

Amnémancien rusé

{2}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amnémancien rusé

{2}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amnémancien rusé

{2}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amnémancien rusé

{2}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleurs de cerveau

{3}{B}

Créature : zombie

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez les Avaleurs de cerveau.

Folie {1}{B}

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleurs de cerveau

{3}{B}

Créature : zombie

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez les Avaleurs de cerveau.

Folie {1}{B}

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleurs de cerveau

{3}{B}

Créature : zombie

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez les Avaleurs de cerveau.

Folie {1}{B}

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleurs de cerveau

{3}{B}

Créature : zombie

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez les Avaleurs de cerveau.

Folie {1}{B}

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boggart exilé

{1}{B}

Créature : goblin et gredin

C

Quand le Boggart exilé meurt, défaussez-vous d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boggart exilé

{1}{B}

Créature : goblin et gredin

C

Quand le Boggart exilé meurt, défaussez-vous d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boggart exilé

{1}{B}

Créature : goblin et gredin

C

Quand le Boggart exilé meurt, défaussez-vous d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boggart exilé

{1}{B}

Créature : goblin et gredin

C

Quand le Boggart exilé meurt, défaussez-vous d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin troglodyte

{2}{B}

Créature : diablotin et rebelle

C

Vol, célérité

Echo ? Défaussez-vous d'une carte. (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin troglodyte

{2}{B}

Créature : diablotin et rebelle

C

Vol, célérité

Echo ? Défaussez-vous d'une carte. (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin troglodyte

{2}{B}

Créature : diablotin et rebelle

C

Vol, célérité

Echo ? Défaussez-vous d'une carte. (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin troglodyte

{2}{B}

Créature : diablotin et rebelle

C

Vol, célérité

Echo ? Défaussez-vous d'une carte. (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone recluse

{3}{B}{B}

Créature : gorgonoïde

C

À chaque fois que la Gorgone recluse bloque ou devient bloquée par une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.

Folie {B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone recluse

{3}{B}{B}

Créature : gorgonoïde

C

À chaque fois que la Gorgone recluse bloque ou devient bloquée par une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.

Folie {B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone recluse

{3}{B}{B}

Créature : gorgonoïde

C

À chaque fois que la Gorgone recluse bloque ou devient bloquée par une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.

Folie {B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone recluse

{3}{B}{B}

Créature : gorgonoïde

C

À chaque fois que la Gorgone recluse bloque ou devient bloquée par une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.

Folie {B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire

{3}{R}{R}

Créature : guivre

U

Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire

{3}{R}{R}

Créature : guivre

U

Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire

{3}{R}{R}

Créature : guivre

U

Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire

{3}{R}{R}

Créature : guivre

U

Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur de Ciergeroc

{2}{R}{R}

Créature : géant et shamanes

R

Quand l'Incinérateur de Ciergeroc arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous au hasard d'une carte. Si vous vous défaussez d'une carte de créature de cette manière, l'Incinérateur de Ciergeroc inflige un nombre de blessures égal à la force de cette carte à une cible, joueur ou planeswalker.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de la discorde

{BR}{BR}{BR}

Créature : avatar

R

Vol

Quand l'Avatar de la discorde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne vous défaussiez de deux cartes.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de la discorde

{BR}{BR}{BR}

Créature : avatar

R

Vol

Quand l'Avatar de la discorde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne vous défaussiez de deux cartes.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de la discorde

{BR}{BR}{BR}

Créature : avatar

R

Vol

Quand l'Avatar de la discorde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne vous défaussiez de deux cartes.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de la discorde

{BR}{BR}{BR}



Créature : avatar

R

Vol

Quand l'Avatar de la discorde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne vous défaussiez de deux cartes.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

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



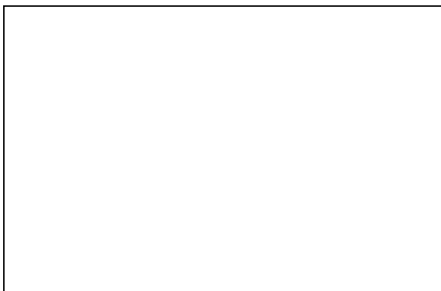
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



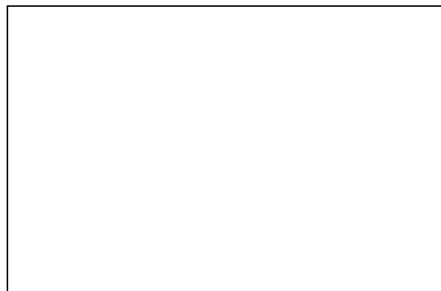
Terrain de base : montagne

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

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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur flétrissement

{4}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur flétrissement

{4}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur flétrissement

{4}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur flétrissement

{4}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

