

Boucher sans visage

{2}{B}{B}



Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.

Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage

{2}{B}{B}



Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.

Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage

{2}{B}{B}



Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.

Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage

{2}{B}{B}



Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.

Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger des pensées {1}{U}



Créature : humain et sorcier U  
{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger des pensées {1}{U}



Créature : humain et sorcier U  
{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger des pensées {1}{U}



Créature : humain et sorcier U  
{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger des pensées {1}{U}



Créature : humain et sorcier U  
{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier krovois {2}{U}



Créature : humain et sorcier **C**

{T}, défaussez-vous d'une carte non-noire de votre main : Piochez une carte.

{T}, défaussez-vous d'une carte noire : Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de l'une d'elles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier krovois {2}{U}



Créature : humain et sorcier **C**

{T}, défaussez-vous d'une carte non-noire de votre main : Piochez une carte.

{T}, défaussez-vous d'une carte noire : Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de l'une d'elles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier krovois {2}{U}



Créature : humain et sorcier **C**

{T}, défaussez-vous d'une carte non-noire de votre main : Piochez une carte.

{T}, défaussez-vous d'une carte noire : Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de l'une d'elles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier krovois {2}{U}



Créature : humain et sorcier **C**

{T}, défaussez-vous d'une carte non-noire de votre main : Piochez une carte.

{T}, défaussez-vous d'une carte noire : Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de l'une d'elles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphin argenté

{5}{W}{W}{W}



Créature : ange

R

Vol

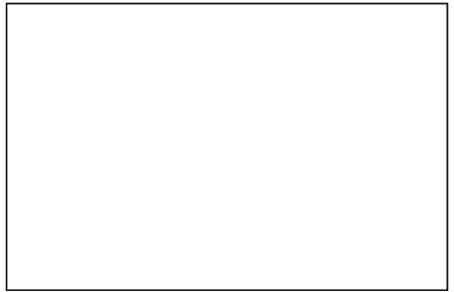
Seuil ? Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Darigaaz l'embrasseur

{3}{B}{R}{G}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Darigaaz l'embrasseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, ensuite ce joueur révèle sa main et Darigaaz lui inflige autant de blessures que de cartes de cette couleur révélées de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crosis l'épurateur

{3}{U}{B}{R}



Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que Crosis l'épurateur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis ce joueur révèle sa main et se défait de toutes les cartes de cette couleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nishoba à dents de sabre

{4}{G}{W}



Créature : chat et bête et guerrier

R

Piétinement, protection contre le bleu et contre le rouge.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Riss l'éveilleur

{3}{R}{G}{W}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Riss l'éveilleur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, et créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque permanent de cette couleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trafiquant d'esprits

{3}{B}{G}

Créature : bête

R

À chaque fois que le Trafiquant d'esprits inflige des blessures à une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Trafiquant d'esprits.

{B}: Régénérez le Trafiquant d'esprits.

{G}: Le Trafiquant d'esprits devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glaciers en dégel



Terrain

R

Les Glaciers en dégel arrivent sur le champ de bataille engagés.

{1}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Renvoyez les Glaciers en dégel dans la main de leur propriétaire au début de la prochaine étape de nettoyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



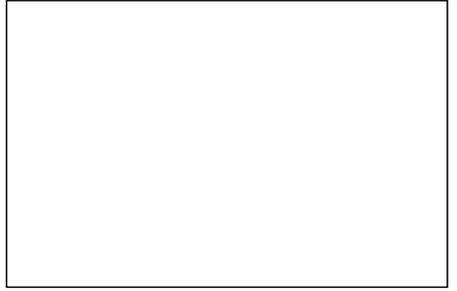
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



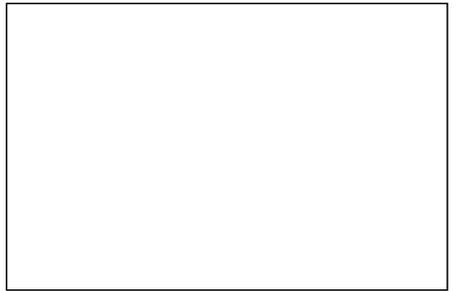
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

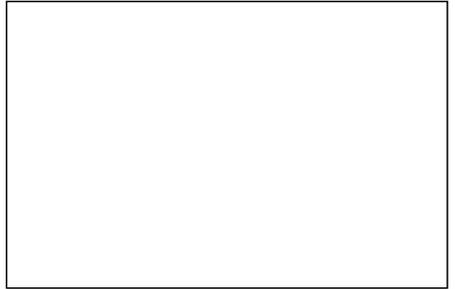


Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souillée



Terrain

U

La Rivière souillée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Rivière souillée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine inondée



Terrain

U

La Plaine inondée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Plaine inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre des éons

{5}



Artefact

R

Les joueurs passent leurs étapes d'entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre des éons {5}



Artefact R  
Les joueurs passent leurs étapes d'entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

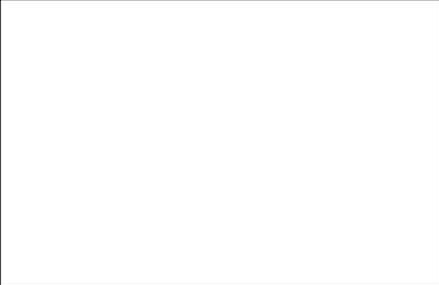
Centre des éons {5}



Artefact R  
Les joueurs passent leurs étapes d'entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

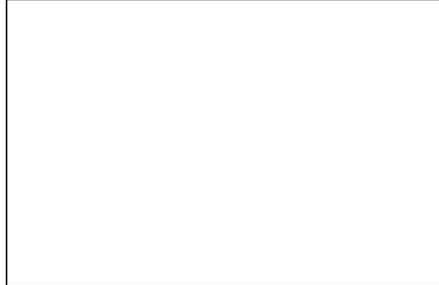
Centre des éons {5}



Artefact R  
Les joueurs passent leurs étapes d'entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

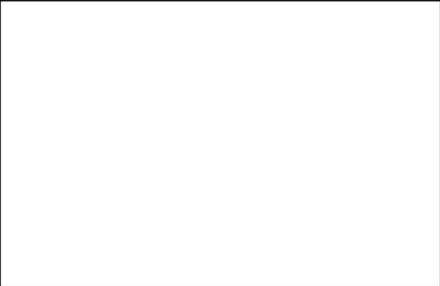
Contresort {U}{U}



Éphémère U  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

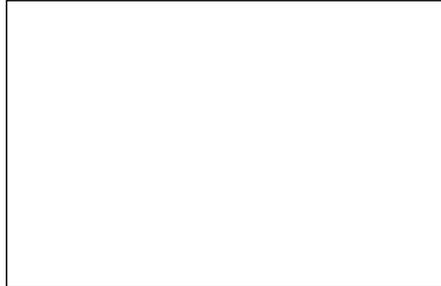
Contresort {U}{U}



Éphémère U  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

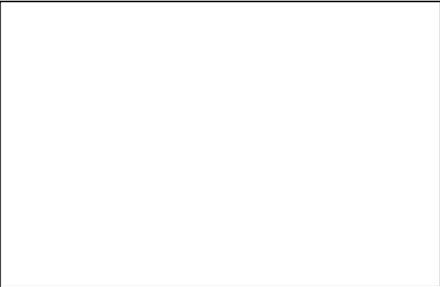
Contresort {U}{U}



Éphémère U  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

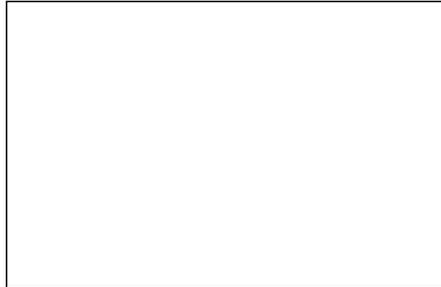
Contresort {U}{U}



Éphémère U  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}



Éphémère C  
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique

{U}

Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}

Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rémora mystique

{U}

Enchantement

C

Entretien cumulatif {1}

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rémora mystique

{U}

Enchantement

C

Entretien cumulatif {1}

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rémora mystique

{U}

Enchantement

C

Entretien cumulatif {1}

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rémora mystique

{U}



Enchantement

C

Entretien cumulatif {1}

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves des défunts

{3}{U}



Enchantement

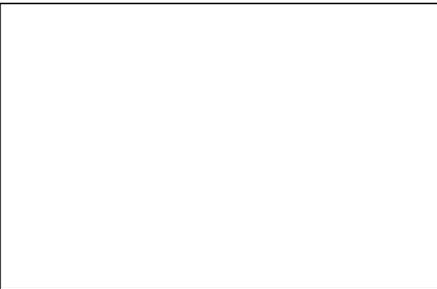
U

{1}{U} : Renvoyez une carte de créature blanche ou noire ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert « Entretien cumulatif {2}. » Si la créature devait quitter le champ de bataille, exilez-le à la place de le mettre n'importe où d'autre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves des défunts

{3}{U}



Enchantement

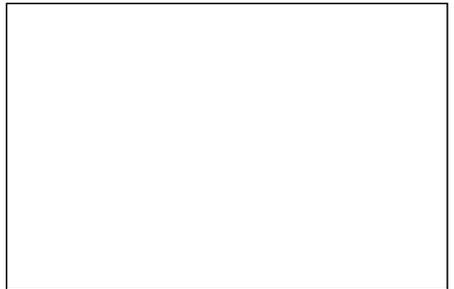
U

{1}{U} : Renvoyez une carte de créature blanche ou noire ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert « Entretien cumulatif {2}. » Si la créature devait quitter le champ de bataille, exilez-le à la place de le mettre n'importe où d'autre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves des défunts

{3}{U}



Enchantement

U

{1}{U} : Renvoyez une carte de créature blanche ou noire ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert « Entretien cumulatif {2}. » Si la créature devait quitter le champ de bataille, exilez-le à la place de le mettre n'importe où d'autre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves des défunts

{3}{U}

Enchantement

U

{1}{U} : Renvoyez une carte de créature blanche ou noire ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert « Entretien cumulatif {2}. » Si la créature devait quitter le champ de bataille, exilez-le à la place de la mettre n'importe où d'autre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Élémental de bois

{3}{G}

Créature : élémental

R

Au moment où l'Élémental de bois arrive sur le champ de bataille, sacrifiez n'importe quel nombre de forêts dégagées que vous contrôlez.

La force et l'endurance de l'Élémental de bois sont chacune égales au nombre de forêts sacrifiées au moment où il est arrivé sur le champ de bataille.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Élémental de bois

{3}{G}

Créature : élémental

R

Au moment où l'Élémental de bois arrive sur le champ de bataille, sacrifiez n'importe quel nombre de forêts dégagées que vous contrôlez.

La force et l'endurance de l'Élémental de bois sont chacune égales au nombre de forêts sacrifiées au moment où il est arrivé sur le champ de bataille.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale

Terrain : forêt et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale

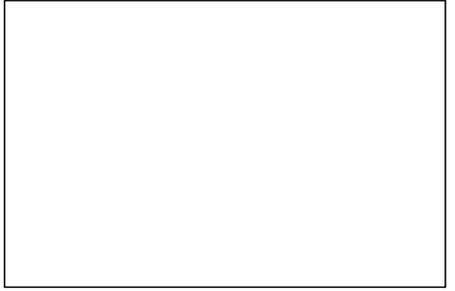


Terrain : forêt et île  
(T) : Ajoutez {G} ou {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne  
(T) : Ajoutez {U} ou {R}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique

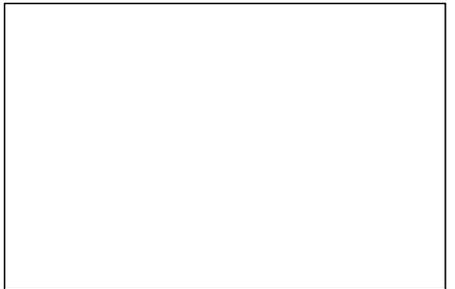


Terrain : île et montagne  
(T) : Ajoutez {U} ou {R}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île  
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île  
({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus de parallaxe

{2}{B}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » du Nexus de parallaxe : Un adversaire ciblé exile une carte de sa main. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand le Nexus de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie dans sa main toutes les cartes qu'il possède exilées avec le Nexus de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus de parallaxe

{2}{B}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » du Nexus de parallaxe : Un adversaire ciblé exile une carte de sa main. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand le Nexus de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie dans sa main toutes les cartes qu'il possède exilées avec le Nexus de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée de parallaxe

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Marée de parallaxe : Exilez un terrain ciblé.

Quand la Marée de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il possède exilées avec la Marée de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée de parallaxe

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Marée de parallaxe :  
Exilez un terrain ciblé.

Quand la Marée de parallaxe quitte le champ de bataille,  
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les  
cartes qu'il possède exilées avec la Marée de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de parallaxe

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Vague de parallaxe :  
Exilez une créature ciblée.

Quand la Vague de parallaxe quitte le champ de bataille,  
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les  
cartes qu'il possède exilées avec la Vague de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de parallaxe

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Vague de parallaxe :  
Exilez une créature ciblée.

Quand la Vague de parallaxe quitte le champ de bataille,  
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les  
cartes qu'il possède exilées avec la Vague de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast