

Broyeur d'os

{2}{B}

Créature : phyrexian et mignon

U

Vol

Écho {2}{B} (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.)

Quand le Broyeur d'os arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyeur d'os

{2}{B}

Créature : phyrexian et mignon

U

Vol

Écho {2}{B} (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.)

Quand le Broyeur d'os arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyeur d'os

{2}{B}

Créature : phyrexian et mignon

U

Vol

Écho {2}{B} (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.)

Quand le Broyeur d'os arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyeur d'os

{2}{B}

Créature : phyrexian et mignon

U

Vol

Écho {2}{B} (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.)

Quand le Broyeur d'os arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ermite fêlé

{3}{G}{G}

Créature : elfe

R

Écho {3}{G}{G}

Quand l'ermite fêlé arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Écureuil.

Toutes les créatures Écureuil gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs

{1}{G}

Créature : plante et mur

U

Défenseur

Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs

{1}{G}

Créature : plante et mur

U

Défenseur

Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs

{1}{G}

Créature : plante et mur

U

Défenseur

Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs

{1}{G}

Créature : plante et mur

U

Défenseur

Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

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

Chevaucheurs d'avalanche

{3}{R}

Créature : humain et nomade

P

Célérité

Echo {3}{R}

Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche

{3}{R}

Créature : humain et nomade

P

Célérité

Echo {3}{R}

Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche

{3}{R}

Créature : humain et nomade

P

Célérité

Echo {3}{R}

Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche

{3}{R}

Créature : humain et nomade

P

Célérité

Echo {3}{R}

Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur guitôk

{2}{R}

Créature : humain et nomade

C

Écho {2}{R}

Quand le Frondeur guitôk arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur guitôk

{2}{R}

Créature : humain et nomade

C

Écho {2}{R}

Quand le Frondeur guitôk arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur guitôk

{2}{R}

Créature : humain et nomade

C

Écho {2}{R}

Quand le Frondeur guitôk arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur guitûk

{2}{R}

Créature : humain et nomade

C

Écho {2}{R}

Quand le Frondeur guitûk arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hérétique viashino

{2}{R}

Créature : viashino

U

{1}{R}, {T} : Détruisez un artefact ciblé. L'Hérétique viashino inflige un nombre de blessures au contrôleur de cet artefact égal à la valeur de mana de l'artefact.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hérétique viashino

{2}{R}

Créature : viashino

U

{1}{R}, {T} : Détruisez un artefact ciblé. L'Hérétique viashino inflige un nombre de blessures au contrôleur de cet artefact égal à la valeur de mana de l'artefact.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grognardes de Radieuse

{3}{W}

Créature : humain et soldat

U

Écho {3}{W}

Quand les Grognardes de Radieuse arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grognardes de Radieuse{3}{W}

Créature : humain et soldatU  
Écho {3}{W}  
Quand les Grognardes de Radieuse arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante{3}{B}{B}

RituelM  
Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grognardes de Radieuse{3}{W}

Créature : humain et soldatU  
Écho {3}{W}  
Quand les Grognardes de Radieuse arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante{3}{B}{B}

RituelM  
Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante

{3}{B}{B}

Rituel

M

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante

{3}{B}{B}

Rituel

M

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

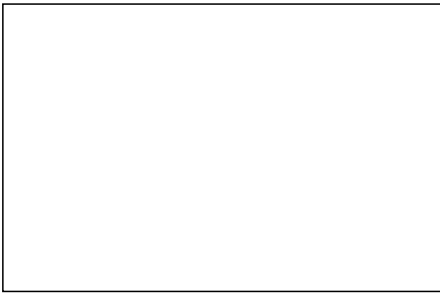
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



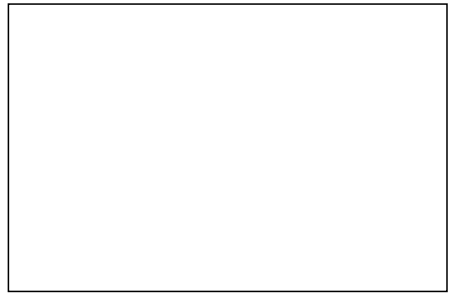
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

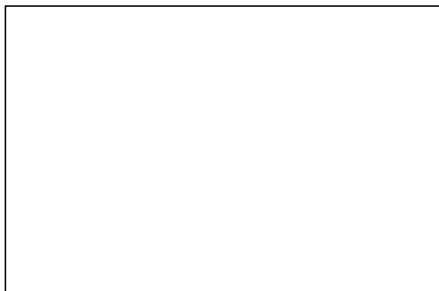
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

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 de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

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

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

Sources sulfureuses



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

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

Sources sulfureuses



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des goules

{1}{B}



Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé dont le cimetière a moins de cartes de créature que dans son cimetière et qui est son adversaire. Le premier joueur peut renvoyer une carte de créature depuis son cimetière dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des goules

{1}{B}



Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé dont le cimetière a moins de cartes de créature que dans son cimetière et qui est son adversaire. Le premier joueur peut renvoyer une carte de créature depuis son cimetière dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des goules

{1}{B}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé dont le cimetière a moins de cartes de créature que dans son cimetière et qui est son adversaire. Le premier joueur peut renvoyer une carte de créature depuis son cimetière dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abondance

{2}{G}{G}

Enchantement

R

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez, à la place, choisir terrain ou non-terrain et révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de la sorte choisie. Mettez cette carte dans votre main et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des goules

{1}{B}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé dont le cimetière a moins de cartes de créature que dans son cimetière et qui est son adversaire. Le premier joueur peut renvoyer une carte de créature depuis son cimetière dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abondance

{2}{G}{G}

Enchantement

R

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez, à la place, choisir terrain ou non-terrain et révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de la sorte choisie. Mettez cette carte dans votre main et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie du plus apte

{1}{G}

Enchantement

R

{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie du plus apte

{1}{G}

Enchantement

R

{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie du plus apte

{1}{G}

Enchantement

R

{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie du plus apte

{1}{G}

Enchantement

R

{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de Multani

{G}{G}

Créature : elfe

C

Écho {G}{G}

Quand l'Acolyte de Multani arrive sur le champ de bataille,  
piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de Multani

{G}{G}

Créature : elfe

C

Écho {G}{G}

Quand l'Acolyte de Multani arrive sur le champ de bataille,  
piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de Multani

{G}{G}

Créature : elfe

C

Écho {G}{G}

Quand l'Acolyte de Multani arrive sur le champ de bataille,  
piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de Multani

{G}{G}

Créature : elfe

C

Écho {G}{G}

Quand l'Acolyte de Multani arrive sur le champ de bataille,  
piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion Kelde

{2}{R}{R}

Créature : humain et barbare

U

Célérité

Écho {2}{R}{R}

Quand le Champion Kelde arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion Kelde

{2}{R}{R}

Créature : humain et barbare

U

Célérité

Écho {2}{R}{R}

Quand le Champion Kelde arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion Kelde

{2}{R}{R}

Créature : humain et barbare

U

Célérité

Écho {2}{R}{R}

Quand le Champion Kelde arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion Kelde

{2}{R}{R}

Créature : humain et barbare

U

Célérité

Écho {2}{R}{R}

Quand le Champion Kelde arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide karmique

{3}{W}{W}

Créature : ange et esprit

R

Vol, protection contre le noir

Écho {3}{W}{W} (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.)

Quand le Guide karmique arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide karmique

{3}{W}{W}

Créature : ange et esprit

R

Vol, protection contre le noir

Écho {3}{W}{W} (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.)

Quand le Guide karmique arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide karmique

{3}{W}{W}

Créature : ange et esprit

R

Vol, protection contre le noir

Écho {3}{W}{W} (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.)

Quand le Guide karmique arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé

{1}{B}

Enchantement

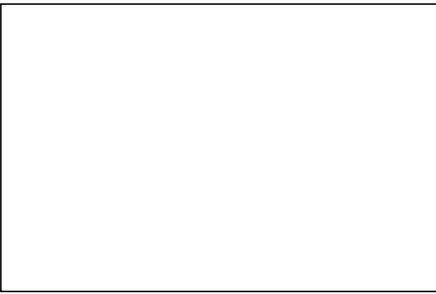
R

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

Cimetière surpeuplé

{1}{B}



Enchantement

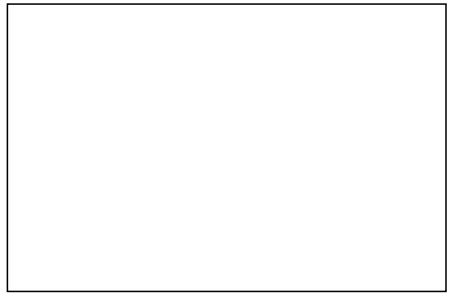
R

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

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

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