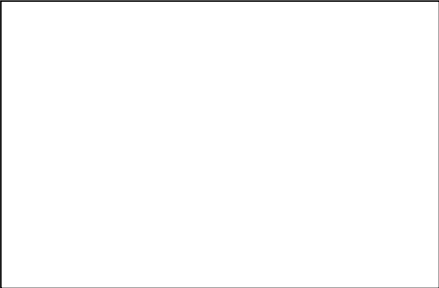


Misérable loqueteux {B}{B}

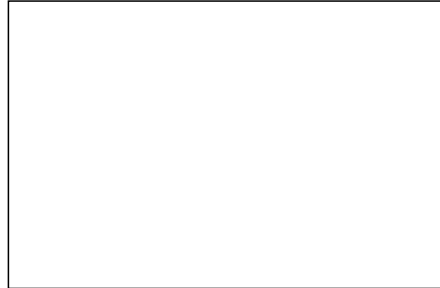


Créature : zombie et clerc U
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko {B}{B}




Créature : insecte et ombre R
{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux {B}{B}




Créature : zombie et clerc U
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko {B}{B}



Créature : insecte et ombre R
{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko {B}{B}

Créature : insecte et ombre R

{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange exalté {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol

À chaque fois que l'Ange exalté inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Mue {2}{W}{W}

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange exalté {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol

À chaque fois que l'Ange exalté inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Mue {2}{W}{W}

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange exalté {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol


À chaque fois que l'Ange exalté inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Mue {2}{W}{W}

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange exalté {4}{W}{W}



Créature : ange R

Vol


À chaque fois que l'Ange exalté inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Mue {2}{W}{W}

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

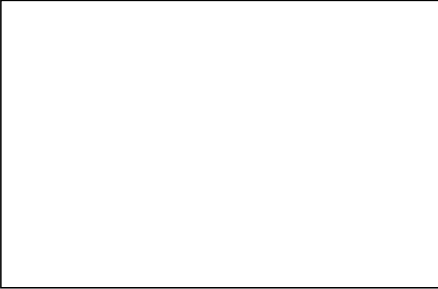


Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

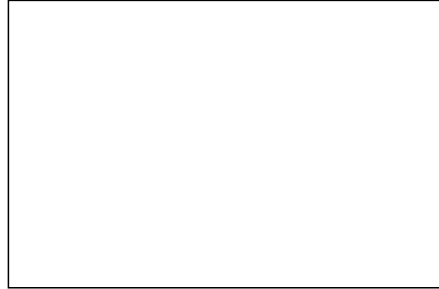


Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}




Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}




Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification {1}{W}{B}

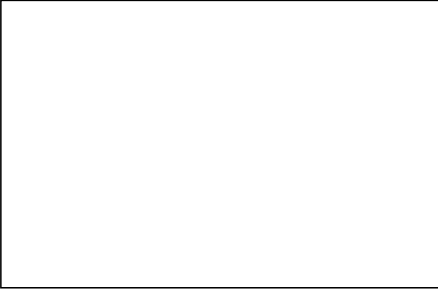


Rituel R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification {1}{W}{B}

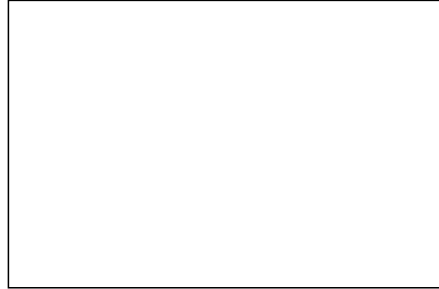


Rituel R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification {1}{W}{B}



Rituel R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}



Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Gerrard

{W}{B}



Rituel

U

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes. Vous gagnez 3 points de vie pour chaque carte de terrain défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Gerrard

{W}{B}



Rituel

U

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes. Vous gagnez 3 points de vie pour chaque carte de terrain défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Gerrard

{W}{B}



Rituel

U

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes. Vous gagnez 3 points de vie pour chaque carte de terrain défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Gerrard

{W}{B}



Rituel

U

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes. Vous gagnez 3 points de vie pour chaque carte de terrain défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;amp;amp;lt:center&amp;amp;amp;am
p;gt;&amp;amp;amp;amp;lt;img
width=&amp;amp;amp;quot;65&amp;amp;a
mp;quot;
align=&amp;amp;amp;quot:center&amp;am
p;amp;quot;
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg
&amp;amp;amp;quot;&amp;amp;amp;g
t;&amp;amp;amp;lt;/center&amp;amp;a
mp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;amp;amp;lt:center&amp;amp;amp;am
p;gt;&amp;amp;amp;lt;img
width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;a
mp;quot;
align=&amp;amp;amp;quot:center&amp;am
p;amp;quot;
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg
&amp;amp;amp;quot;&amp;amp;amp;g
t;&amp;amp;lt;/center&amp;amp;a
mp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

&amp;amp;img;center&amp;amp;am
p;gt;&amp;amp;img;img
width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;a
mp;quot;
align=&amp;amp;quot;center&amp;am
p;quot;
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg
&amp;amp;quot;&amp;amp;g
t;&amp;amp;lt;/center&amp;amp;a
mp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain R

{T}: Ajoutez (C).
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

&amp;amp;img;center&amp;amp;am
p;gt;&amp;amp;img;img
width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;a
mp;quot;
align=&amp;amp;quot;center&amp;am
p;quot;
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg
&amp;amp;quot;&amp;amp;g
t;&amp;amp;lt;/center&amp;amp;a
mp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain R

{T}: Ajoutez (C).
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

M

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

M

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

M

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

M

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}


Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}




Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane {1}{B}{B}

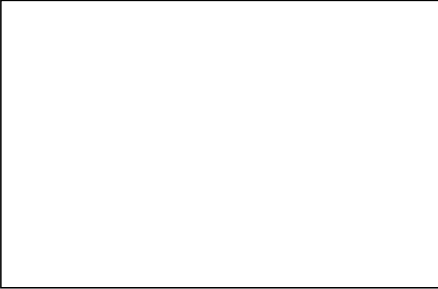


Enchantement R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane {1}{B}{B}

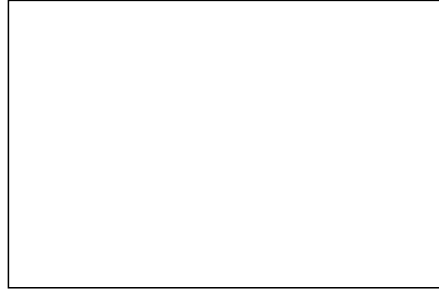


Enchantement R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane {1}{B}{B}

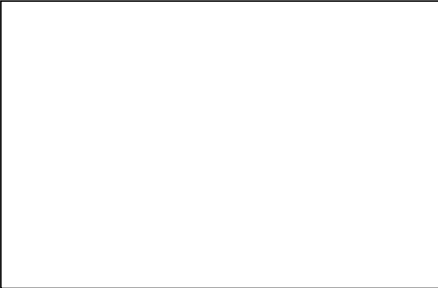


Enchantement R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trépas {2}{B}

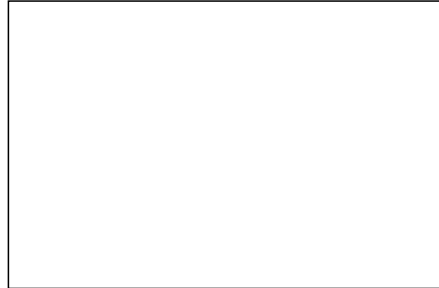


Rituel U

Détruisez toutes les créatures vertes. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise mortelle {X}{W}{B}




Rituel R

La Prise mortelle inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trépas {2}{B}




Rituel U

Détruisez toutes les créatures vertes. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau phyrexian {1}



Artefact U

{T} : Exilez la carte du dessous du cimetière du joueur ciblé.
{1}, sacrifiez le Fourneau Phyrexian : Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau phyrexian

{1}



Artefact

U

{T} : Exilez la carte du dessous du cimetière du joueur ciblé.

{1}, sacrifiez le Fourneau Phyrexian : Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard du squelette

{X}{B}



Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez X cartes de votre cimetière.

Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}




Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement {1}{W}




Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle {2}{B}

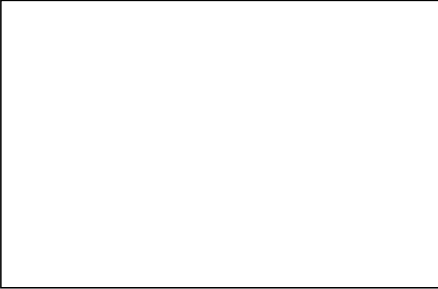


Enchantement U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle {2}{B}

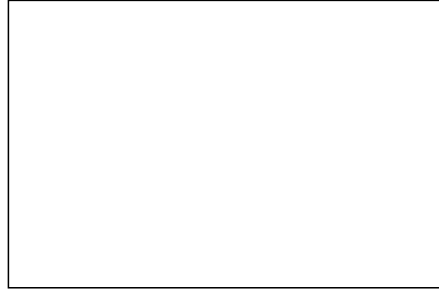


Enchantement U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle {2}{B}



Enchantement U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle

{2}{B}



Enchantement

U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast