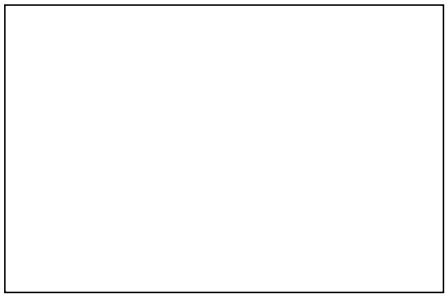
Mur de lianes de Filandre {2}



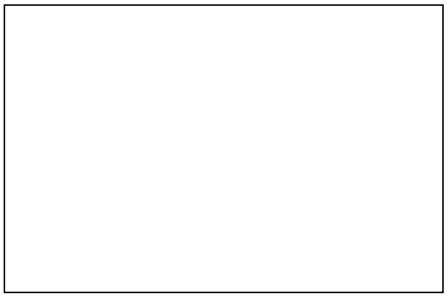
Créature-artefact : mur **C**

Défenseur
{G} : Le Mur de lianes de Filandre acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (il peut bloquer les créatures avec le vol.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de lianes de Filandre {2}



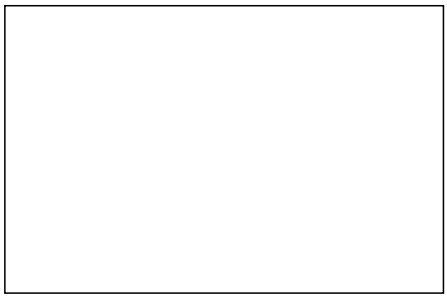
Créature-artefact : mur **C**

Défenseur
{G} : Le Mur de lianes de Filandre acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (il peut bloquer les créatures avec le vol.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de lianes de Filandre {2}



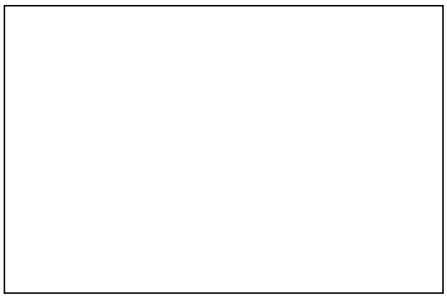
Créature-artefact : mur **C**

Défenseur
{G} : Le Mur de lianes de Filandre acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (il peut bloquer les créatures avec le vol.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de plomb {2}



Créature-artefact : myr **C**

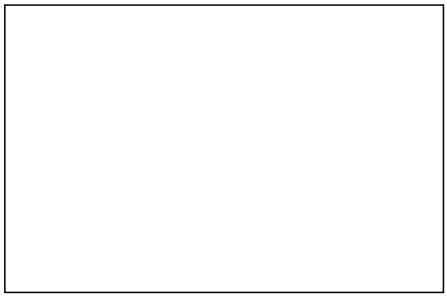
{T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de plomb {2}



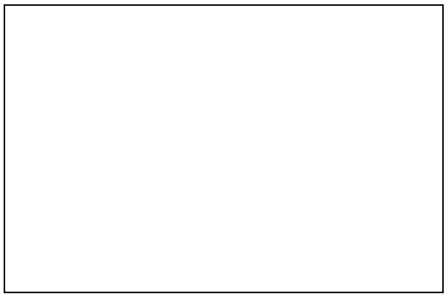
Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse au c?ur amer {4}{B}



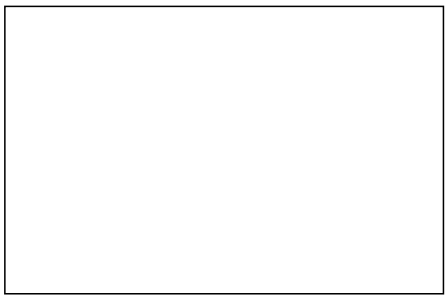
Créature : humain et shamane U

Contact mortel
Quand l'Envoûteuse au c?ur amer meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction, la mettre sur le champ de bataille attachée au joueur ciblé, puis mélanger votre bibliothèque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse au c?ur amer {4}{B}



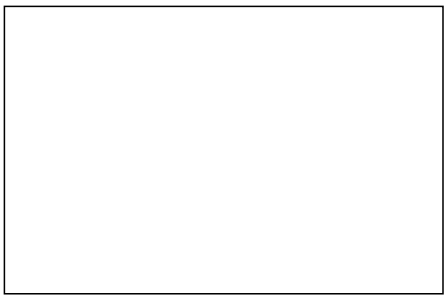
Créature : humain et shamane U

Contact mortel
Quand l'Envoûteuse au c?ur amer meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction, la mettre sur le champ de bataille attachée au joueur ciblé, puis mélanger votre bibliothèque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse au c?ur amer {4}{B}



Créature : humain et shamane U

Contact mortel
Quand l'Envoûteuse au c?ur amer meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction, la mettre sur le champ de bataille attachée au joueur ciblé, puis mélanger votre bibliothèque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse au c?ur amer {4}{B}

Créature : humain et shamane U

Contact mortel
Quand l'Envoûteuse au c?ur amer meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction, la mettre sur le champ de bataille attachée au joueur ciblé, puis mélanger votre bibliothèque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du palais {2}{W}

Créature : humain et soldat C

Le Garde du palais peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du palais {2}{W}

Créature : humain et soldat C

Le Garde du palais peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts qui tombent à pic {2}{W}

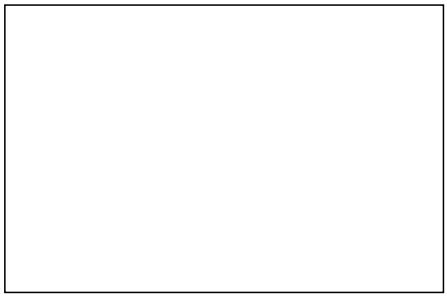
Rituel U

Si vous avez moins de points de vie qu'un adversaire, vous gagnez 6 points de vie. Si vous contrôlez moins de créatures qu'un adversaire, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts qui tombent à pic {2}{W}

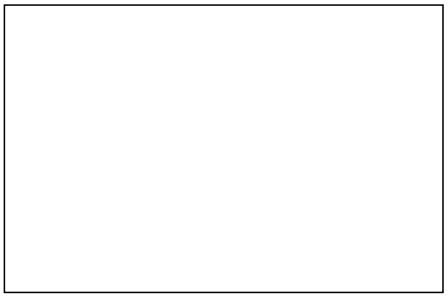


Rituel U

Si vous avez moins de points de vie qu'un adversaire, vous gagnez 6 points de vie. Si vous contrôlez moins de créatures qu'un adversaire, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

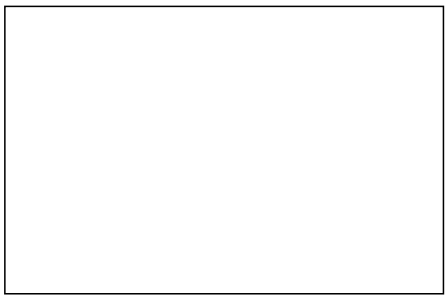


Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

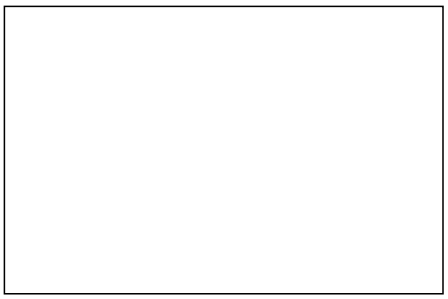


Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



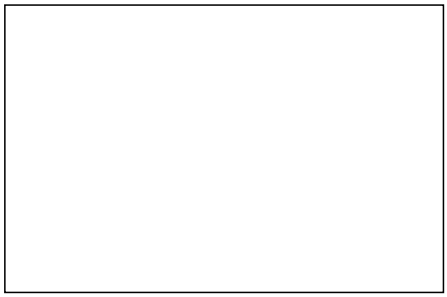
Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

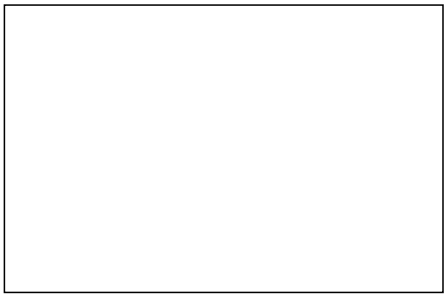


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

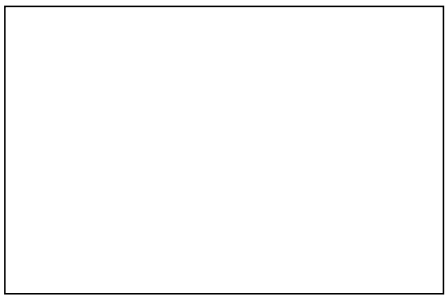


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

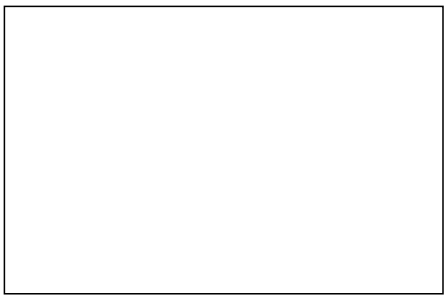


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



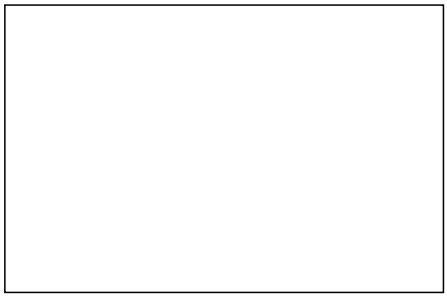
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

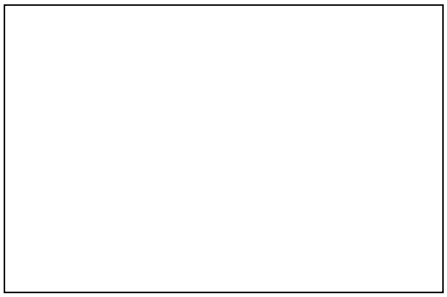


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

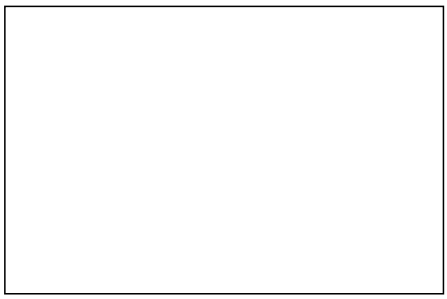


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

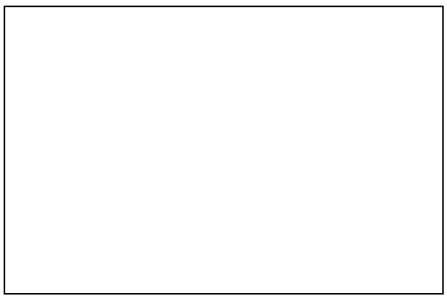


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

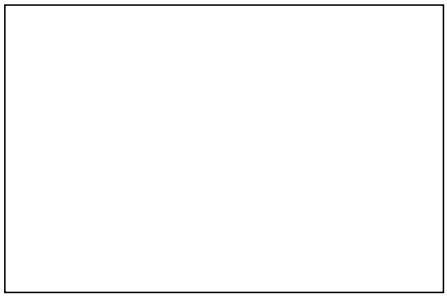


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

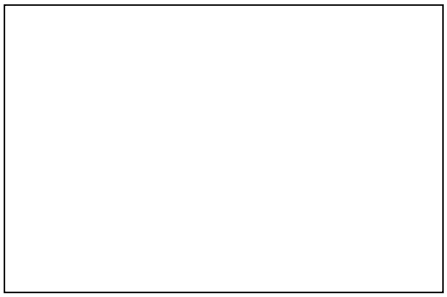


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

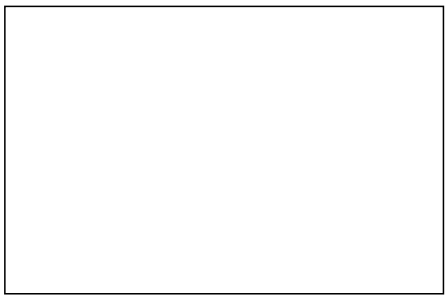


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

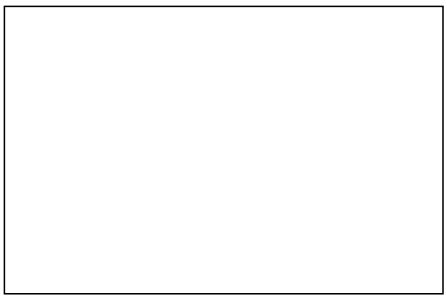


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



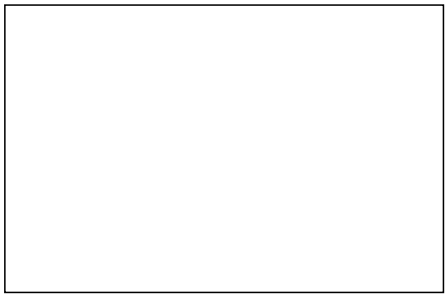
Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

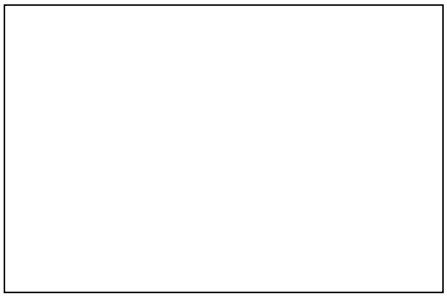


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

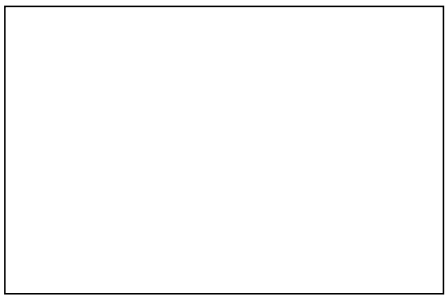


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

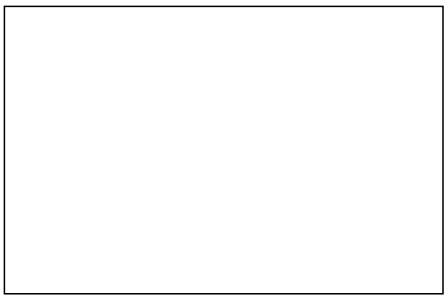


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

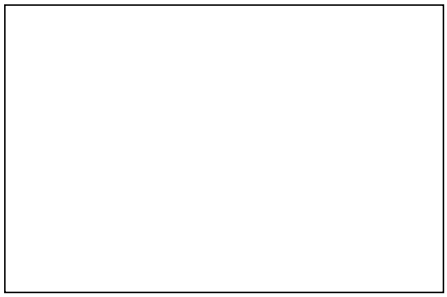


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

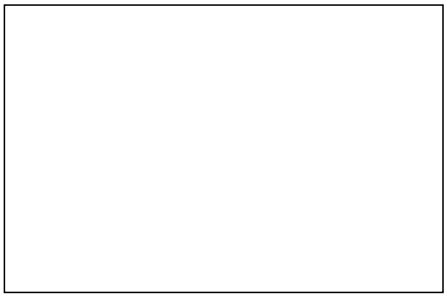


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}

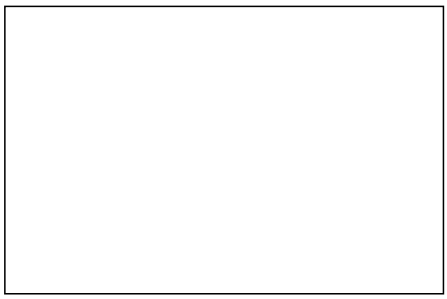


Artefact **U**

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon

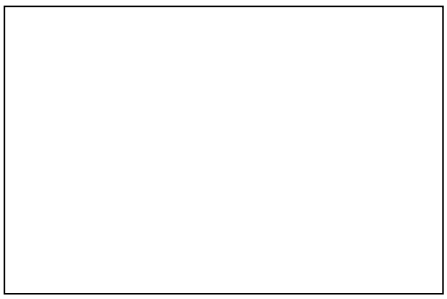


Terrain **R**

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}



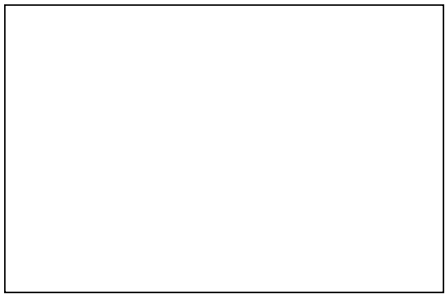
Artefact **U**

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante {1}{B}

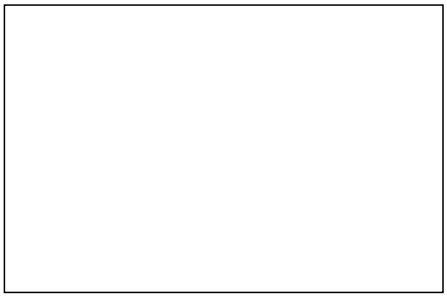


Éphémère **C**

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

Négation {1}{U}

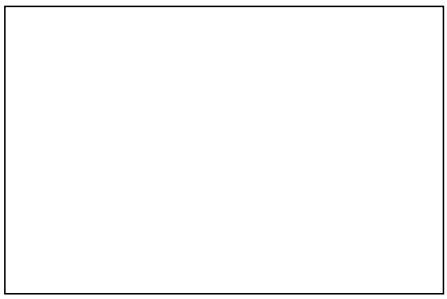


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante {1}{B}

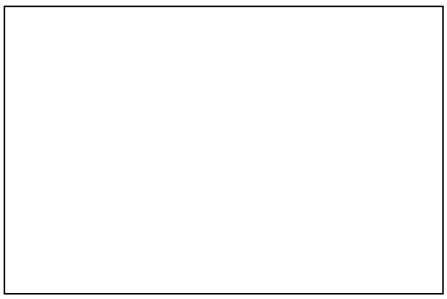


Éphémère **C**

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

Négation {1}{U}



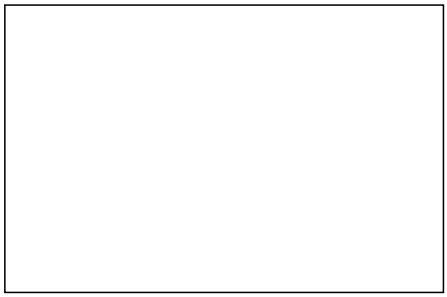
Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'infortunes {4}{B}

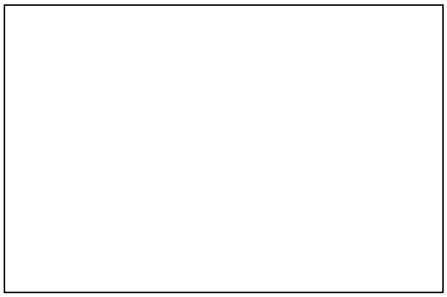


Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
Au début de votre entretien, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction qui n'a pas le même nom qu'une malédiction attachée au joueur enchanté, la mettre sur le champ de bataille attachée à ce joueur, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'infortunes {4}{B}

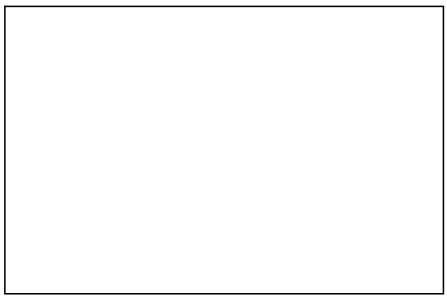


Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
Au début de votre entretien, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction qui n'a pas le même nom qu'une malédiction attachée au joueur enchanté, la mettre sur le champ de bataille attachée à ce joueur, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'infortunes {4}{B}

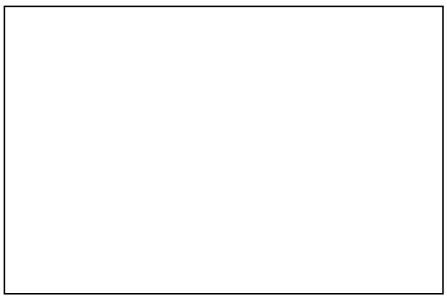


Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
Au début de votre entretien, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de malédiction qui n'a pas le même nom qu'une malédiction attachée au joueur enchanté, la mettre sur le champ de bataille attachée à ce joueur, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'étreinte de la mort {3}{B}{B}



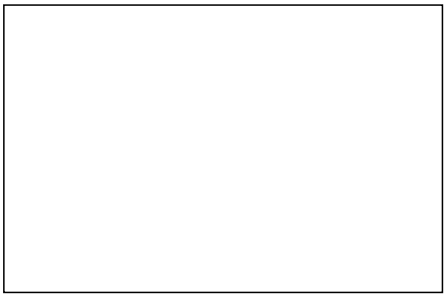
Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
Les créatures que le joueur enchanté contrôle gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'étreinte de la mort {3}{B}{B}

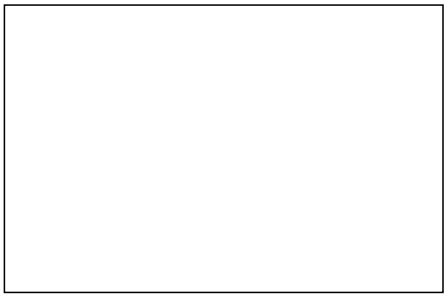


Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
Les créatures que le joueur enchanté contrôle gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de soif {4}{B}

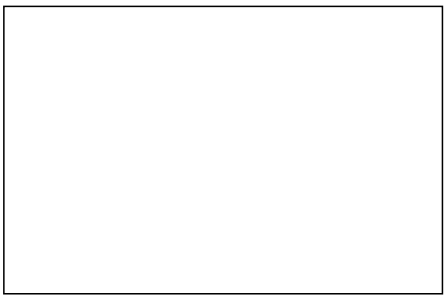


Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction de soif inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de malédictions qui lui sont attachées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de soif {4}{B}

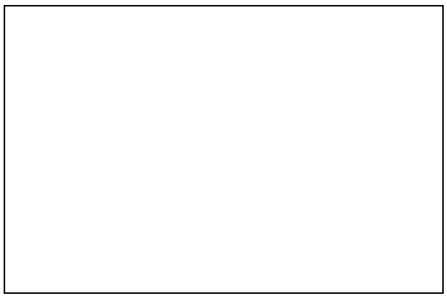


Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction de soif inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de malédictions qui lui sont attachées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de soif {4}{B}



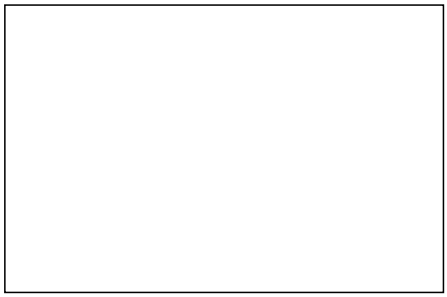
Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction de soif inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de malédictions qui lui sont attachées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de soif {4}{B}

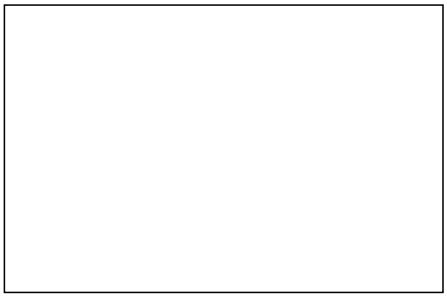


Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction de soif inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de malédictions qui lui sont attachées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du c?ur transpercé {1}{R}

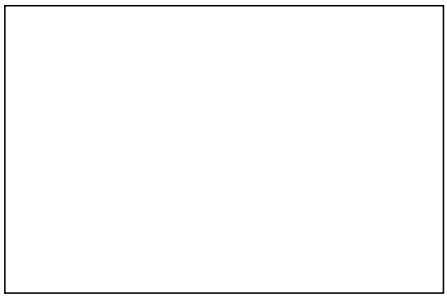


Enchantement : aura et malédiction C

Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction du c?ur transpercé inflige 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de saignée {3}{R}{R}

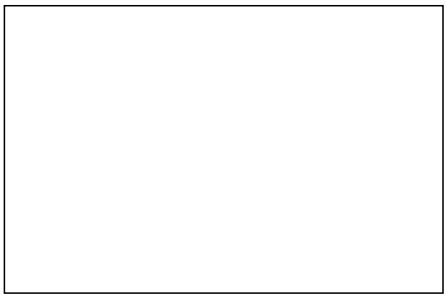


Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
Si une source devait infliger des blessures au joueur enchanté, elle inflige le double de ces blessures à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du c?ur transpercé {1}{R}



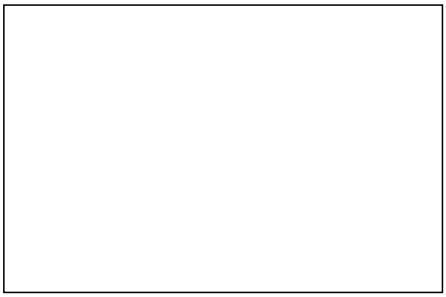
Enchantement : aura et malédiction C

Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction du c?ur transpercé inflige 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'échos {4}{U}

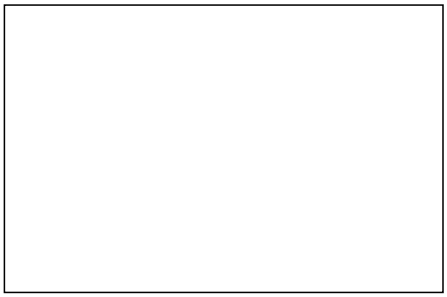


Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort d'éphémère ou de rituel, chaque autre joueur peut copier ce sort et choisir de nouvelles cibles pour la copie qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du Tome sanguinolent {2}{U}

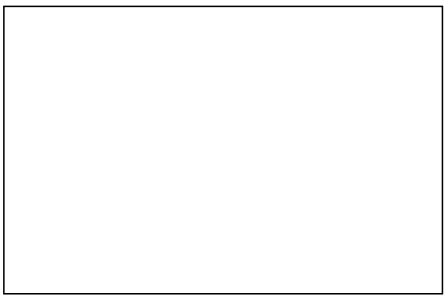


Enchantement : aura et malédiction C

Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'échos {4}{U}

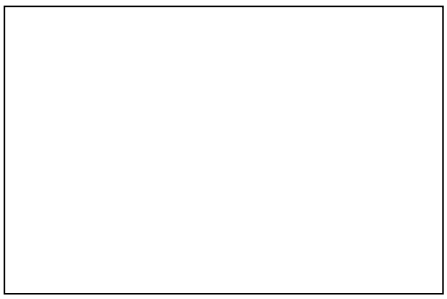


Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort d'éphémère ou de rituel, chaque autre joueur peut copier ce sort et choisir de nouvelles cibles pour la copie qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du Tome sanguinolent {2}{U}

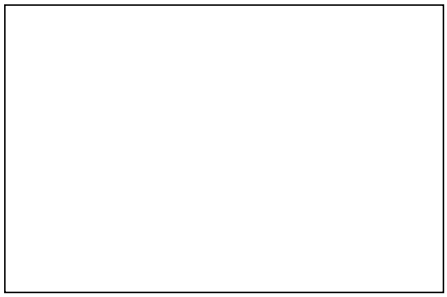


Enchantement : aura et malédiction C

Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'épuisement {2}{W}{W}

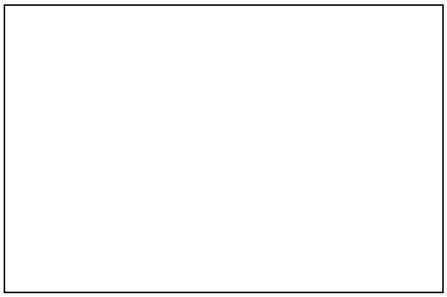


Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
Le joueur enchanté ne peut pas lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Possession fantomale {2}{W}

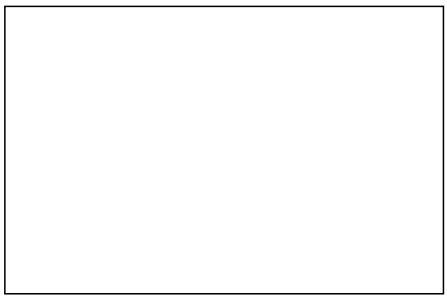


Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée a le vol.
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'épuisement {2}{W}{W}

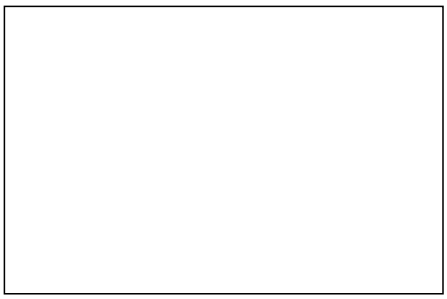


Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
Le joueur enchanté ne peut pas lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Possession fantomale {2}{W}



Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée a le vol.
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast