

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

Cobra de lotus {1}{G}

Créature : serpent R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus {1}{G}

Créature : serpent R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}

Créature : elfe et shaman R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe

{3}{G}

Créature : elfe et shamanes

R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarche

{G}

Créature : humain et druide

R

Exaltation (À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour.)

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarche

{G}

Créature : humain et druide

R

Exaltation (À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour.)

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}

Créature : elfe et shamanes

R

{G}, {T}, défaussez-vous d’une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre à ergots faucheurs

{G}

Créature : chat

C

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Quand le Tigre à ergots faucheurs arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez un terrain.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille

{1}{G}

Créature : plante et mur

C

Défenseur

{T} : Ajoutez {G}.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre à ergots faucheurs

{G}

Créature : chat

C

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Quand le Tigre à ergots faucheurs arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez un terrain.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille

{1}{G}

Créature : plante et mur

C

Défenseur

{T} : Ajoutez {G}.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du Disque

{2}{W}{W}

Créature : humain et sorcier

R

Le mage du Disque arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin mystique

{2}{G}{W}

Créature : humain et nomade et mystique

P

Protection contre le noir

Seuil ? L'Argousin mystique gagne +3/+3 et a le volant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du Disque

{2}{W}{W}

Créature : humain et sorcier

R

Le mage du Disque arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali

{G}{W}

Créature : chat et sorcier

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

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

Thérapie de la Coterie

{B}

Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

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

Thérapie de la Coterie

{B}

Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

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 défait de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence

{1}{W}

Rituel

C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence

{1}{W}

Rituel

C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}

Rituel

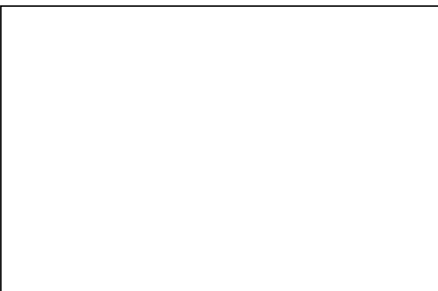
R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}



Rituel

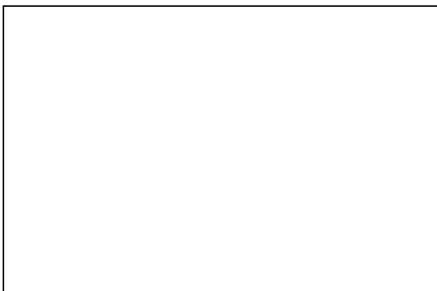
R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Gerrard

{W}{B}



Rituel

U

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes. Vous gagnez 3 points de vie pour chaque carte de terrain défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Gerrard

{W}{B}



Rituel

U

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes. Vous gagnez 3 points de vie pour chaque carte de terrain défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de poussière



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, sacrifiez un terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé.

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

Landes de Llanowar

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

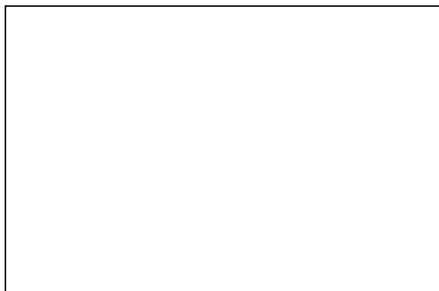
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



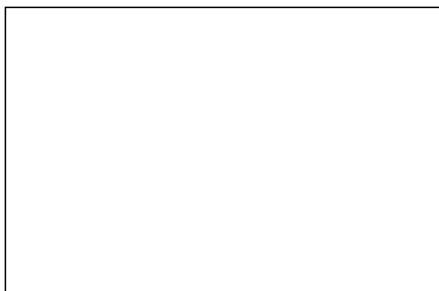
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



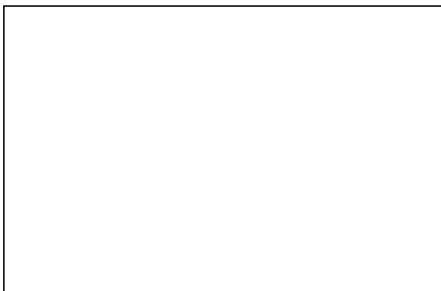
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

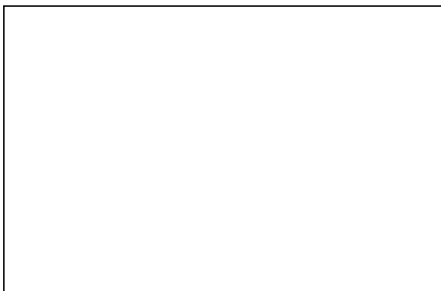
C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
<center
</center
</p>
</div>
<div data-bbox="646 345 818 354" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
<div data-bbox="143 465 177 476" data-label="Section-Header">
<p>Plaine</p>
</div>
<div data-bbox="141 479 418 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="143 609 255 621" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="403 609 417 621" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="143 624 416 686" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
<center
</center
</p>
</div>
<div data-bbox="143 742 313 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
<div data-bbox="646 465 682 476" data-label="Section-Header">
<p>Plaine</p>
</div>
<div data-bbox="644 479 921 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="646 609 760 621" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="906 609 920 621" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="646 624 920 686" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
<center
</center
</p>
</div>
<div data-bbox="646 742 818 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width="65"&align="center&quot;&src="graph/manas/bigW.jpg"& ;&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

M

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

M

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assemblée à l'aube

{G}{G}{W}



Éphémère

U

Cherchez jusqu'à trois cartes de créature dans votre bibliothèque, révélez-les, puis mélangez et mettez ces cartes au-dessus d'elle dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assemblée à l'aube

{G}{G}{W}

Éphémère

U

Cherchez jusqu'à trois cartes de créature dans votre bibliothèque, révéléz-les, puis mélangez et mettez ces cartes au-dessus d'elle dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation d'aura

{G}{W}

Éphémère

R

Détruisez un enchantement ciblé. Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la valeur de mana de cet enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation d'aura

{G}{W}

Éphémère

R

Détruisez un enchantement ciblé. Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la valeur de mana de cet enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cauchemar récurrent

{2}{B}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurrent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cauchemar récurrent

{2}{B}



Enchantement

R

Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurrent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N°039;activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance programmée

{3}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, le contrôleur de cette créature peut chercher dans sa bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie

{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : forêt

Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance programmée

{3}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, le contrôleur de cette créature peut chercher dans sa bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}

Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

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

Action pernicieuse

{1}{B}{G}

Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

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

