Avatar du malheur {6}{B}{B}

Créature : avatar M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.
Peur
{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du malheur {6}{B}{B}

Créature : avatar M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.
Peur
{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du malheur {6}{B}{B}

Créature : avatar M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.
Peur
{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du malheur {6}{B}{B}

Créature : avatar M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.
Peur
{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrovore {2}{B}{B}

Créature : lhurgoyf R

La force et l'endurance du Nécrovore sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

{B} : Régénérez le Nécrovore. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et soignez toutes ses blessures.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Genèse {4}{G}

Créature : incarnation R

Au début de votre entretien, si La Genèse est dans votre cimetière, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez dans votre main une carte de créature ciblée de votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrovore {2}{B}{B}

Créature : lhurgoyf R

La force et l'endurance du Nécrovore sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

{B} : Régénérez le Nécrovore. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et soignez toutes ses blessures.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Genèse {4}{G}

Créature : incarnation R

Au début de votre entretien, si La Genèse est dans votre cimetière, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez dans votre main une carte de créature ciblée de votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mangouste agile {G}

Créature : mangouste **C**

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Seuil ? La Mangouste agile gagne +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mangouste agile {G}

Créature : mangouste **C**

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Seuil ? La Mangouste agile gagne +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mangouste agile {G}

Créature : mangouste **C**

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Seuil ? La Mangouste agile gagne +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mangouste agile {G}

Créature : mangouste **C**

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Seuil ? La Mangouste agile gagne +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échos obsédants {3}{B}{B}

Rituel R

Exilez toutes les cartes du cimetière du joueur ciblé qui ne sont pas des cartes de terrain de base. Pour chaque carte exilée de cette manière, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction selon Gaia {1}{G}

Rituel U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.
Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échos obsédants {3}{B}{B}

Rituel R

Exilez toutes les cartes du cimetière du joueur ciblé qui ne sont pas des cartes de terrain de base. Pour chaque carte exilée de cette manière, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction selon Gaia {1}{G}

Rituel U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.
Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}

Artefact M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe mesmérique {2}

Artefact R

À chaque fois qu'un permanent devient dégagé, le contrôleur de ce permanent meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}

Artefact M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe mesmérique {2}

Artefact R

À chaque fois qu'un permanent devient dégagé, le contrôleur de ce permanent meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe mesmérique {2}

Artefact R

À chaque fois qu'un permanent devient dégagé, le contrôleur de ce permanent meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe mesmérique {2}

Artefact R

À chaque fois qu'un permanent devient dégagé, le contrôleur de ce permanent meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

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

Naturalisation {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

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

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

Dosan la feuille tombante {1}{G}{G}

Créature légendaire : humain et moine R

Les joueurs ne peuvent lancer des sorts que pendant leurs propres tours.

2/2

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

Dosan la feuille tombante {1}{G}{G}

Créature légendaire : humain et moine R

Les joueurs ne peuvent lancer des sorts que pendant leurs propres tours.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne {3}{B}

Rituel : arcane R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation {2}{B}{B}

Rituel R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne {3}{B}

Rituel : arcane R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation {2}{B}{B}

Rituel R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation {2}{B}{B}

Rituel R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation {2}{B}{B}

Rituel R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast