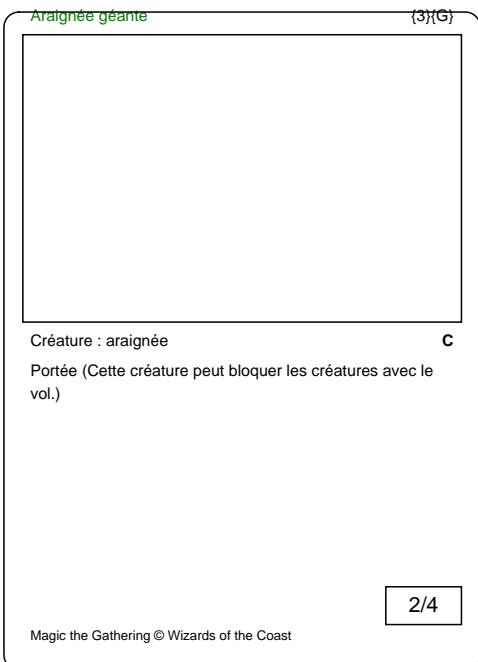
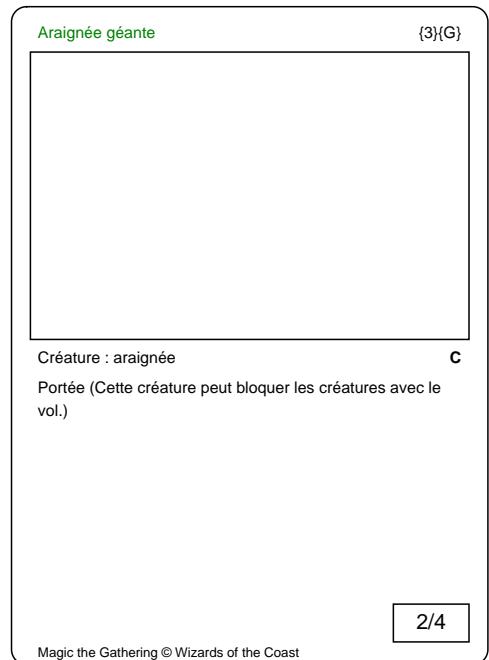
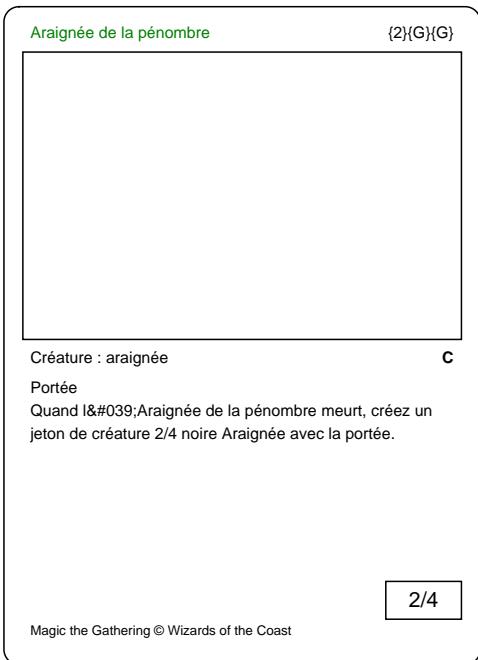
Portée

Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Championne de Rhonas

{3}{G}

Créature : chacal et guerrier

R

Vous pouvez surmener la Championne de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Rhonas

{3}{G}

Créature : chacal et guerrier

R

Vous pouvez surmener la Championne de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Rhonas

{3}{G}

Créature : chacal et guerrier

R

Vous pouvez surmener la Championne de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Rhonas

{3}{G}

Créature : chacal et guerrier

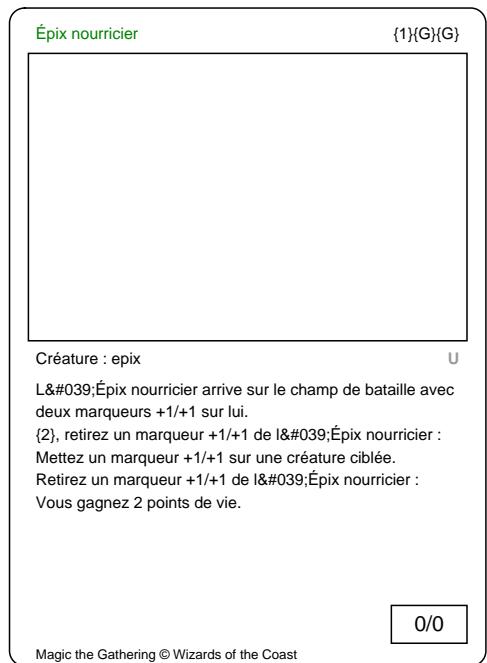
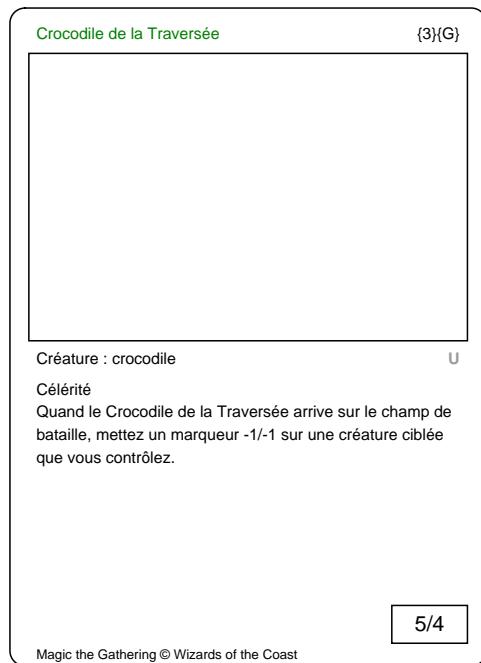
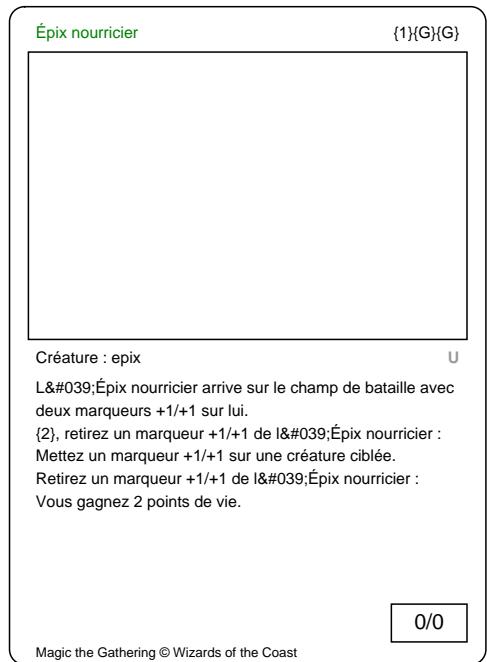
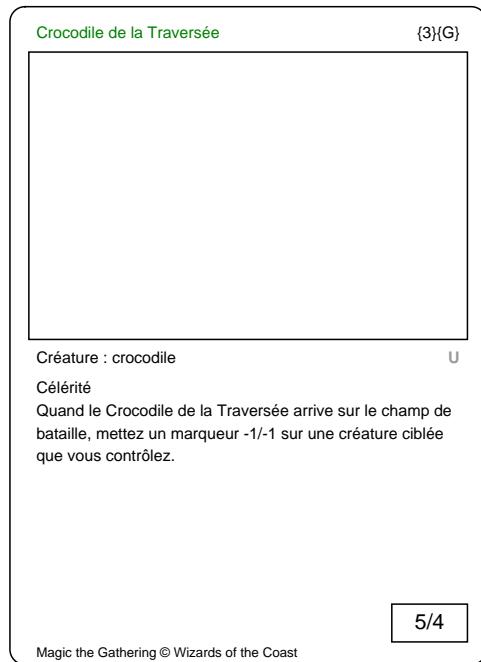
R

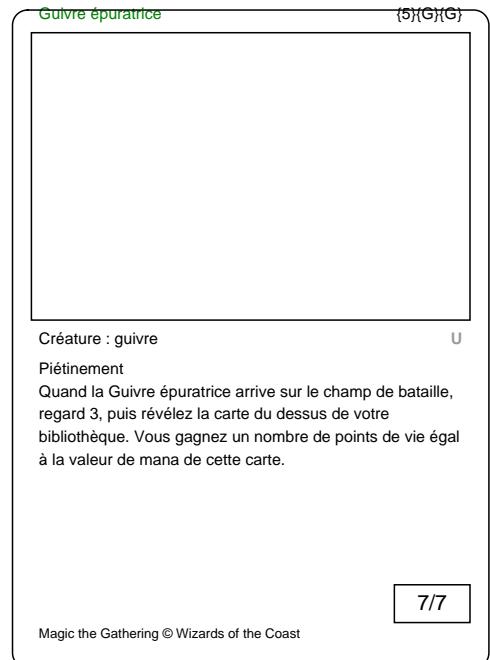
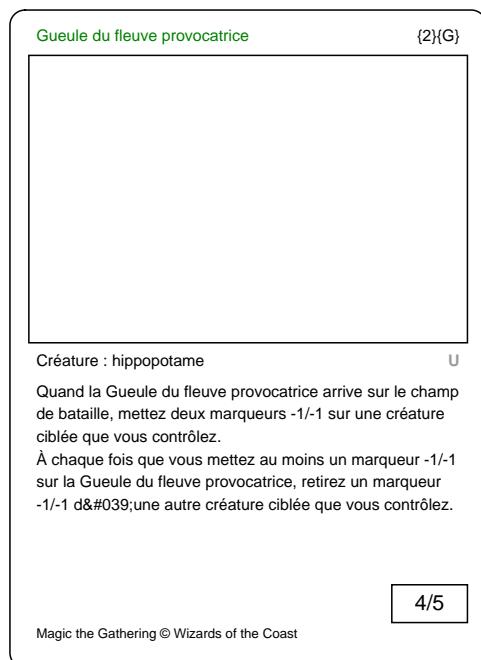
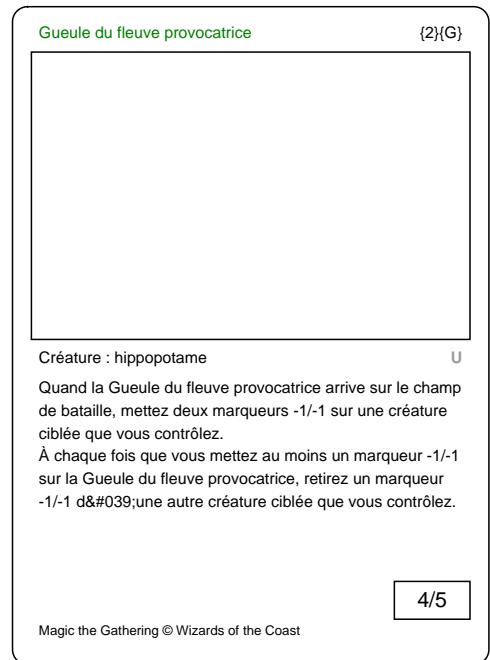
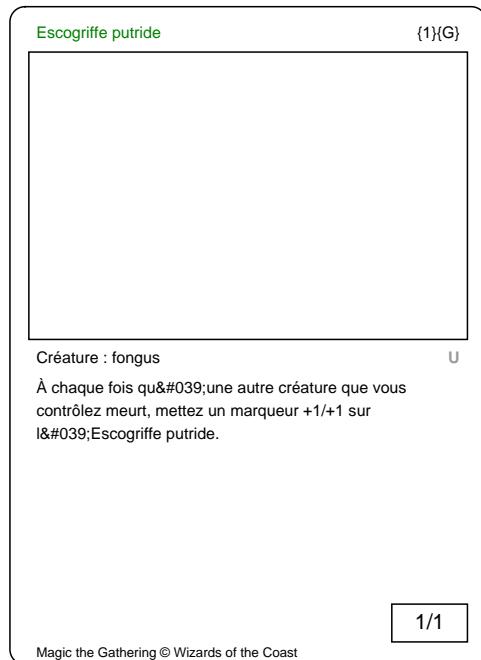
Vous pouvez surmener la Championne de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

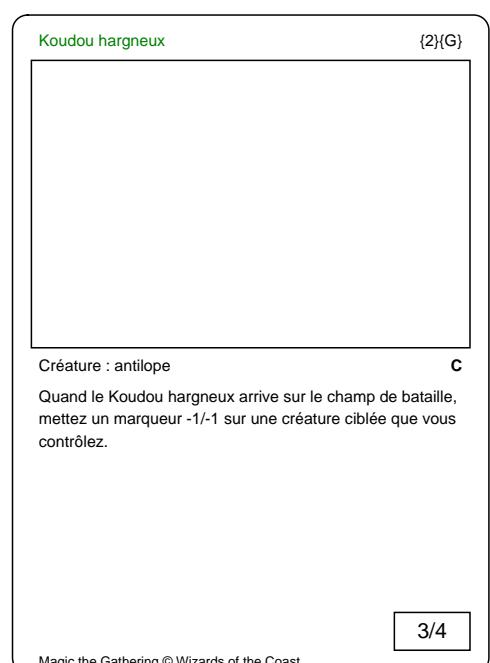
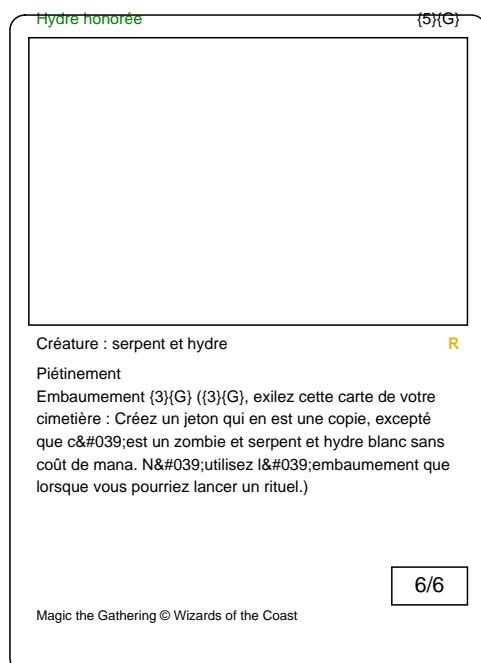
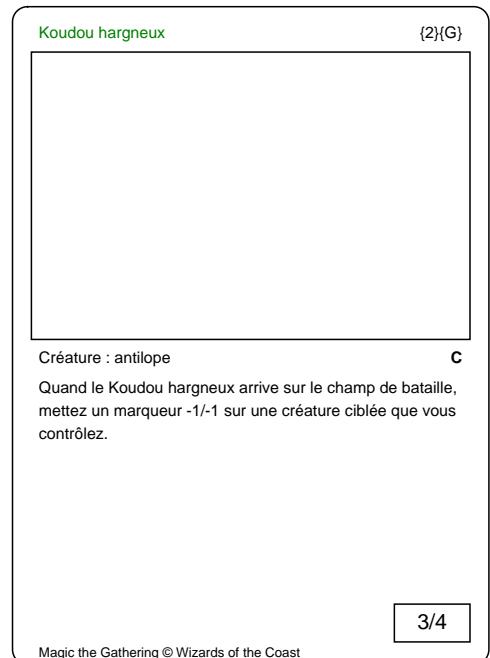
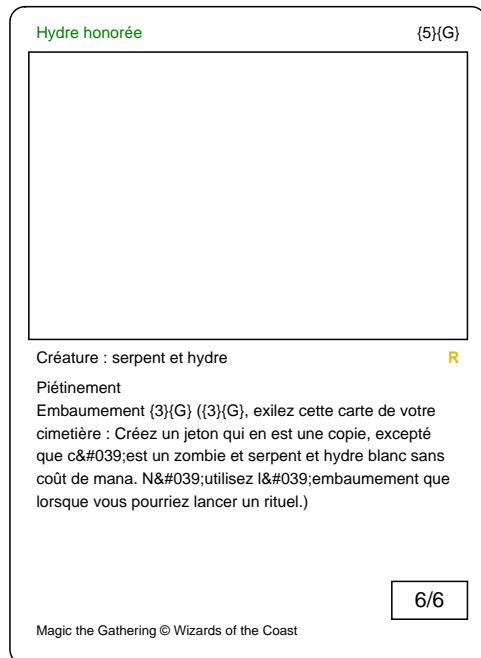
3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Rhonas l'Indomptable

{2}{G}



Créature légendaire : dieu

M

Contact mortel, indestructible

Rhonas l'Indomptable ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez une autre créature de force supérieure ou égale à 4.

{2}{G} : Une autre créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la ménagerie

{3}{G}



Créature : serpent et clerc

M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de créature.

Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour lancer des sorts de créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la ménagerie

{3}{G}



Créature : serpent et clerc

M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de créature.

Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour lancer des sorts de créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurige khena

{1}{R}{G}



Créature : chacal et guerrier

U

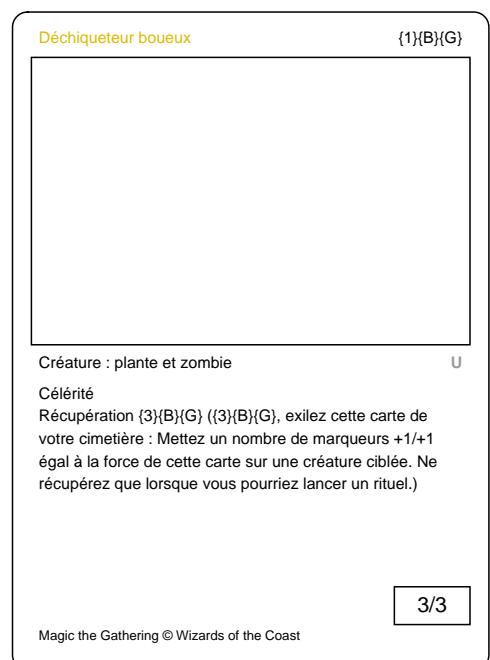
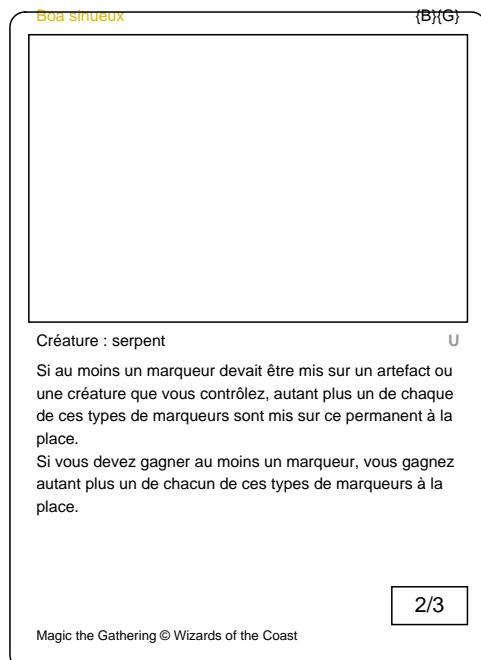
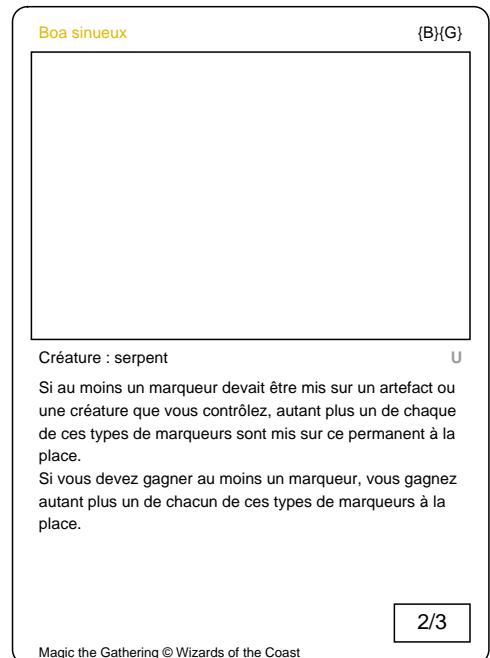
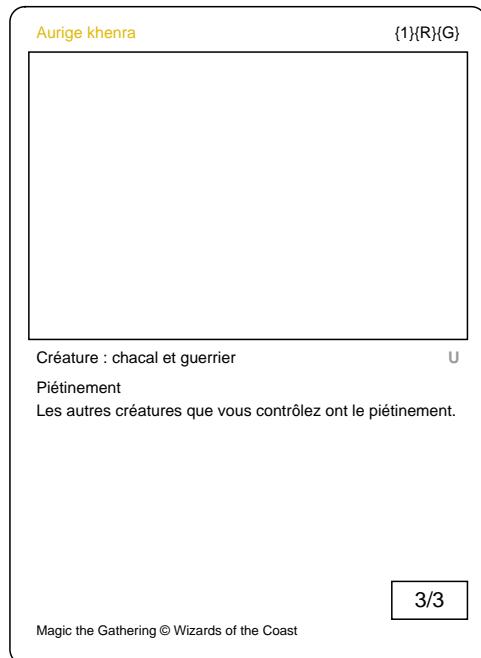
Piétinement

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Déchiqueteur boueux

{1}{B}{G}



Créature : plante et zombie

U

Célérité

Récupération (3){B}{G} ((3){B}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons

{B}{G}



Créature légendaire : humain et clerc

R

À chaque fois qu'Hapatra inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

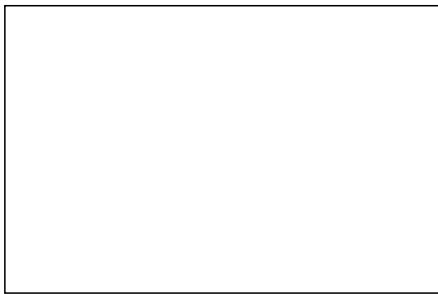
À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons

{B}{G}



Créature légendaire : humain et clerc

R

À chaque fois qu'Hapatra inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps

{2}{B}{G}



Créature : fongus

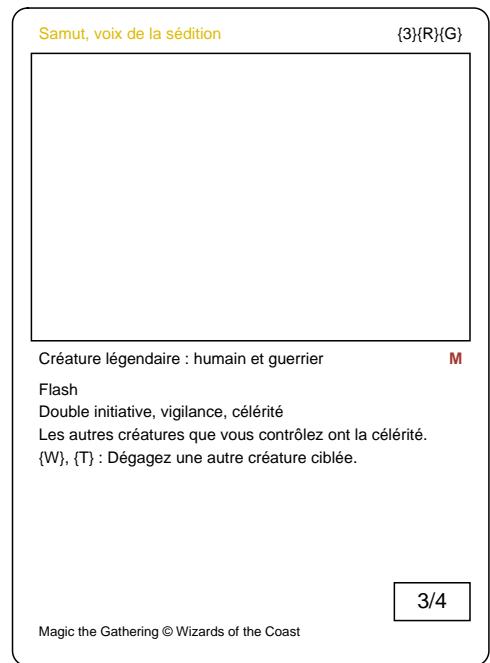
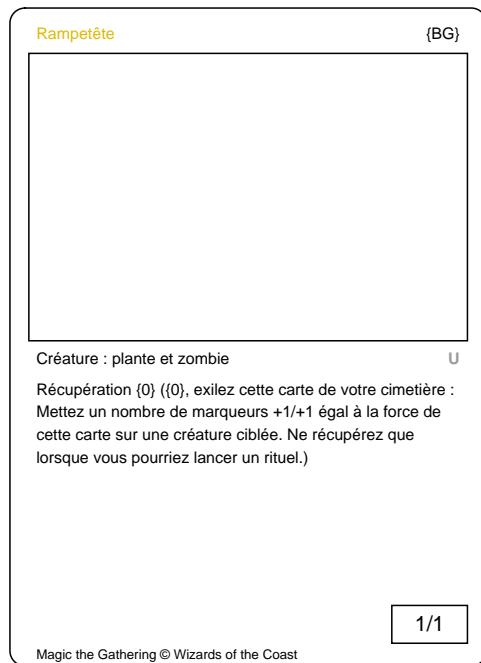
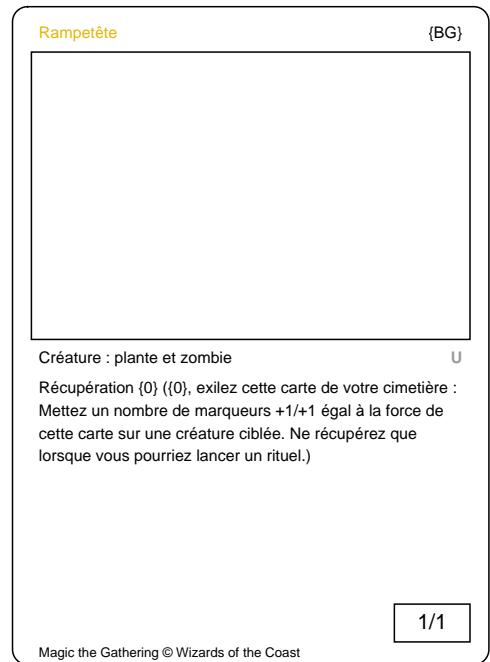
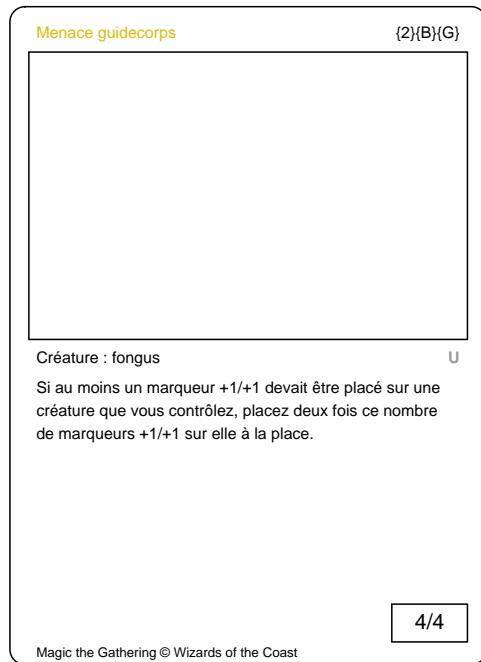
U

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Savra, reine des Golgari

{2}{B}{G}



Créature légendaire : elfe et shamane

R

À chaque fois que vous sacrifiez une créature noire, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, chaque autre joueur sacrifie une créature.

À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée cénotaphe

{2}{B}{G}{G}



Créature : insecte

R

{1}, sacrifiez le Scarabée cénotaphe : Piochez une carte.  
Dragage 1

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savra, reine des Golgari

{2}{B}{G}



Créature légendaire : elfe et shamane

R

À chaque fois que vous sacrifiez une créature noire, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, chaque autre joueur sacrifie une créature.

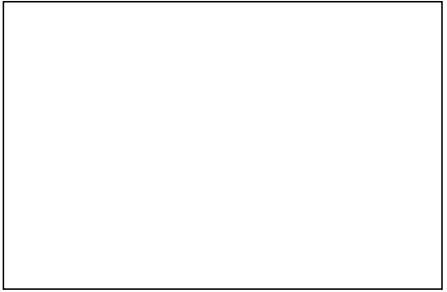
À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée cénotaphe

{2}{B}{G}{G}



Créature : insecte

R

{1}, sacrifiez le Scarabée cénotaphe : Piochez une carte.  
Dragage 1

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigor mortis

{2}{B}{B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigor mortis

{2}{B}{B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigor mortis

{2}{B}{B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombification

{3}{B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

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

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

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

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

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

Croissance luxuriante

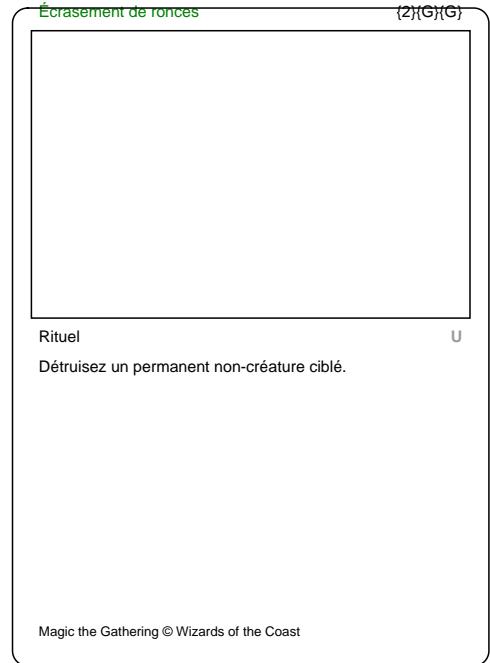
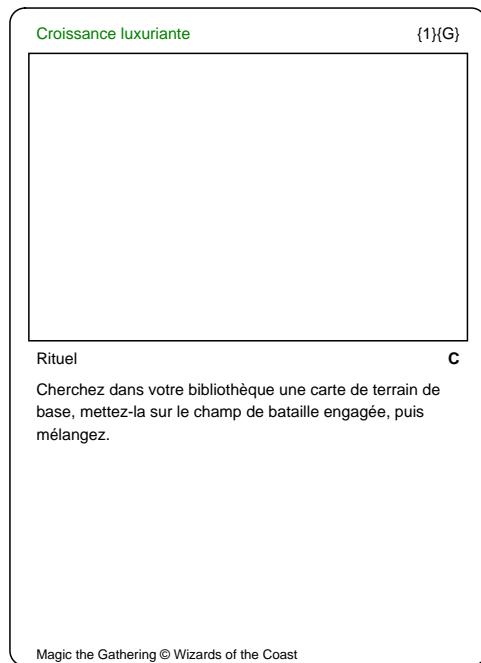
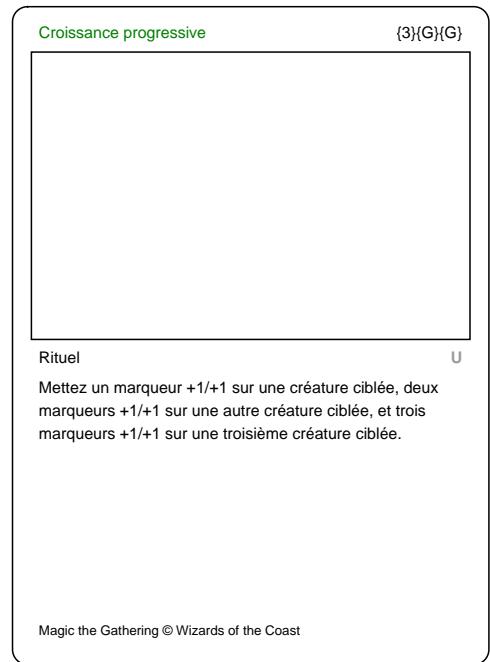
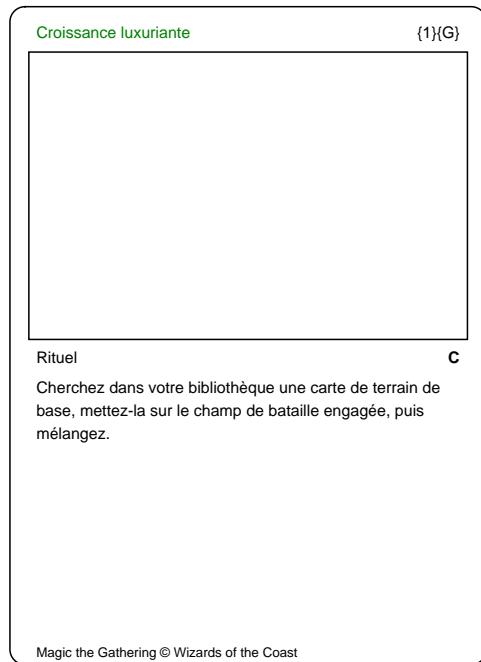
{1}{G}

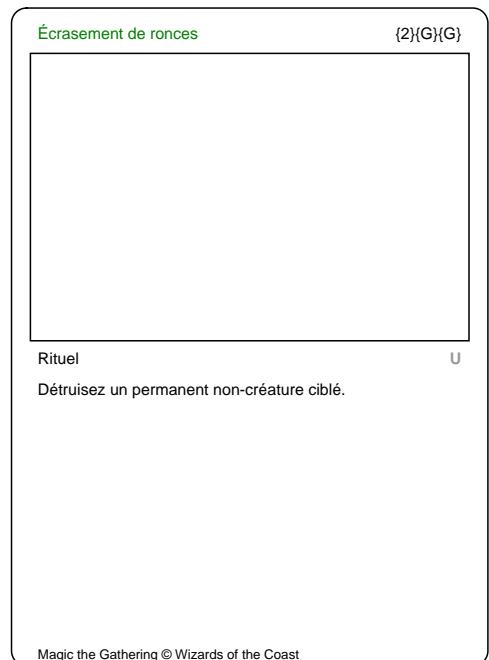
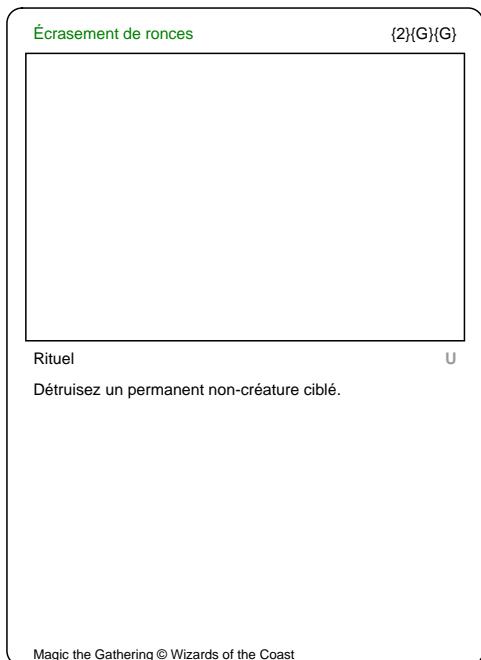
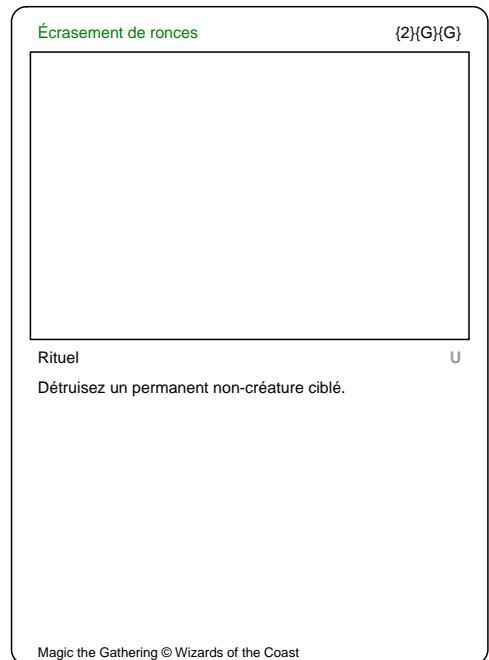
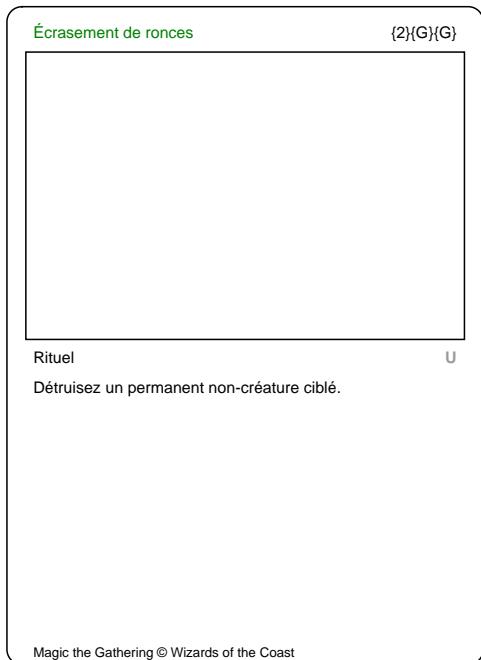
Rituel

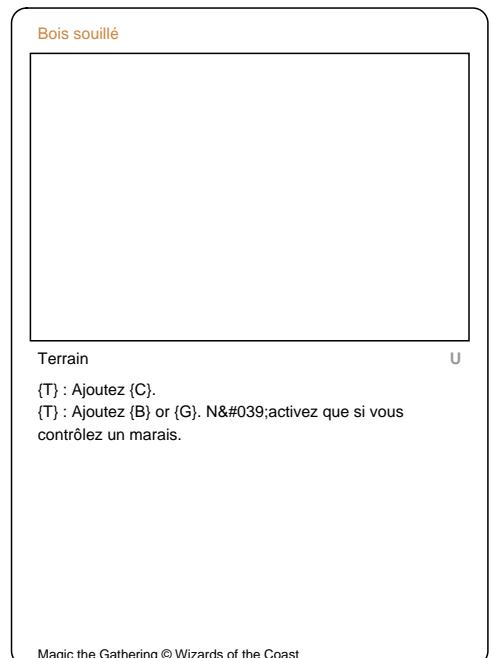
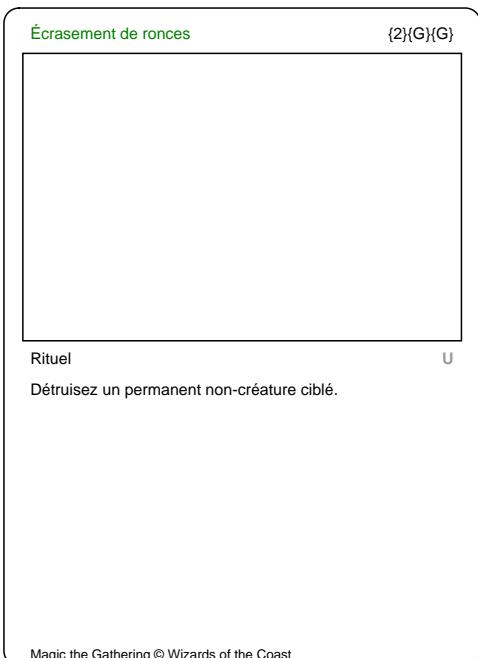
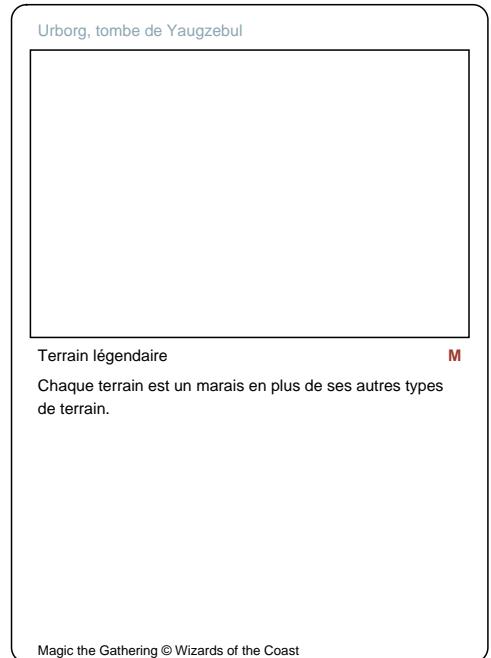
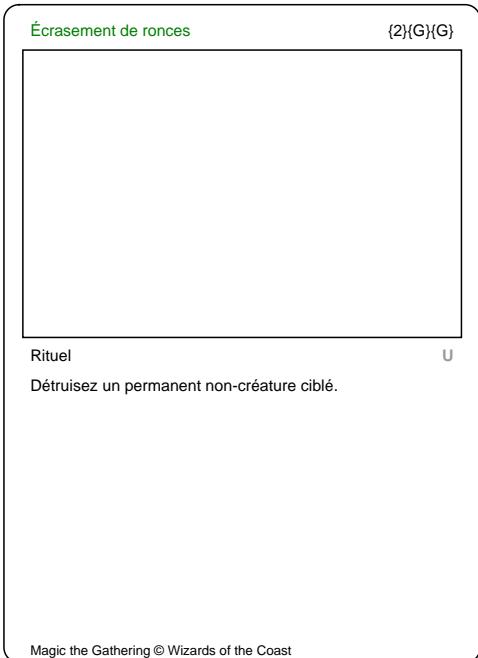
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cataractes iridescentes

Terrain

R

Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.  
{5}, {T} : Ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

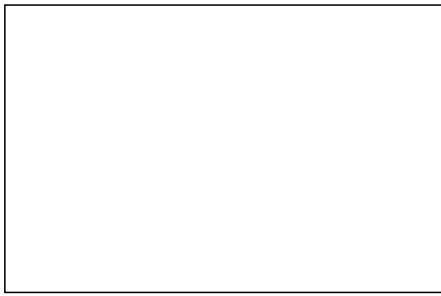
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



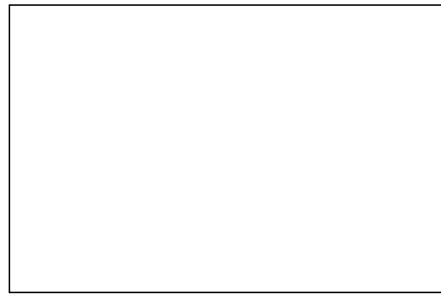
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



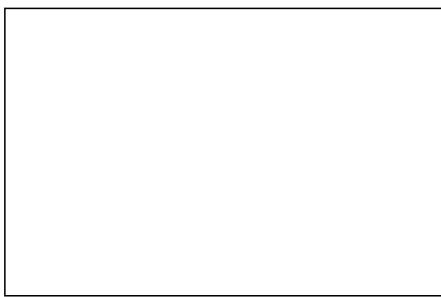
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



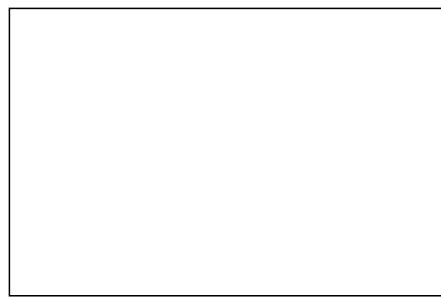
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

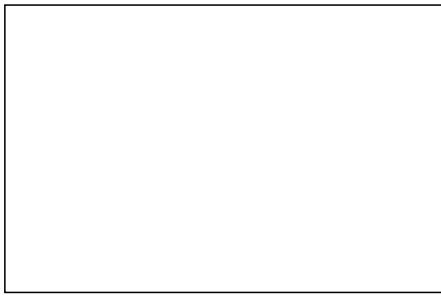
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



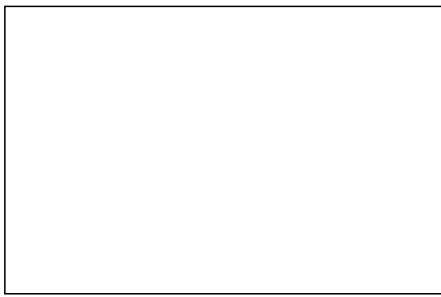
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



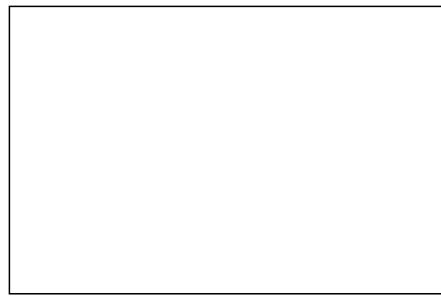
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

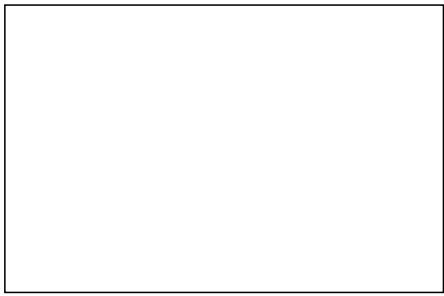
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

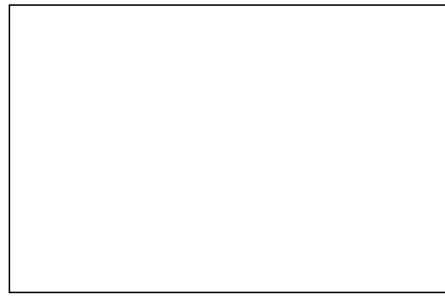
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Marais

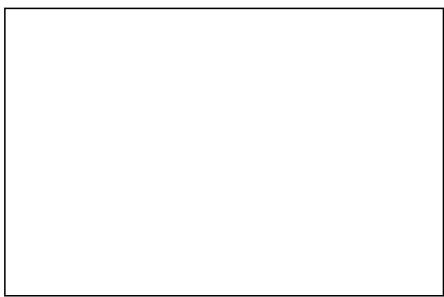


Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

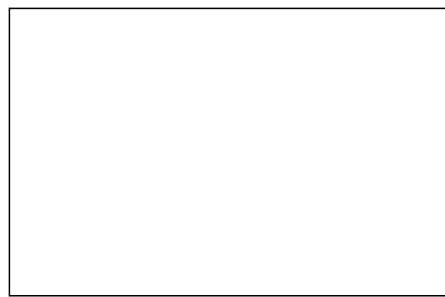
C

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Marais



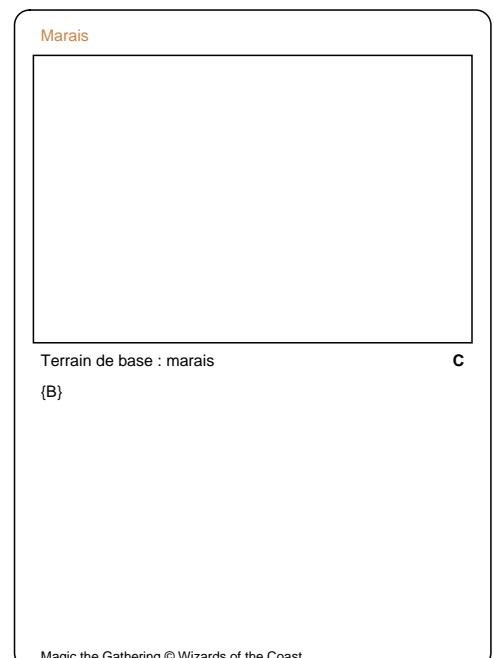
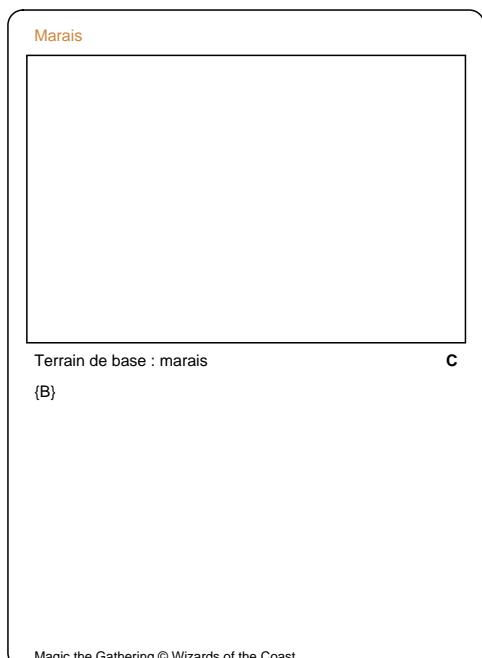
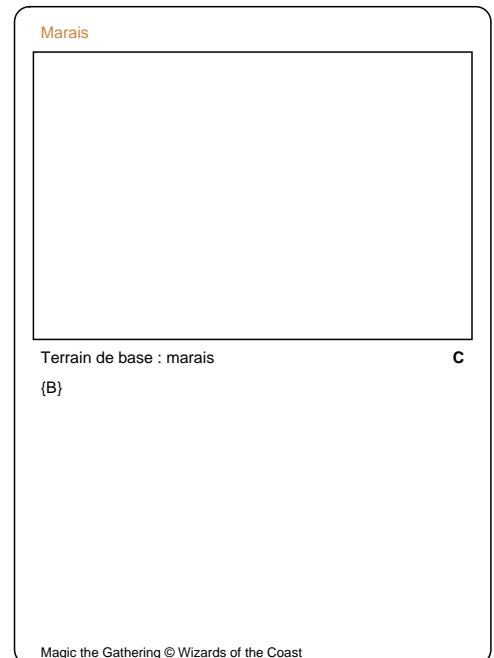
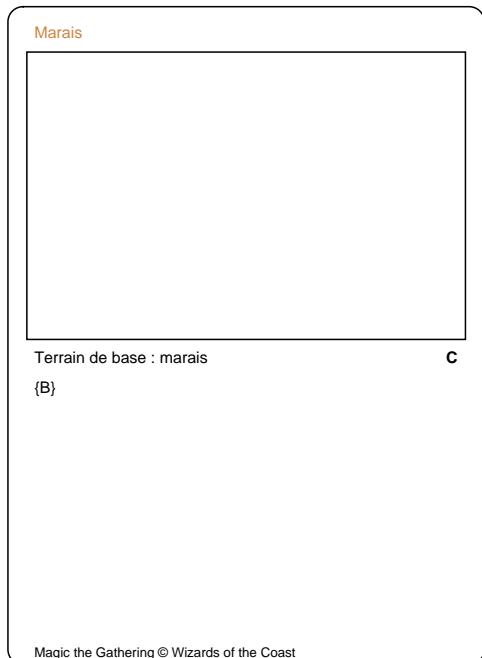
Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Oran-Rief, le Vastebois

Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

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

Oran-Rief, le Vastebois

Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

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

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

Promontoires peints

Terrain : désert

C

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

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

Promontoires peints

Terrain : désert

C

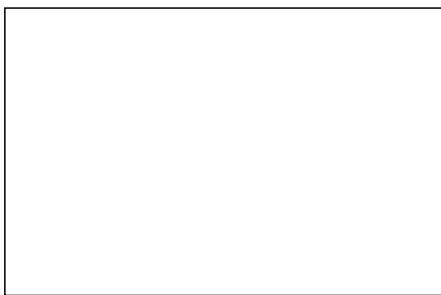
{T} : Ajoutez {C}.  
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Bontu

{3}



Artefact légendaire

U

Les sorts de créature noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Rhonas

{3}



Artefact légendaire

U

Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Rhonas

{3}



Artefact légendaire

U

Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Rhonas

{3}



Artefact légendaire

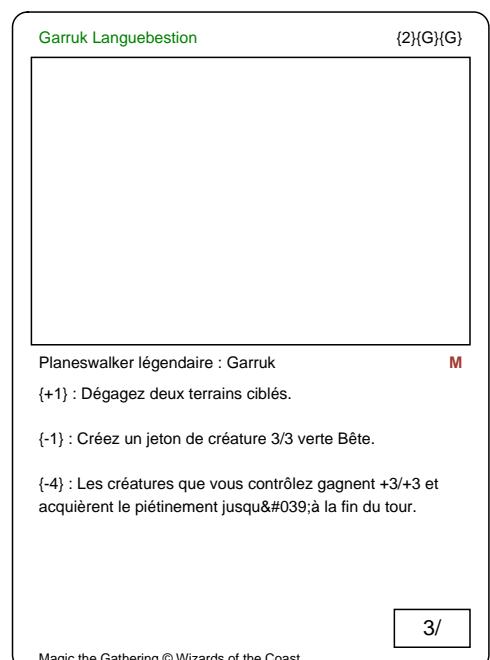
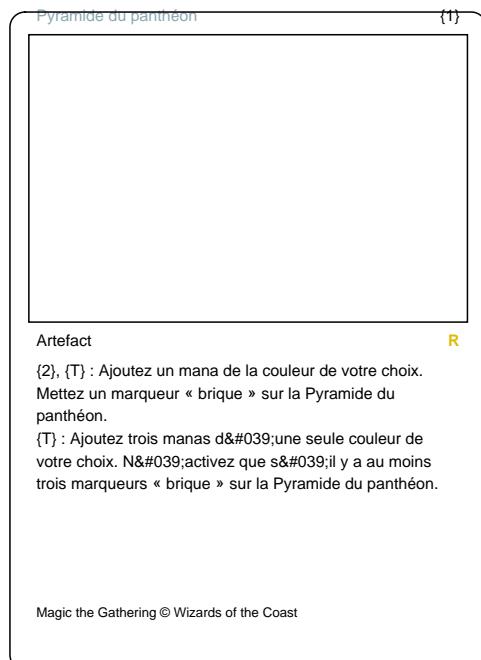
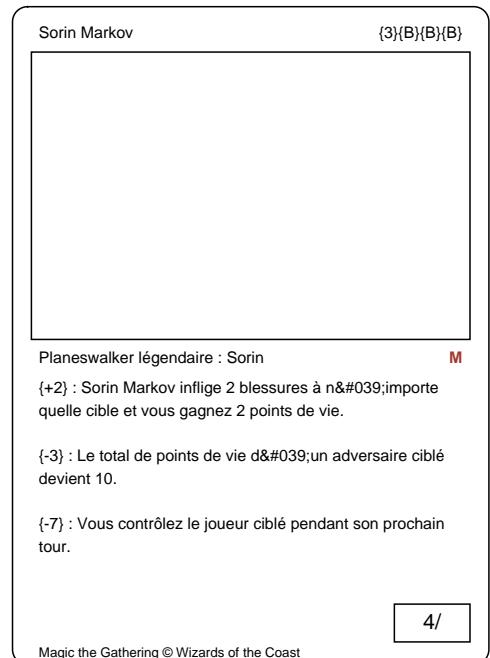
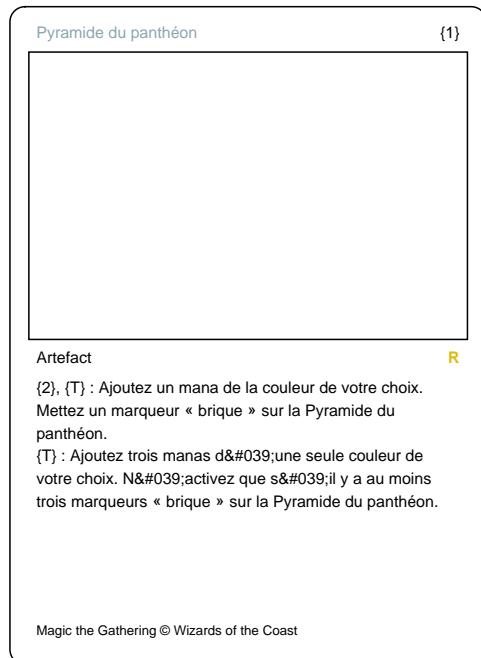
U

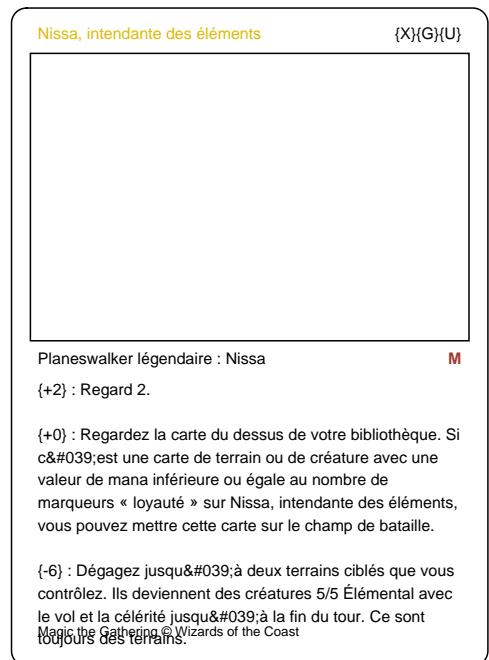
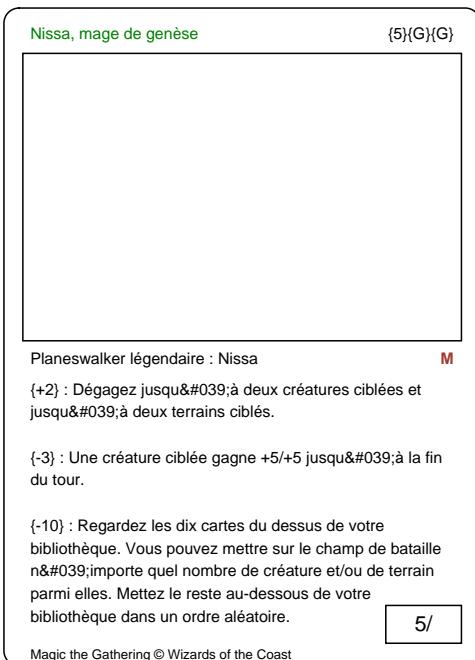
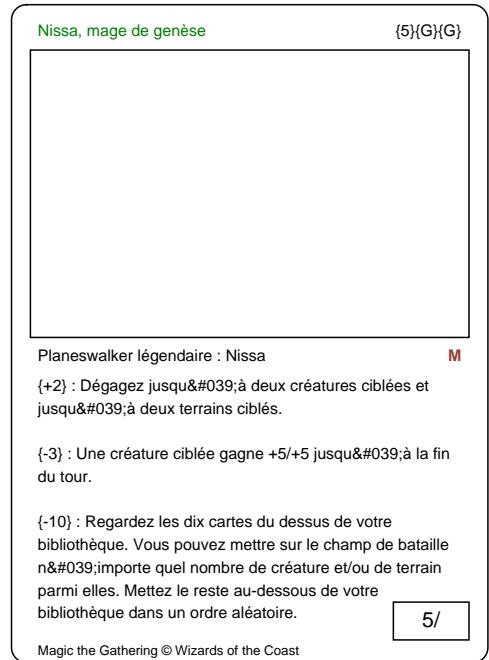
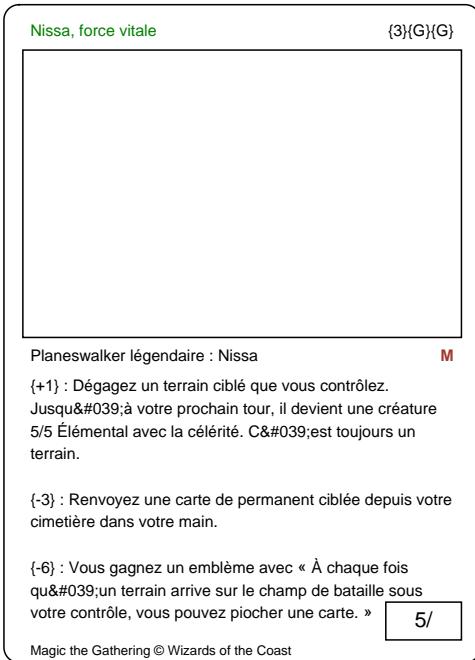
Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

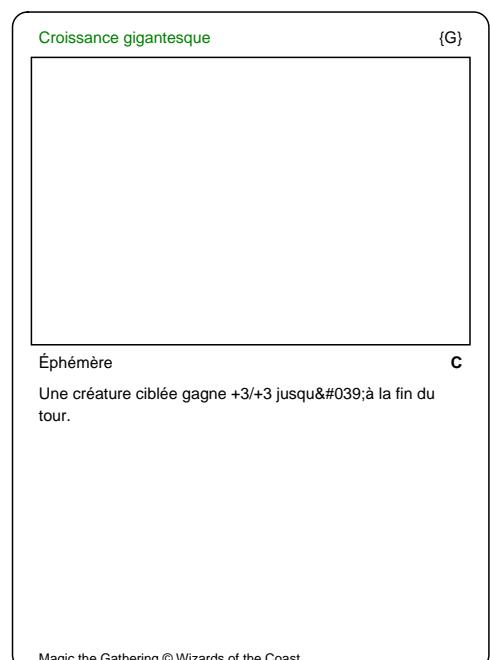
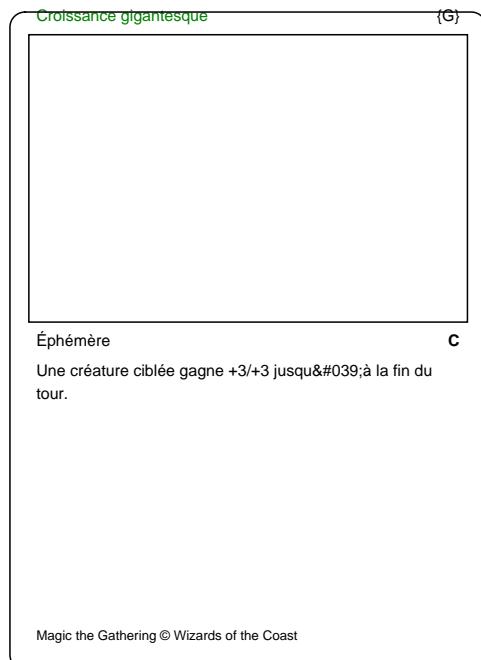
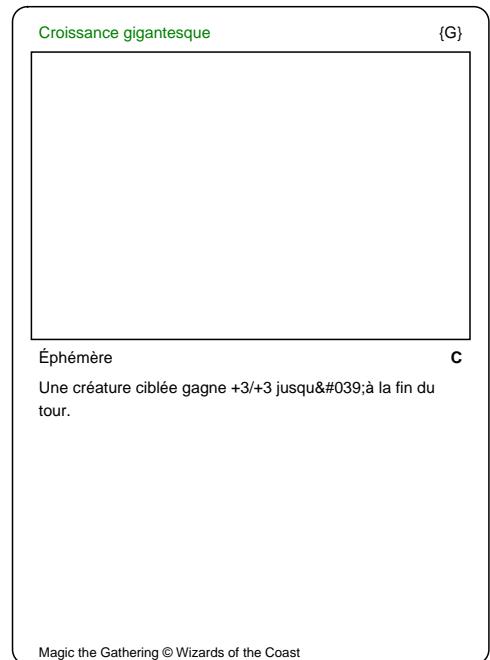
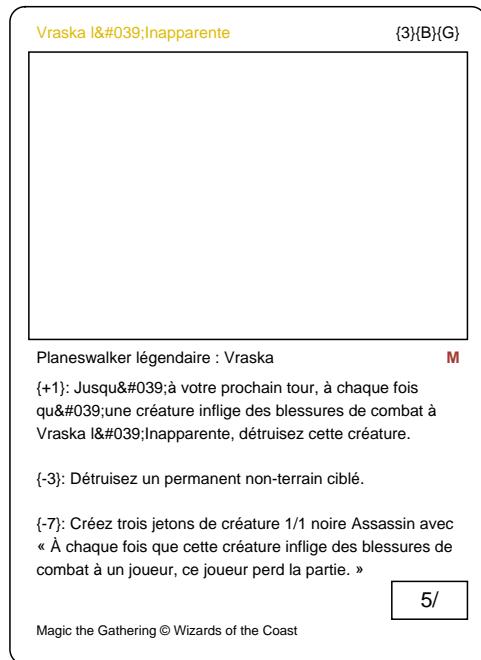
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La vie continue

{G}

Éphémère

C

Vous gagnez 4 points de vie. Si une créature est morte ce tour-ci, vous gagnez 8 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La vie continue

{G}

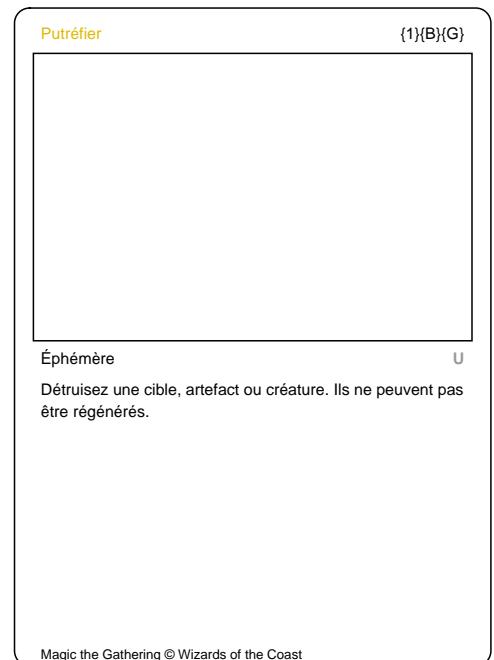
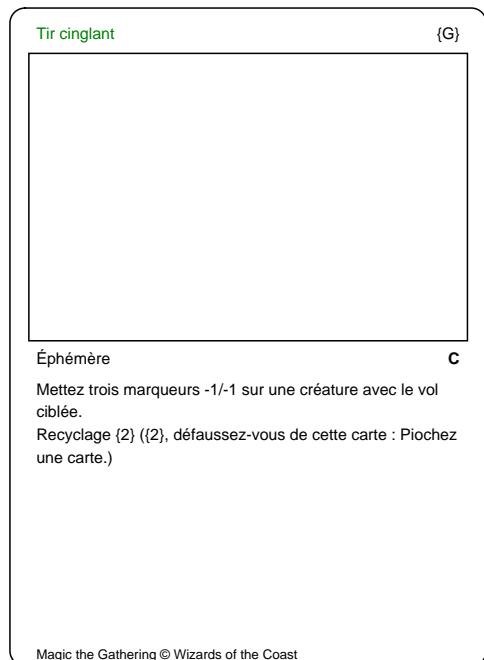
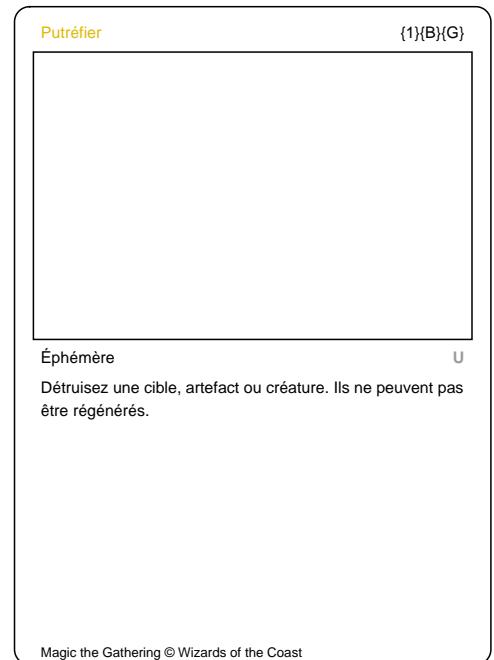
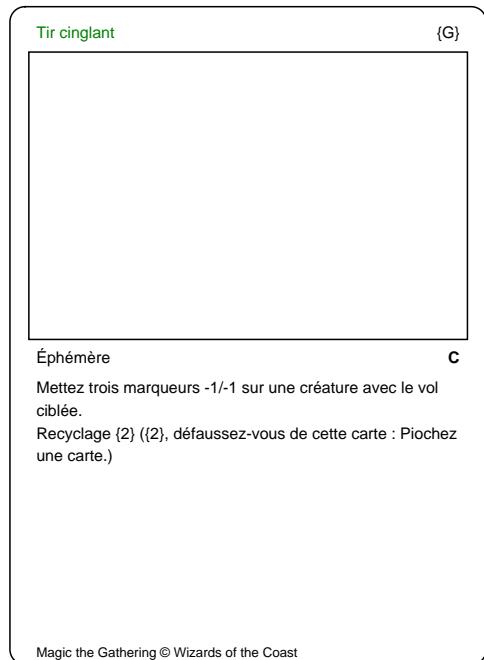
Éphémère

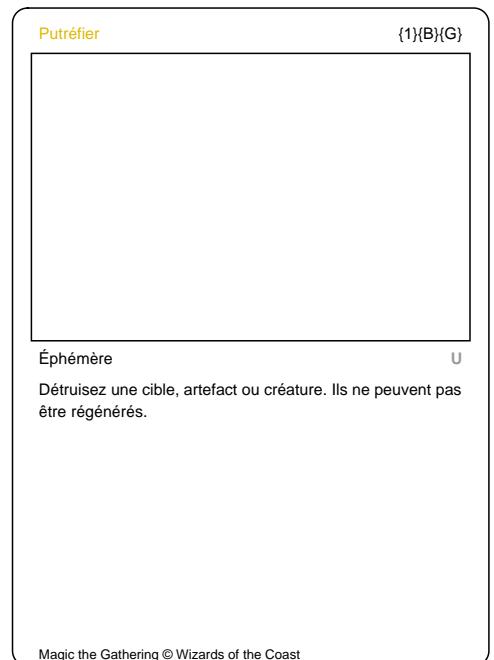
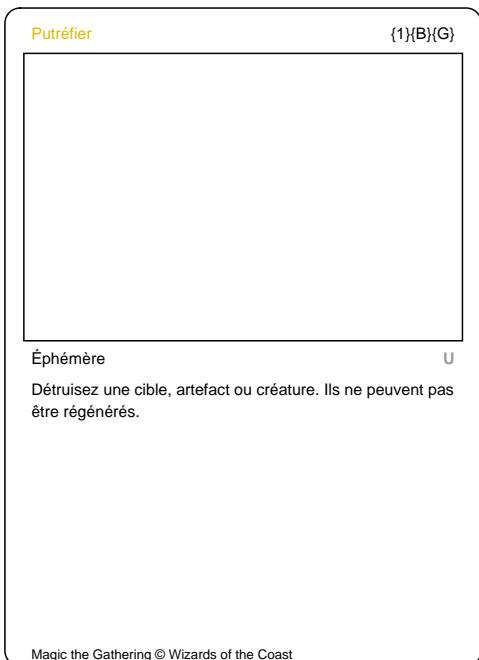
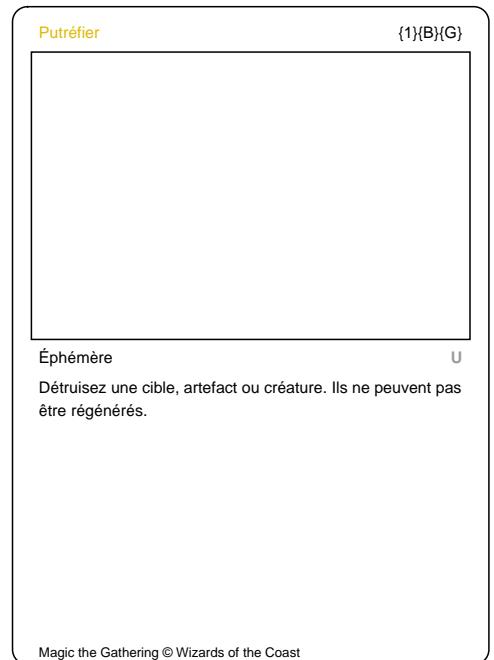
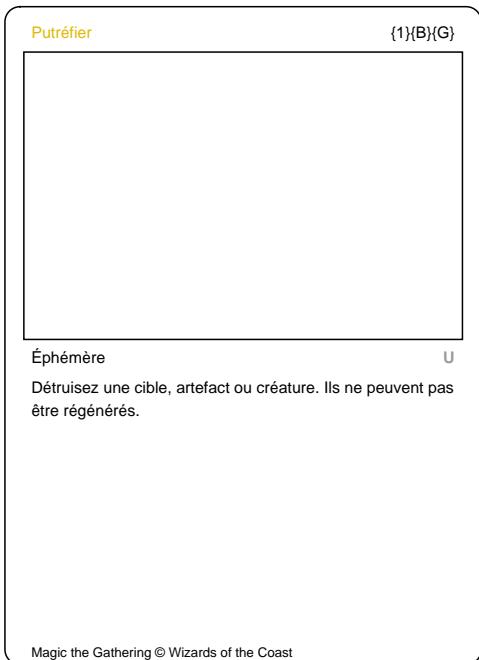
C

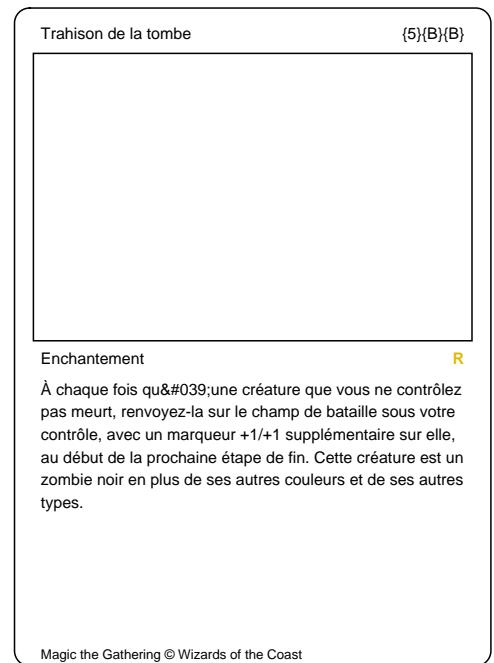
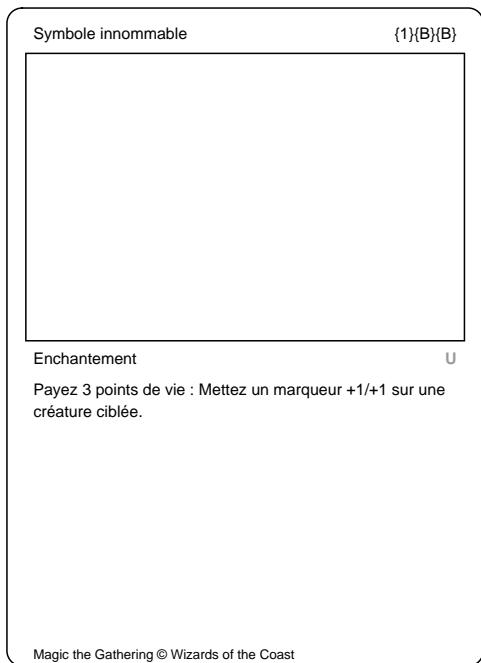
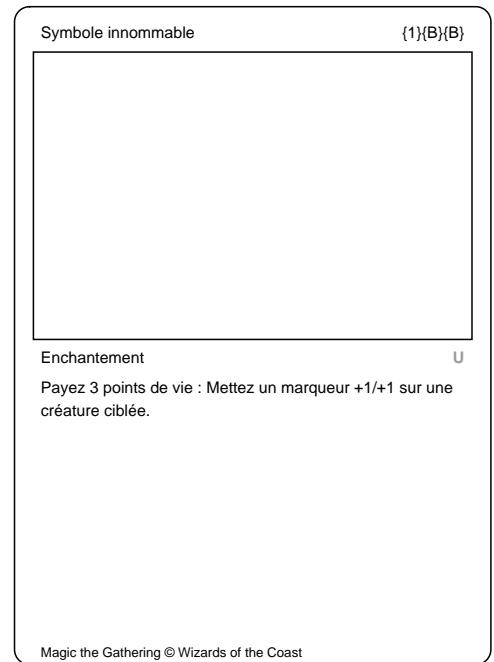
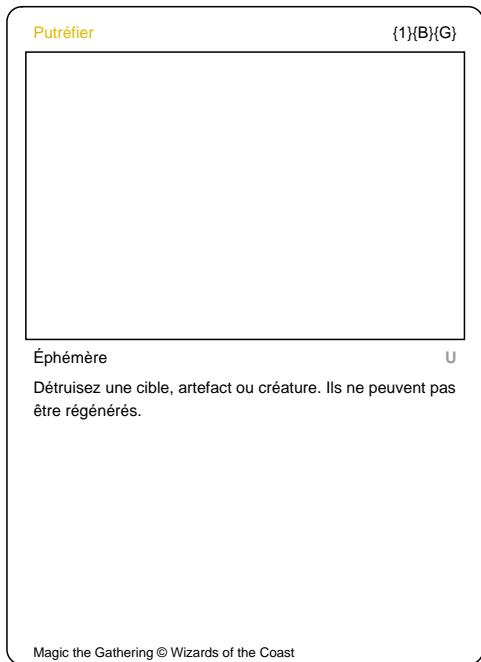
Vous gagnez 4 points de vie. Si une créature est morte ce tour-ci, vous gagnez 8 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

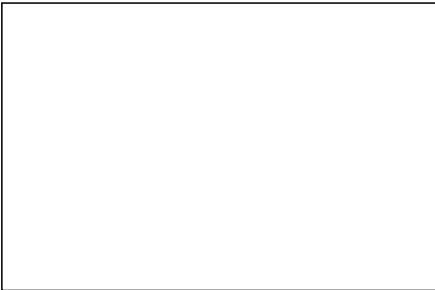






Cartouche de force

{2}{G}



Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

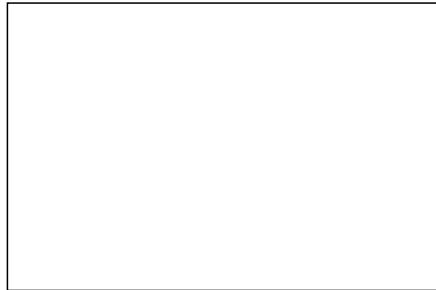
Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force

{2}{G}



Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

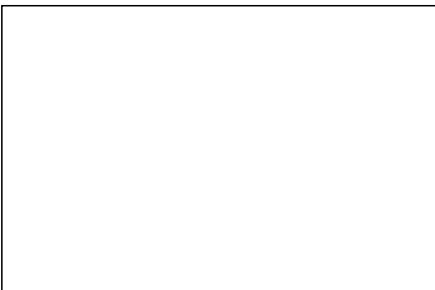
Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force

{2}{G}



Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

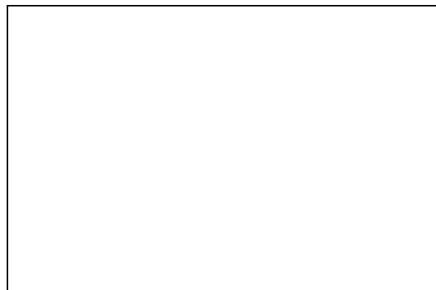
Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force

{2}{G}



Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à autre.)

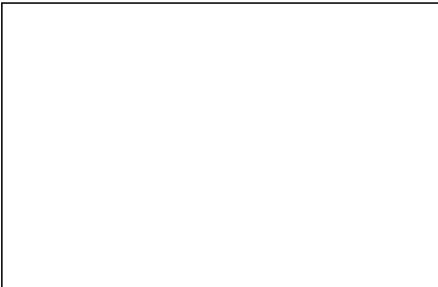
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

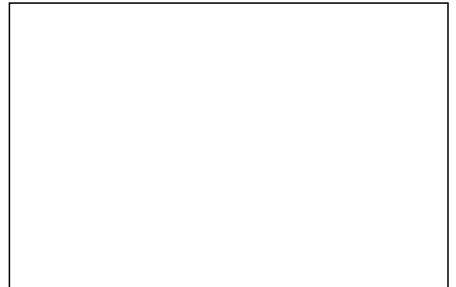
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille,  
vous gagnez 3 points de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de force

{2}{G}



Enchantement

U

Quand l'Épreuve de force arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/2 verte Bête.

Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous  
votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de force dans la  
main de son propriétaire.

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

Épreuve de force

{2}{G}



Enchantement

U

Quand l'Épreuve de force arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/2 verte Bête.

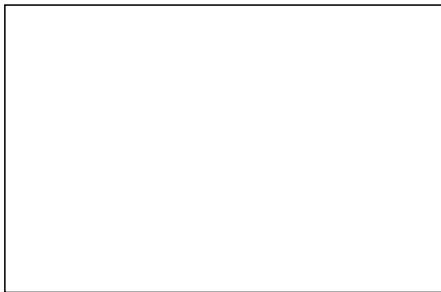
Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous  
votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de force dans la  
main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familiér de filigrane

{3}



Créature-artefact : renard

Quand le Familiér de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Quand le Familiér de filigrane meurt, piochez une carte.

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueteur cornu

{2}{G}



Créature : bête

U

Quand le Déchiqueteur cornu arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un artefact ciblé.

Les artefacts que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueteur cornu

{2}{G}



Créature : bête

U

Quand le Déchiqueteur cornu arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un artefact ciblé.

Les artefacts que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-crâne

{1}{B}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-crâne

{1}{B}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez une créature.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statue imi

{3}

Artifact

R

Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un  
artefact pendant leurs étapes de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cloaque agressif

{2}{G}{G}



Rituel

U

Détruissez un terrain ciblé. Si {B} a été dépensé pour lancer  
ce sort, toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la  
fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast