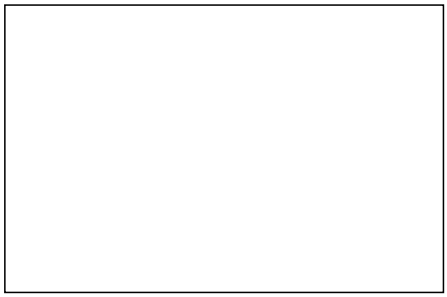
Abomination perverse {5}{B}



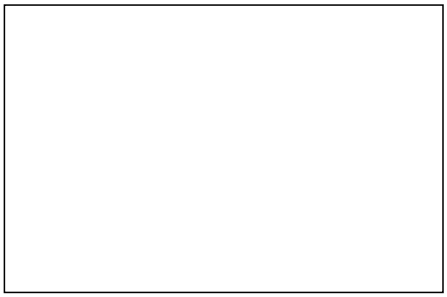
Créature : zombie et mutant **C**

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)
Recyclage de marais {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination perverse {5}{B}



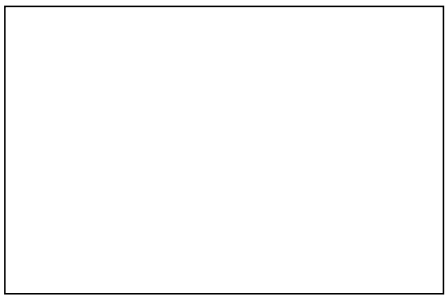
Créature : zombie et mutant **C**

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)
Recyclage de marais {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination perverse {5}{B}



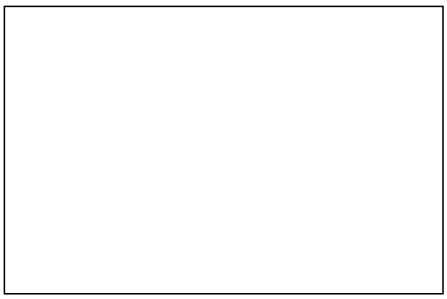
Créature : zombie et mutant **C**

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)
Recyclage de marais {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination perverse {5}{B}



Créature : zombie et mutant **C**

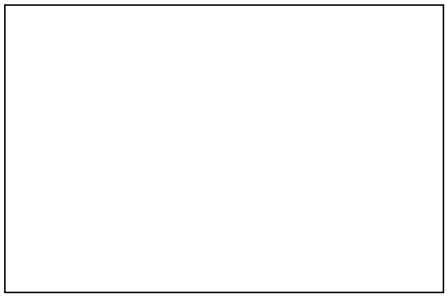
{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)
Recyclage de marais {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre des abysses {2}{B}{B}



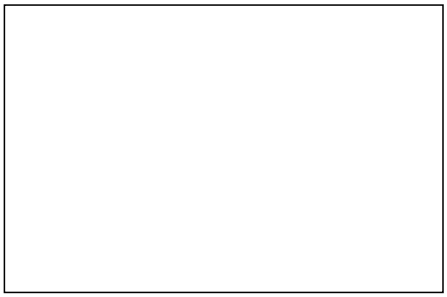
Créature : spectre U

Vol
À chaque fois que le Spectre des abysses inflige des blessures un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couguar cendredent {5}{R}



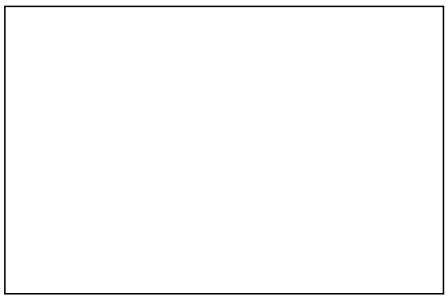
Créature : chat et bête C

{R} : Le Couguar cendredent gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Recyclage de montagne {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre des abysses {2}{B}{B}



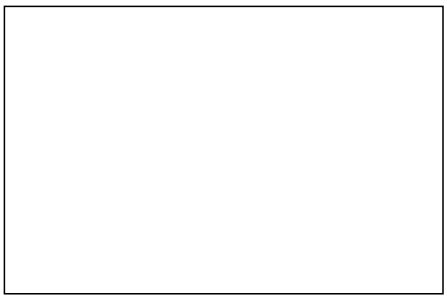
Créature : spectre U

Vol
À chaque fois que le Spectre des abysses inflige des blessures un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couguar cendredent {5}{R}



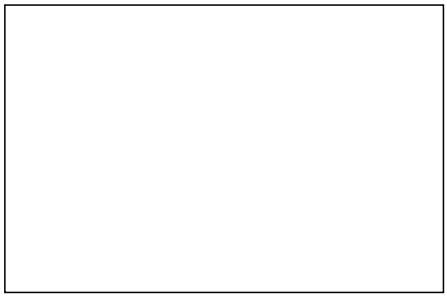
Créature : chat et bête C

{R} : Le Couguar cendredent gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Recyclage de montagne {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couguar cendredent {5}{R}



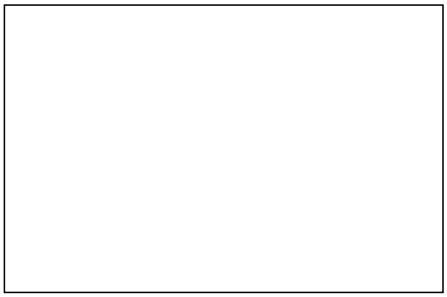
Créature : chat et bête **C**

{R} : Le Couguar cendredent gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Recyclage de montagne {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coercition {2}{B}

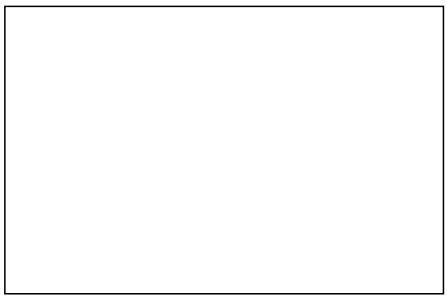


Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couguar cendredent {5}{R}



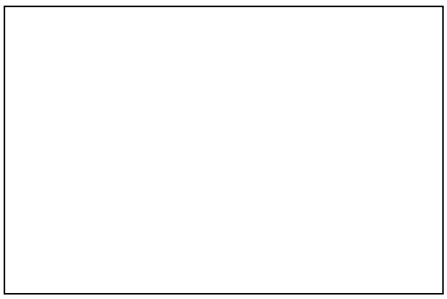
Créature : chat et bête **C**

{R} : Le Couguar cendredent gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Recyclage de montagne {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coercition {2}{B}

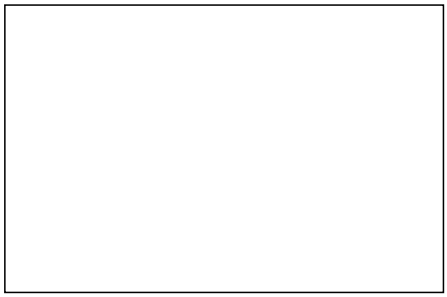


Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décharge {1}{B}{B}

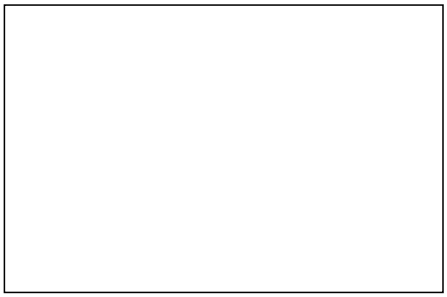


Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décharge {1}{B}{B}

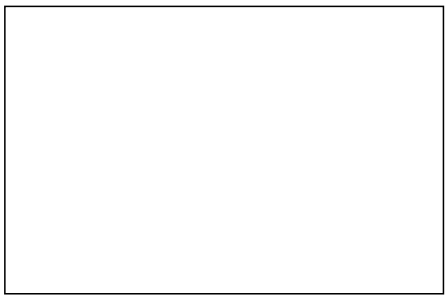


Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décharge {1}{B}{B}

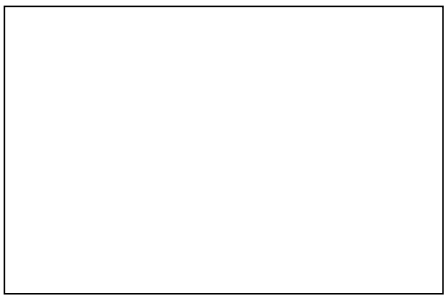


Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décharge {1}{B}{B}

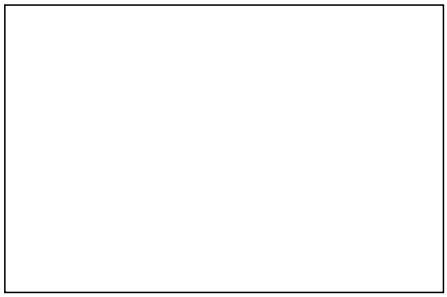


Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation {1}{B}{B}

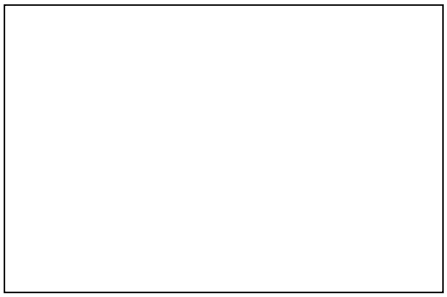


Rituel U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation {1}{B}{B}

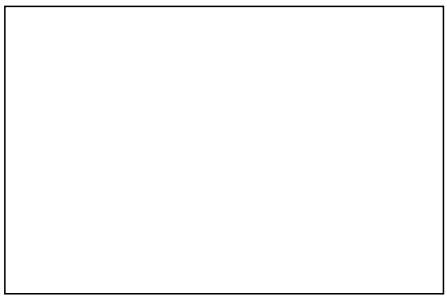


Rituel U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation {1}{B}{B}

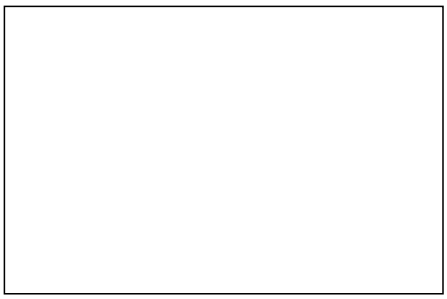


Rituel U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}



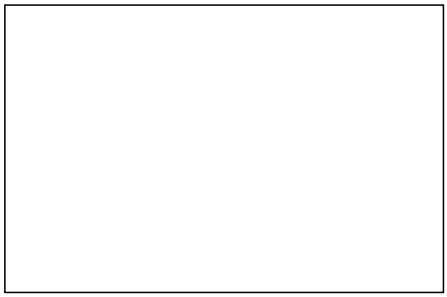
Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

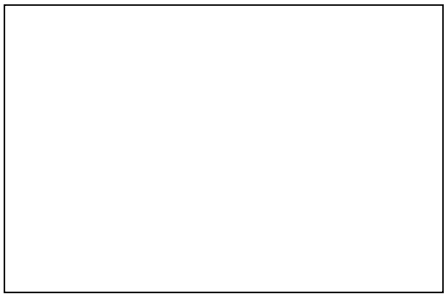


Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Une bonne tranche {4}{R}{R}

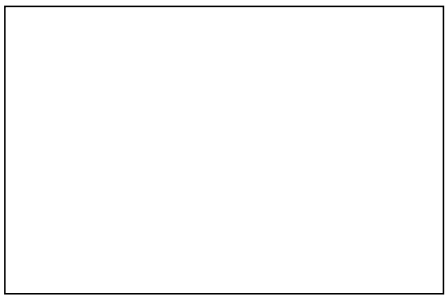


Rituel U

Une bonne tranche inflige 4 blessures à chaque créature.
Recyclage {2}{R} ({2}{R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez Une bonne tranche, vous pouvez faire qu'elle inflige 1 blessure à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Une bonne tranche {4}{R}{R}

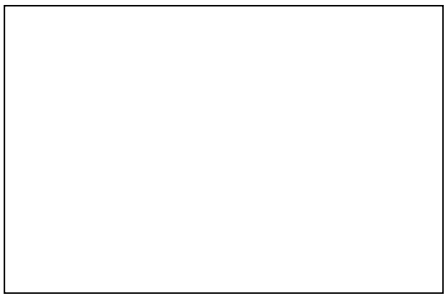


Rituel U

Une bonne tranche inflige 4 blessures à chaque créature.
Recyclage {2}{R} ({2}{R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez Une bonne tranche, vous pouvez faire qu'elle inflige 1 blessure à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée

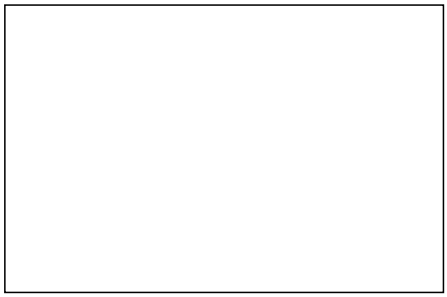


Terrain C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée

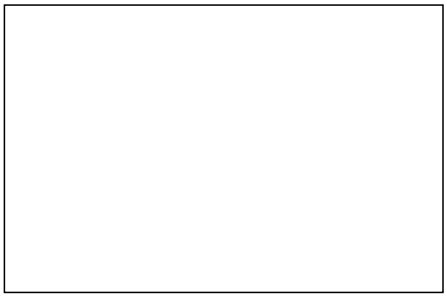


Terrain C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



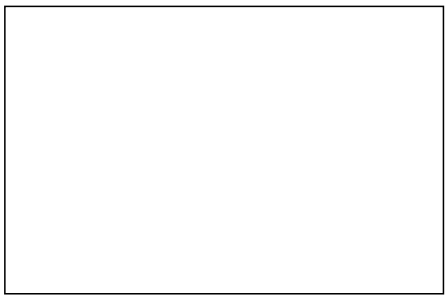
Terrain U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée

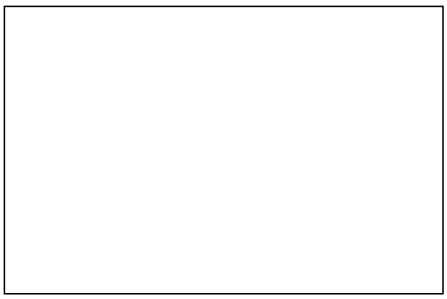


Terrain C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



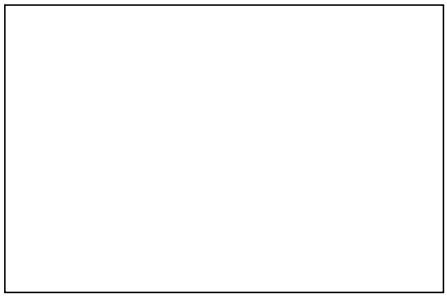
Terrain U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



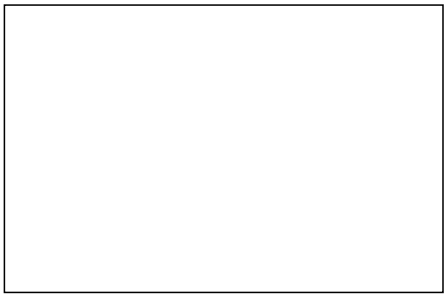
Terrain U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

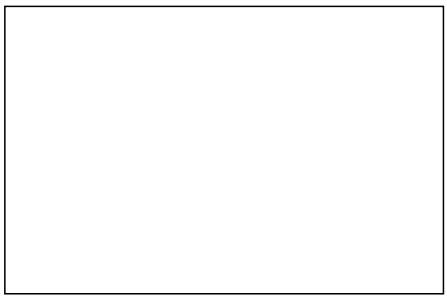


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

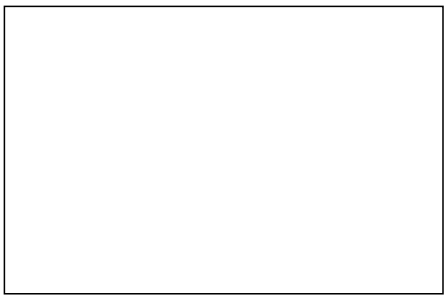


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



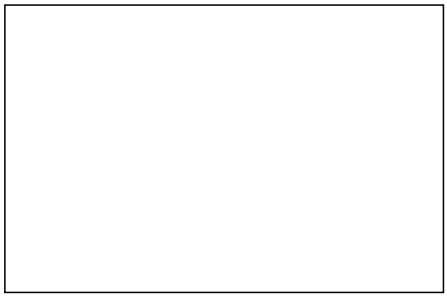
Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

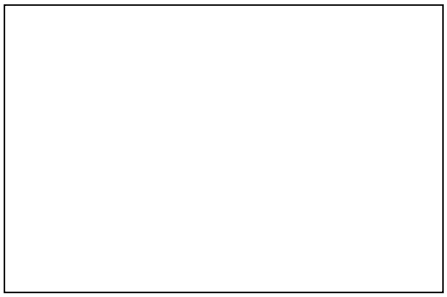


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

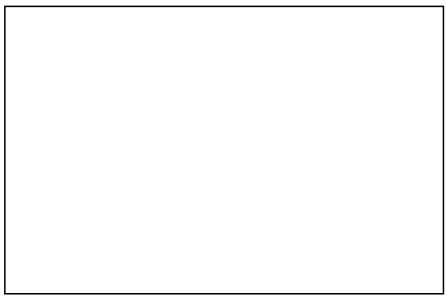


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

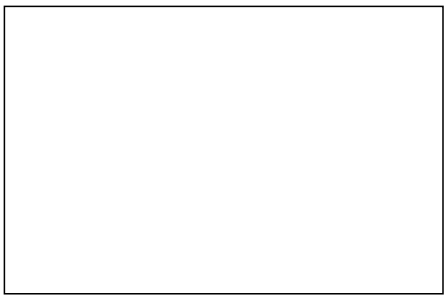


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

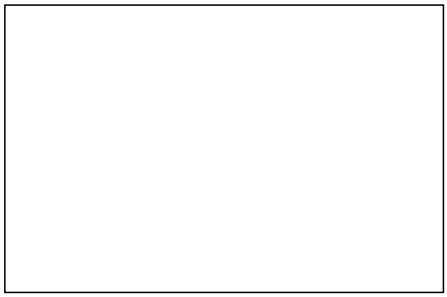


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

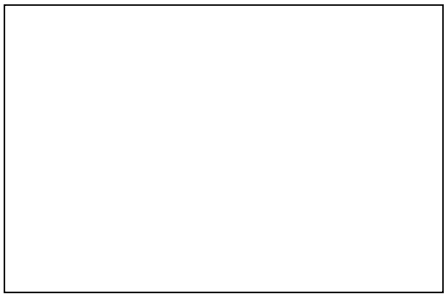


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

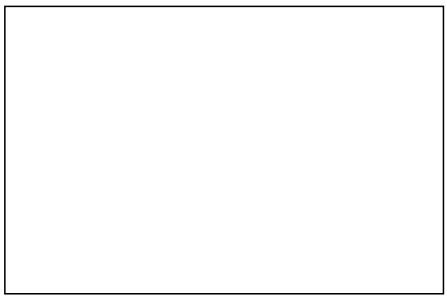


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

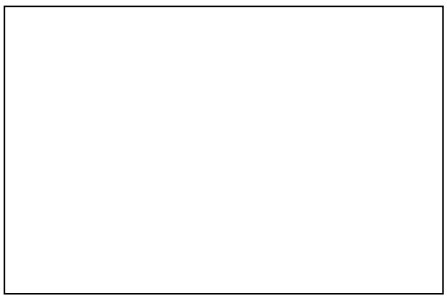


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

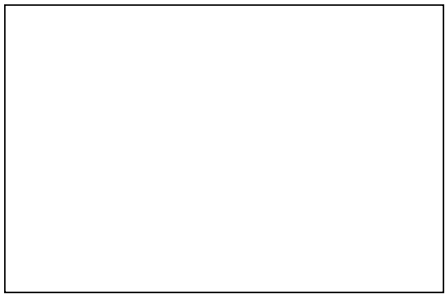
Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Geth {4}

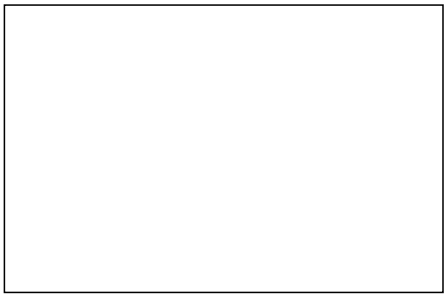


Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Geth {4}

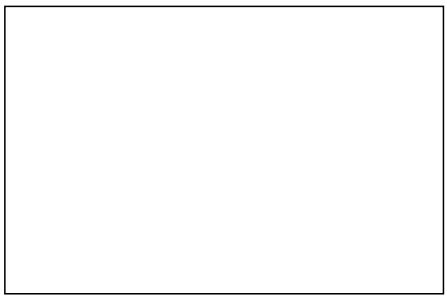


Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Geth {4}

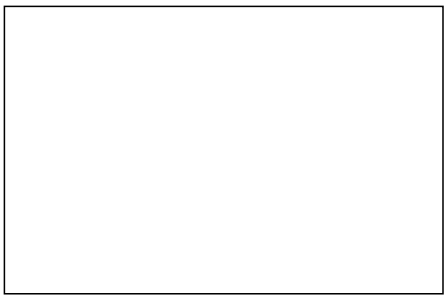


Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Geth {4}

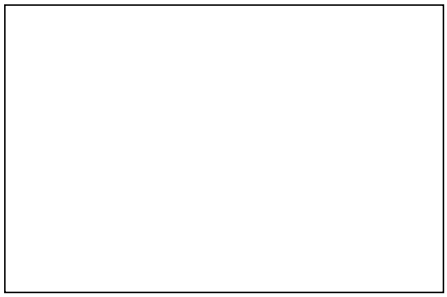


Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur bannissement {2}{B}

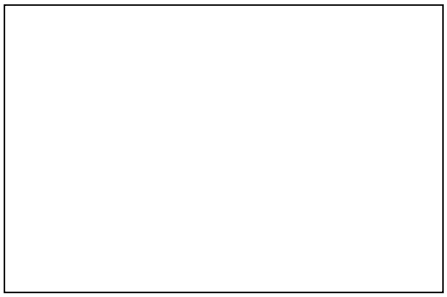


Éphémère **C**

Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée d'étincelles {R}

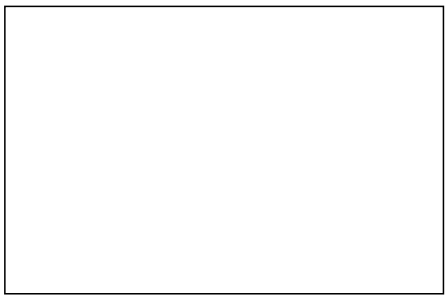


Éphémère **C**

La Giclée d'étincelles inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
Recyclage {R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur bannissement {2}{B}

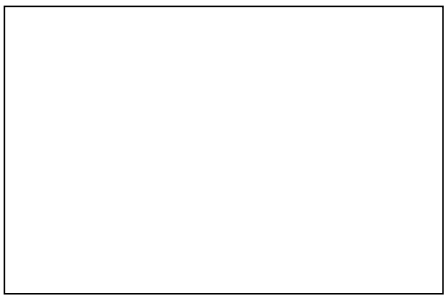


Éphémère **C**

Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée d'étincelles {R}



Éphémère **C**

La Giclée d'étincelles inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
Recyclage {R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie {2}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie {2}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie {2}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie {2}{B}

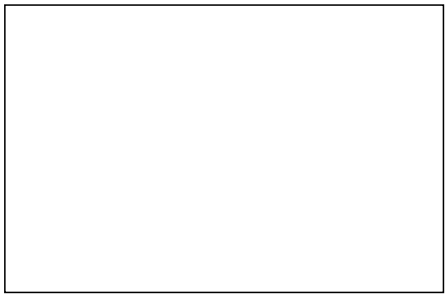
Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé {1}{B}

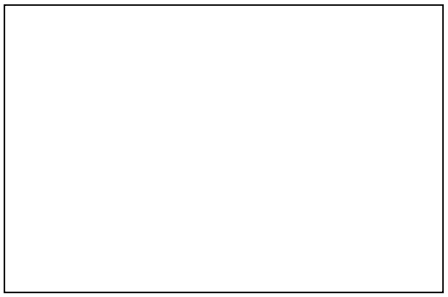


Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de déprédation {2}{B}

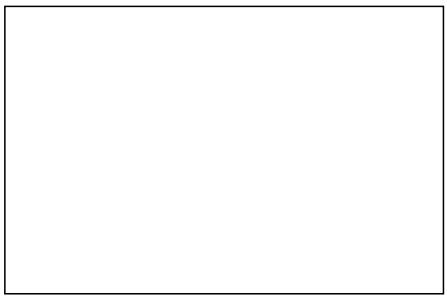


Enchantement R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, chaque adversaire se défausse d'une carte à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé {1}{B}

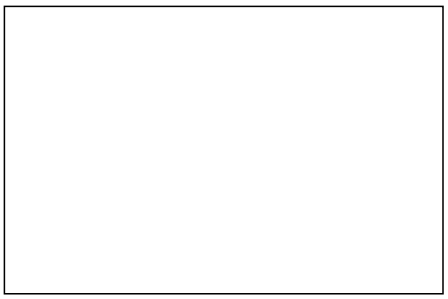


Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de déprédation {2}{B}

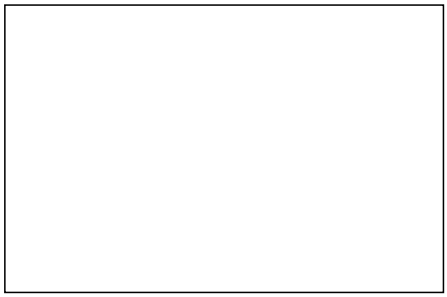


Enchantement R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, chaque adversaire se défausse d'une carte à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'éclairs {1}{R}

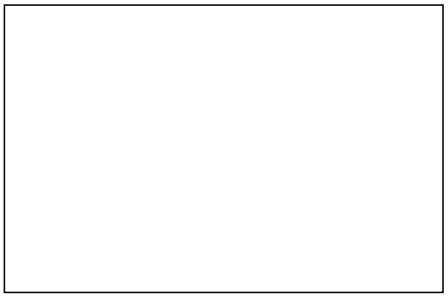


Enchantement U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'éclairs {1}{R}

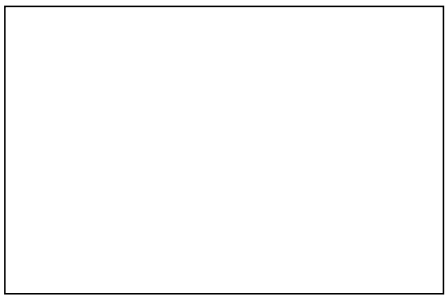


Enchantement U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'éclairs {1}{R}

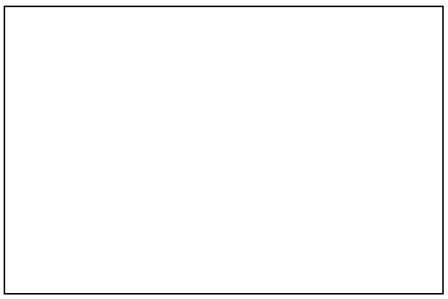


Enchantement U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'éclairs {1}{R}

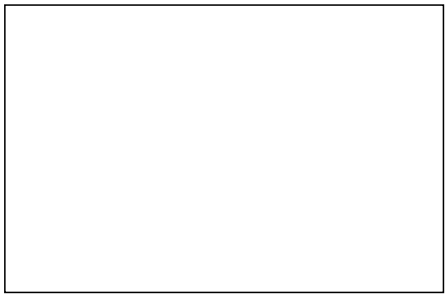


Enchantement U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantage {B}

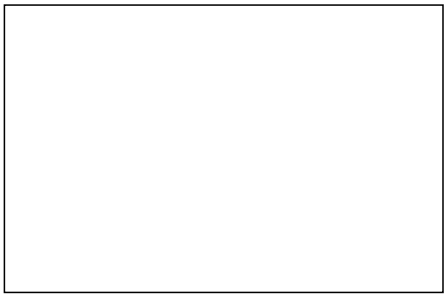


Rituel U

Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vase cérébrale {4}{B}

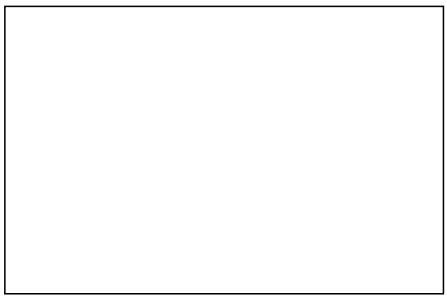


Rituel U

Un joueur ciblé se défausse d'une carte pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantage {B}

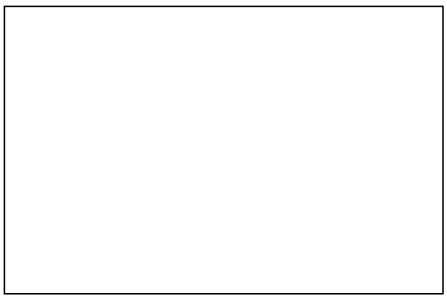


Rituel U

Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vase cérébrale {4}{B}



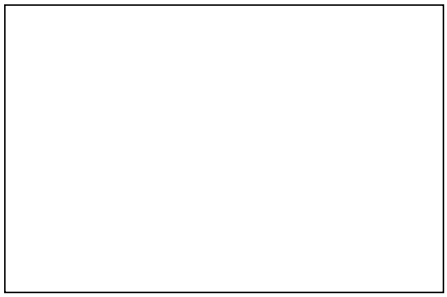
Rituel U

Un joueur ciblé se défausse d'une carte pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

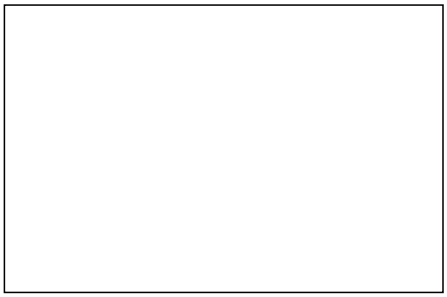


Éphémère **C**

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire {X}{R}{R}



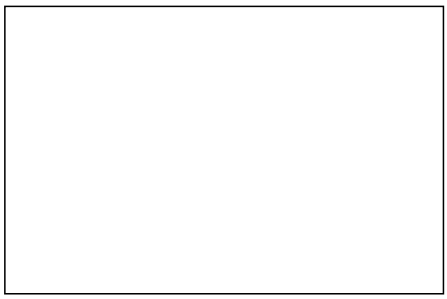
Éphémère **R**

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

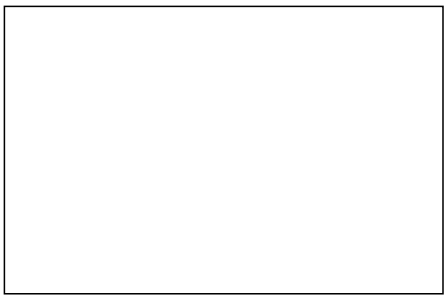


Éphémère **C**

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire {X}{R}{R}



Éphémère **R**

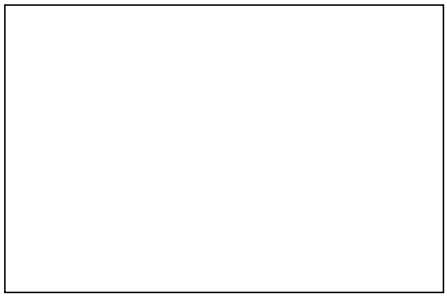
L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire {X}{R}{R}



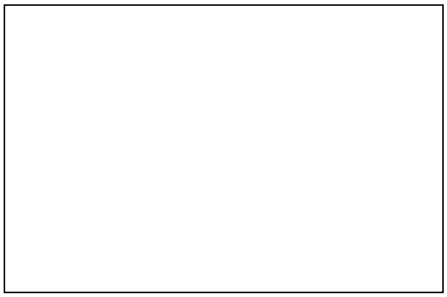
Éphémère R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex sulfureux {1}{R}{R}

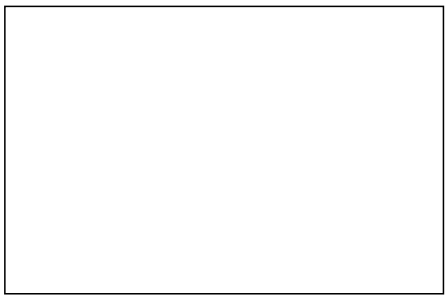


Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex sulfureux inflige 2 blessures à ce joueur.
Si un joueur devait gagner des points de vie, ce joueur n'en gagne aucun à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex sulfureux {1}{R}{R}



Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex sulfureux inflige 2 blessures à ce joueur.
Si un joueur devait gagner des points de vie, ce joueur n'en gagne aucun à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast