

Serviteur de Crosis {5}

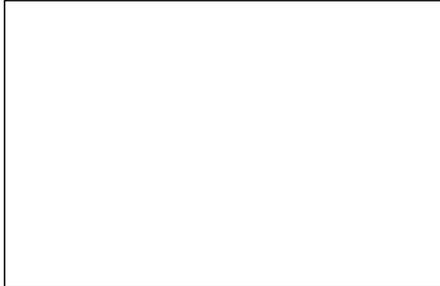


Créature-artefact : golem U
{1}, sacrifiez le Serviteur de Crosis : Ajoutez {U}{B}{R}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur de Dromar {5}



Créature-artefact : golem U
{1}, sacrifiez le Serviteur de Dromar : Ajoutez {W}{U}{B}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur de Darigaaz {5}

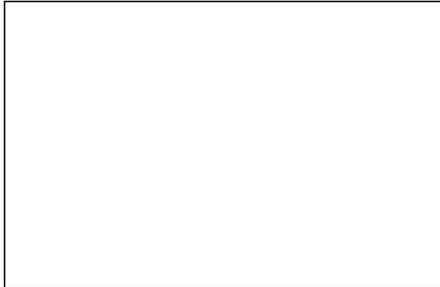


Créature-artefact : golem U
{1}, sacrifiez le Serviteur de Darigaaz : Ajoutez {B}{R}{G}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur de Riss {5}



Créature-artefact : golem U
{1}, sacrifiez le Serviteur de Riss : Ajoutez {R}{G}{W}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur de Treva {5}



Créature-artefact : golem U
 {1}, sacrifiez le Serviteur de Treva : Ajoutez {G}{W}{U}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crosis l'épuration {3}{U}{B}{R}



Créature : dragon R
 Vol
 À chaque fois que Crosis l'épuration 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 défausse de toutes les cartes de cette couleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière de la jungle {2}{G}{U}



Créature : plante et mur U
 Défenseur
 Quand la Barrière de la jungle arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/6

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

Dromar le bannisseur

{3}{W}{U}{B}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Dromar le bannisseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis renvoyez toutes les créatures de cette couleur dans les mains de leurs propriétaires.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treva le rénovateur

{3}{G}{W}{U}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Treva le rénovateur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{W}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, et vous gagnez ensuite 1 point de vie pour chaque permanent de cette couleur.

6/6

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

Crypte fracassée

{X}{B}{B}

Rituel

C

Renvoyez X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Vous perdez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagesse selon Gerrard

{2}{W}{W}



Rituel

U

Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation

{2}{R}{G}



Rituel

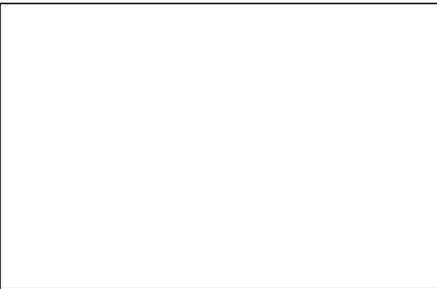
R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation

{2}{R}{G}



Rituel

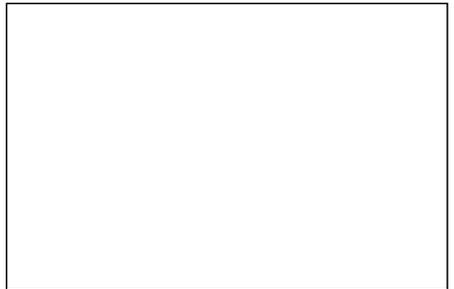
R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation

{2}{R}{G}



Rituel

R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation

{2}{R}{G}

Rituel

R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caldeira de Darigaaz

Terrain : repaire

U

Quand la Caldeira de Darigaaz arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Riss

Terrain : repaire

U

Quand le Bosquet de Riss arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Crosis

Terrain : repaire

U

Quand les Catacombes de Crosis arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne de Dromar



Terrain : repaire U

Quand la Caverne de Dromar arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

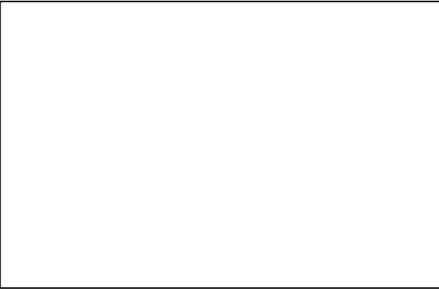


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

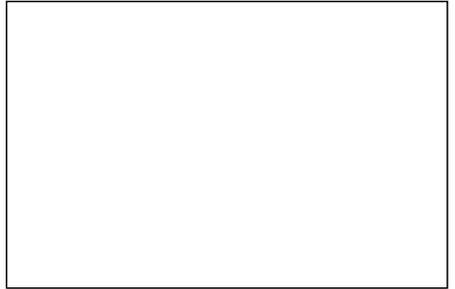


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



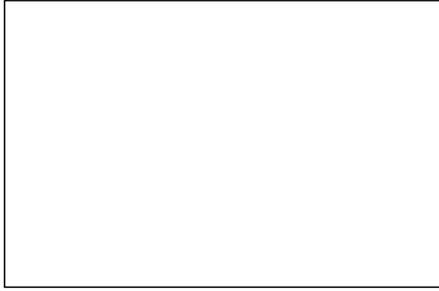
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



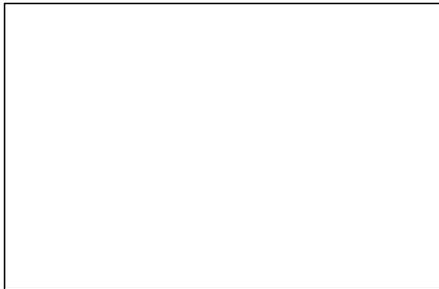
Terrain de base : île

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

Marais



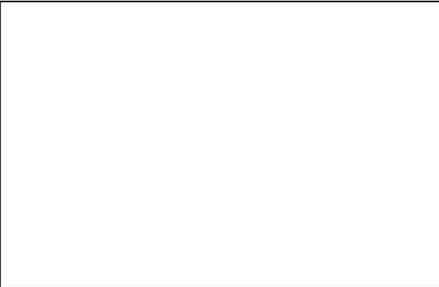
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



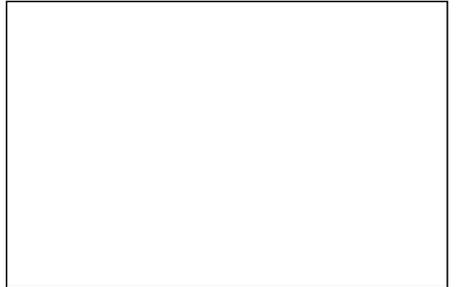
Terrain de base : marais

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

Montagne

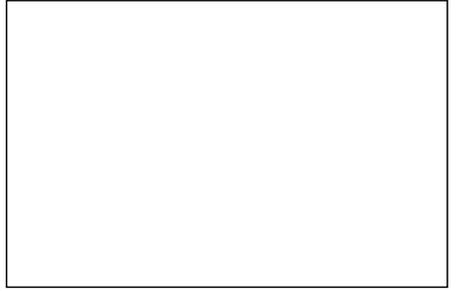


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

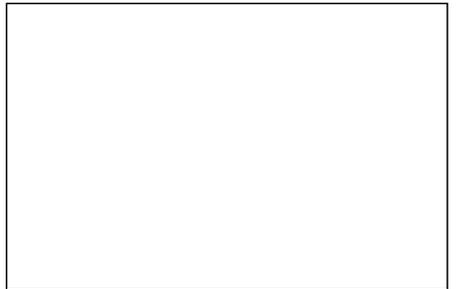


Terrain de base : plaine
{W}

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

Bouclier de Kaldra

{4}



Artefact légendaire : équipement

R

Les équipements appelés Épée de Kaldra, Bouclier de Kaldra et Heaume de Kaldra ont l'indestructible.
La créature équipée a l'indestructible.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Treva



Terrain : repaire

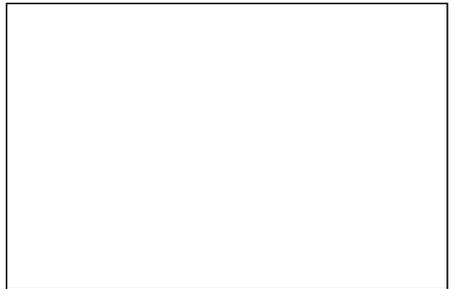
U

Quand les Ruines de Treva arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins que vous ne renvoyez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

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

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

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

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

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

Charge féroce

{2}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.
Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge féroce

{2}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.
Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge féroce

{2}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.
Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge féroce

{2}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.
Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage résonnant

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage résonnant

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage résonnant

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage résonnant

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}



Éphémère

C

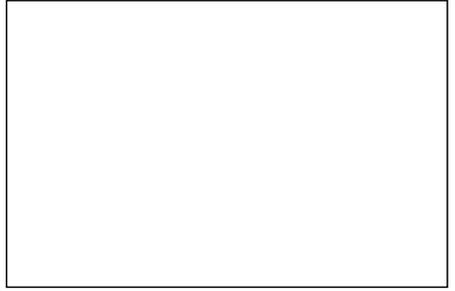
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourriture

{G}{G}



Éphémère

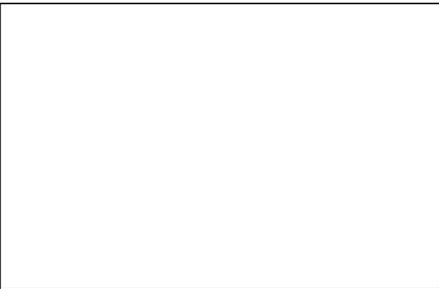
C

Vous gagnez 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}



Éphémère

C

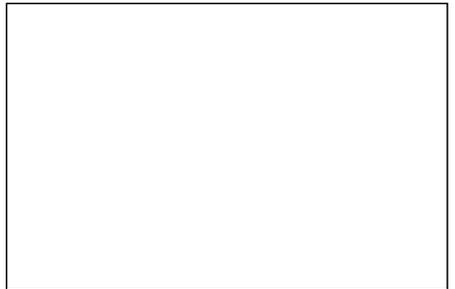
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourriture

{G}{G}



Éphémère

C

Vous gagnez 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourriture

{G}{G}



Éphémère

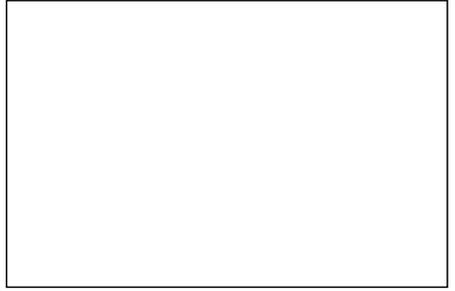
C

Vous gagnez 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourriture

{G}{G}



Éphémère

C

Vous gagnez 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible une créature.

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

Frappe

{W}



Éphémère

C

Détruisez la créature bloquée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe

{W}



Éphémère

C

Détruisez la créature bloquée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon Radieuse

{2}{W}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée avec une force supérieure ou égale à 4.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon Radieuse

{2}{W}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée avec une force supérieure ou égale à 4.

Recyclage (2)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon Radieuse

{2}{W}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée avec une force supérieure ou égale à 4.

Recyclage (2)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon Radieuse

{2}{W}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée avec une force supérieure ou égale à 4.

Recyclage (2)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvres défensives

{3}{W}



Éphémère

C

Les créatures du type de votre choix gagnent +0/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du Mirari

{3}{G}{W}



Enchantement

M

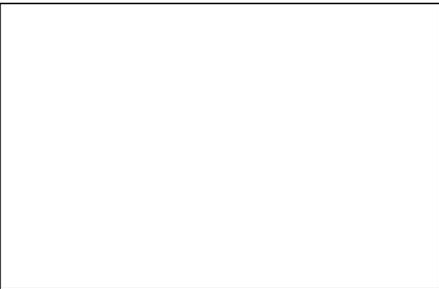
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast