

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, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la méchanceté

{1}{B}



Créature : humain et clerc

C

Protection contre le blanc

Recyclage {2}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la méchanceté

{1}{B}



Créature : humain et clerc

C

Protection contre le blanc

Recyclage {2}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la méchanceté

{1}{B}



Créature : humain et clerc

C

Protection contre le blanc

Recyclage {2}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gladiateur mort-vivant {1}{B}{B}



Créature : zombie et barbare R

{1}{B}, défaussez-vous d'une carte : Renvoyez le Gladiateur mort-vivant depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Recyclage {1}{B} ({1}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gladiateur mort-vivant {1}{B}{B}



Créature : zombie et barbare R

{1}{B}, défaussez-vous d'une carte : Renvoyez le Gladiateur mort-vivant depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Recyclage {1}{B} ({1}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gladiateur mort-vivant {1}{B}{B}



Créature : zombie et barbare R

{1}{B}, défaussez-vous d'une carte : Renvoyez le Gladiateur mort-vivant depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Recyclage {1}{B} ({1}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gladiateur mort-vivant {1}{B}{B}



Créature : zombie et barbare R

{1}{B}, défaussez-vous d'une carte : Renvoyez le Gladiateur mort-vivant depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Recyclage {1}{B} ({1}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/1

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

Disciple de la grâce {1}{W}



Créature : humain et clerc C

Protection contre le noir

Recyclage {2}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la grâce {1}{W}

Créature : humain et clerc C

Protection contre le noir
Recyclage (2)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel {5}{W}{W}

Créature : dragon et esprit R

Vol
{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel {5}{W}{W}

Créature : dragon et esprit R

Vol
{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel {5}{W}{W}

Créature : dragon et esprit R

Vol
{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel {5}{W}{W}

Créature : dragon et esprit R

Vol

{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Akroma

{4}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.
Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Akroma

{4}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.
Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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
{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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



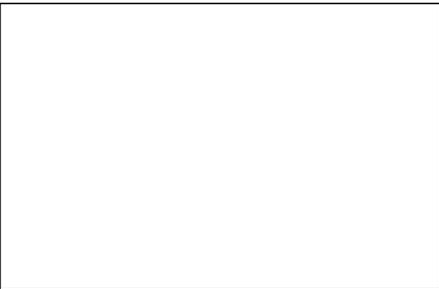
Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



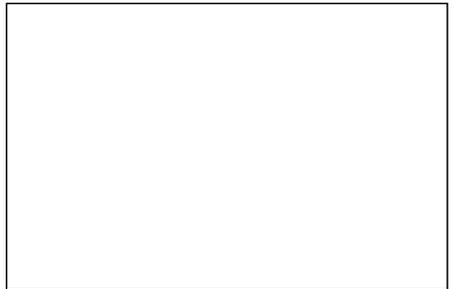
Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice d'amortissement

{3}



Artefact

R

Les capacités activées des artefacts et des créatures ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice d'amortissement

{3}



Artefact

R

Les capacités activées des artefacts et des créatures ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice d'amortissement

{3}



Artefact

R

Les capacités activées des artefacts et des créatures ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice d'amortissement

{3}



Artefact

R

Les capacités activées des artefacts et des créatures ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation des Champs

{1}{W}{W}



Éphémère

R

Vous gagnez 4 points de vie. Ensuite, si au moins un joueur a plus de points de vie que vous, renvoyez la Pulsation des Champs dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation des Champs

{1}{W}{W}



Éphémère

R

Vous gagnez 4 points de vie. Ensuite, si au moins un joueur a plus de points de vie que vous, renvoyez la Pulsation des Champs dans la main de son propriétaire.

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

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

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

Glissement astral

{2}{W}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez exiler une créature ciblée. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissement astral

{2}{W}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez exiler une créature ciblée. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissement astral

{2}{W}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez exiler une créature ciblée. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissement astral

{2}{W}



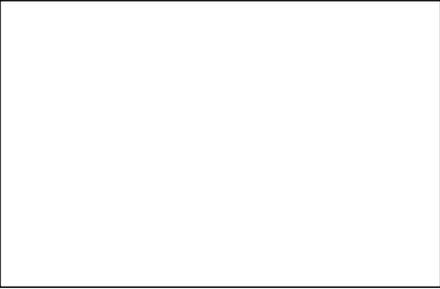
Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez exiler une créature ciblée. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interrogateur de la Coterie {1}{B}



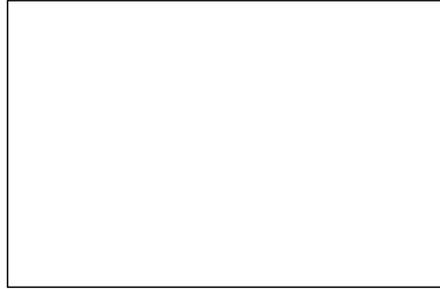
Créature : zombie et sorcier U

{X}{B}, {T} : Un joueur ciblé révèle X cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défasse de cette carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interrogateur de la Coterie {1}{B}



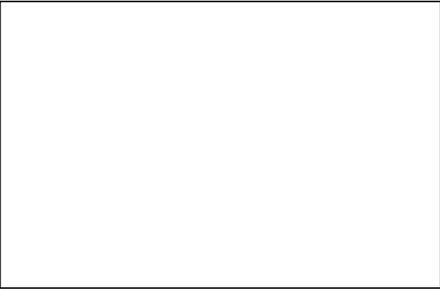
Créature : zombie et sorcier U

{X}{B}, {T} : Un joueur ciblé révèle X cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défasse de cette carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interrogateur de la Coterie {1}{B}



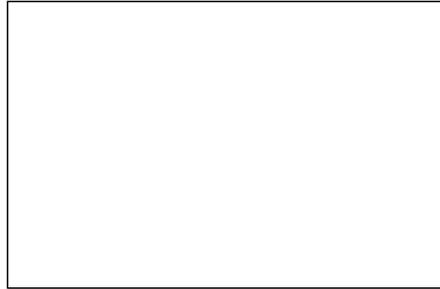
Créature : zombie et sorcier U

{X}{B}, {T} : Un joueur ciblé révèle X cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défasse de cette carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interrogateur de la Coterie {1}{B}



Créature : zombie et sorcier U

{X}{B}, {T} : Un joueur ciblé révèle X cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défasse de cette carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

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

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

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

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

Visara la redoutable {3}{B}{B}{B}

Créature légendaire : gorgonoïde R

Vol

{T} : Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice {X}{X}{2}{W}{W}

Rituel U

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
 Recyclage {2}{W} ({2}{W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
 Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère {5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice {X}{X}{2}{W}{W}

Rituel U

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
 Recyclage {2}{W} ({2}{W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
 Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

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

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