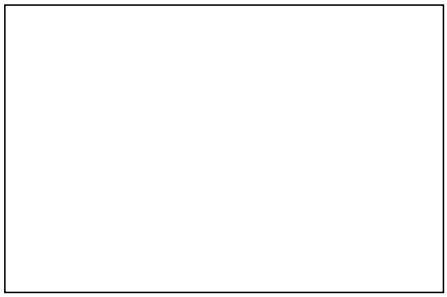
Rats bruyants {1}{B}{B}



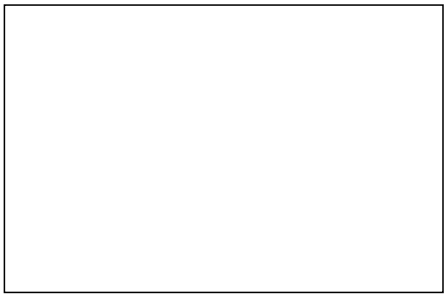
Créature : rat **C**

Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats bruyants {1}{B}{B}



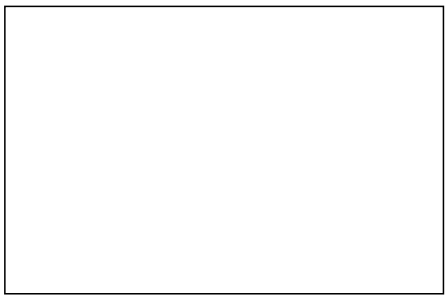
Créature : rat **C**

Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats bruyants {1}{B}{B}



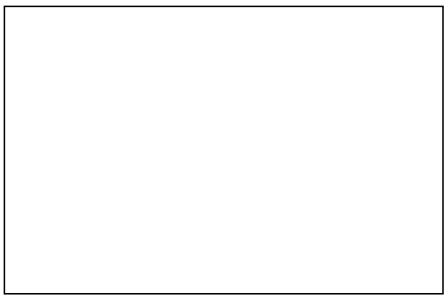
Créature : rat **C**

Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats bruyants {1}{B}{B}



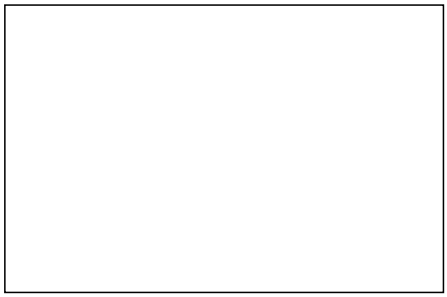
Créature : rat **C**

Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats des cryptes {2}{B}



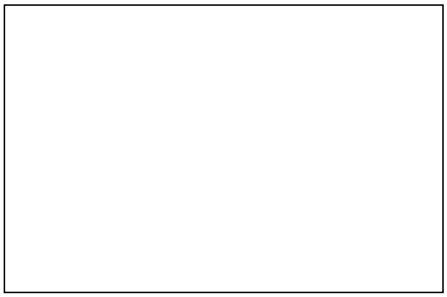
Créature : rat U

{X} : Les Rats des cryptes infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur. Ne dépensez que du mana noir pour X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats des cryptes {2}{B}



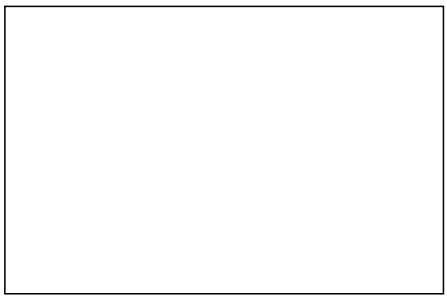
Créature : rat U

{X} : Les Rats des cryptes infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur. Ne dépensez que du mana noir pour X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats des cryptes {2}{B}



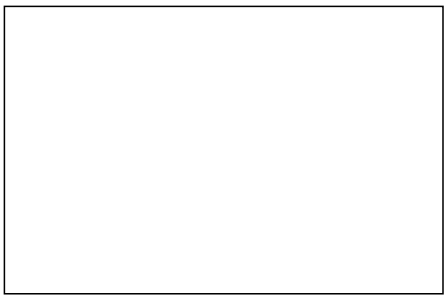
Créature : rat U

{X} : Les Rats des cryptes infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur. Ne dépensez que du mana noir pour X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats des cryptes {2}{B}



Créature : rat U

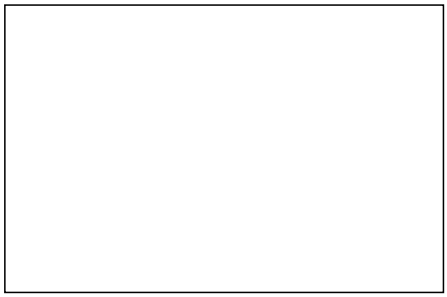
{X} : Les Rats des cryptes infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur. Ne dépensez que du mana noir pour X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques {2}{U}



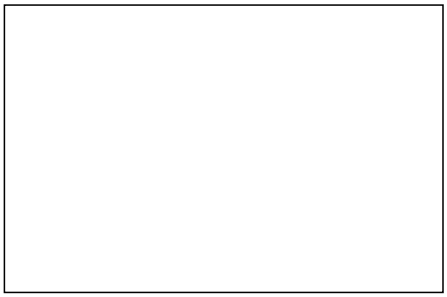
Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques {2}{U}



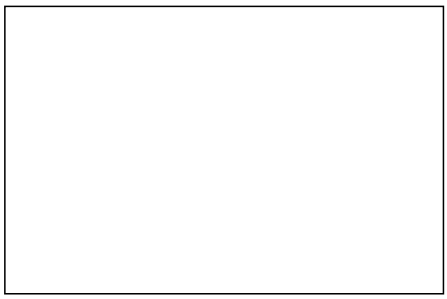
Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques {2}{U}



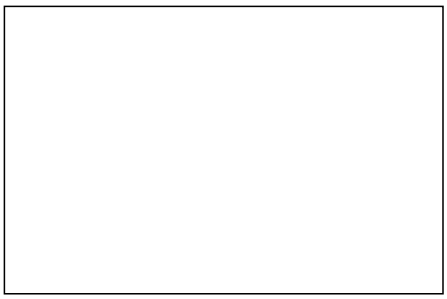
Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption {5}{B}



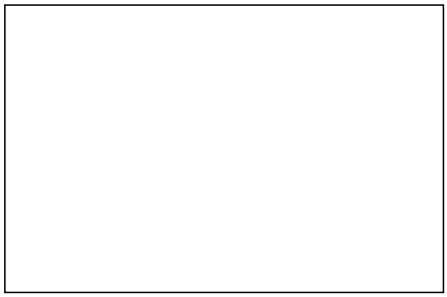
Rituel U

La Corruption inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

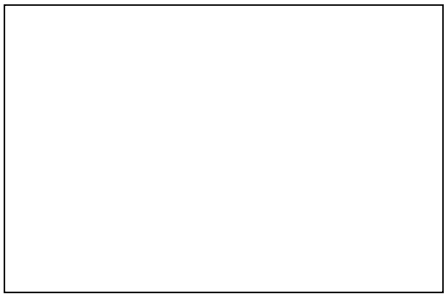


Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

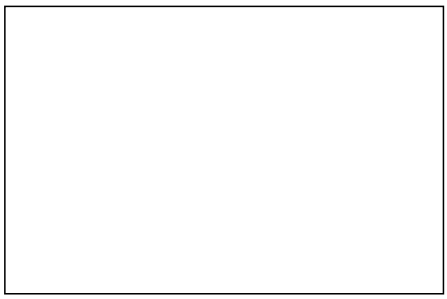


Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

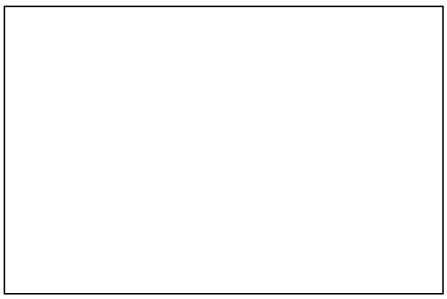


Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}



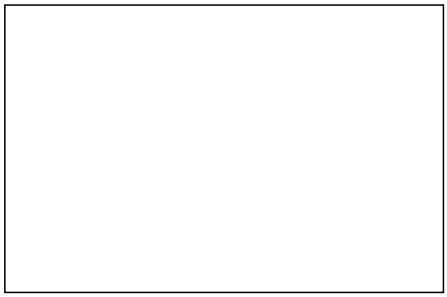
Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

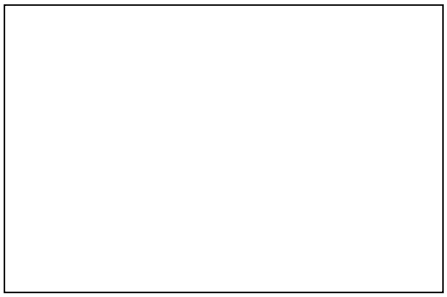


Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

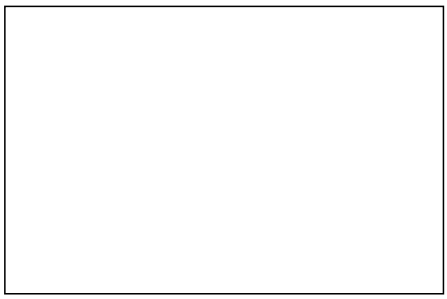


Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

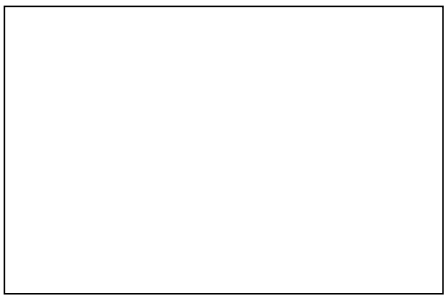


Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde {2}{U}



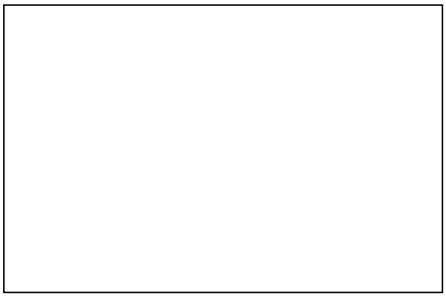
Rituel **C**

Kick {1}{B}
Piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Si ce sort a été kické, un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde {2}{U}

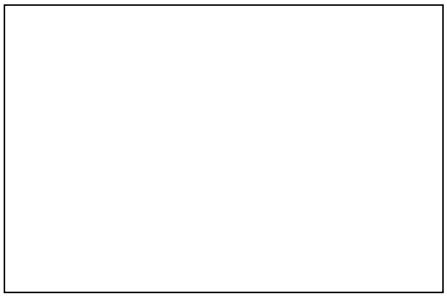


Rituel **C**

Kick {1}{B}
Piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Si ce sort a été kické, un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

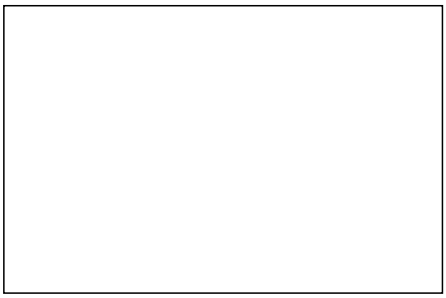


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde {2}{U}

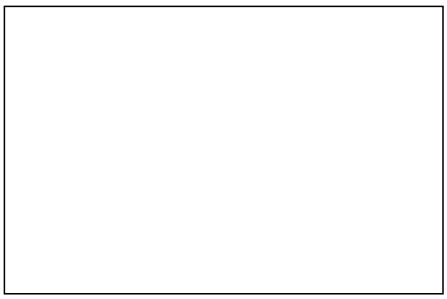


Rituel **C**

Kick {1}{B}
Piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Si ce sort a été kické, un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



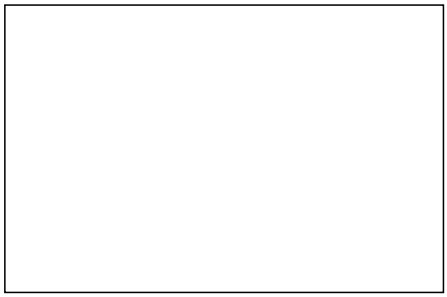
Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

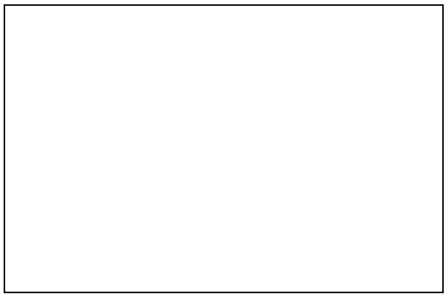


Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

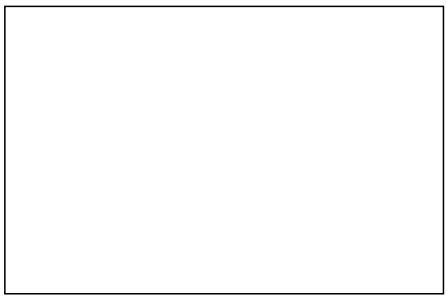


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

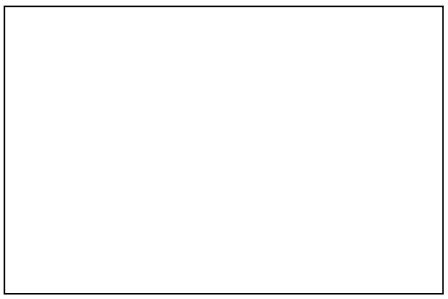


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

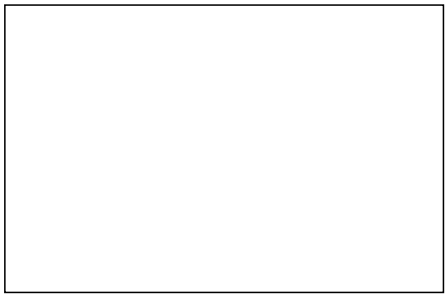
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

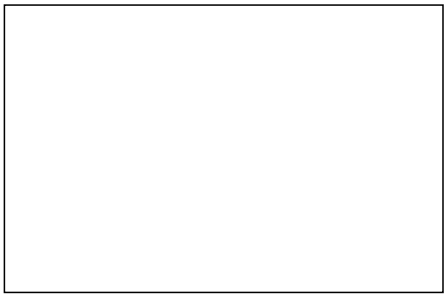


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

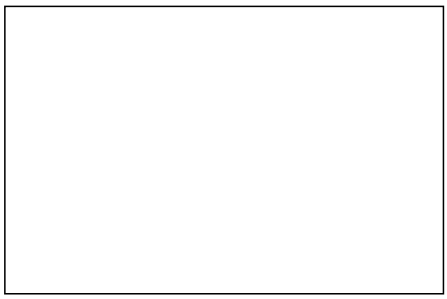


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

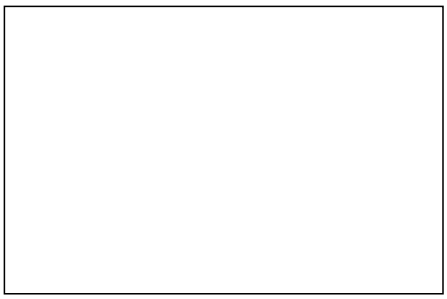


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

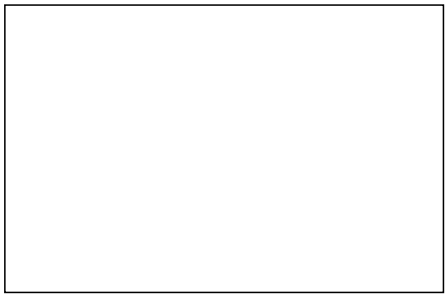


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

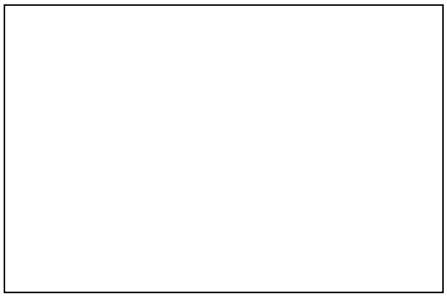


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

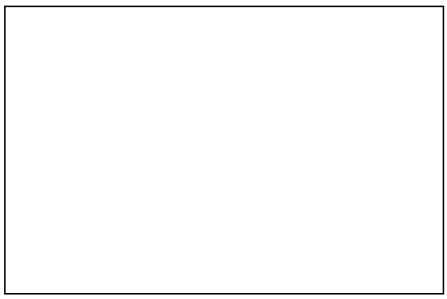


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

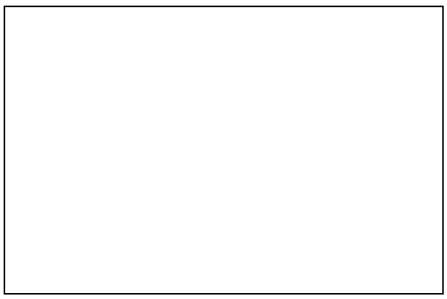


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

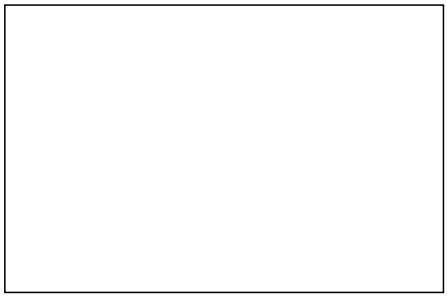


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

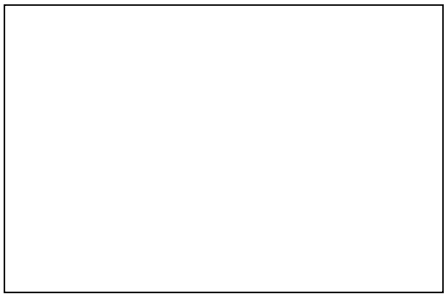


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

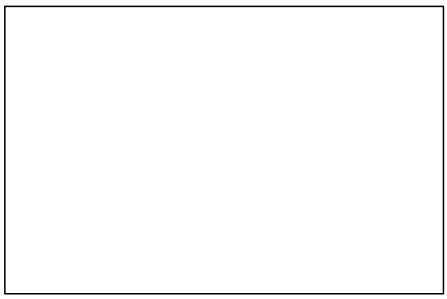


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

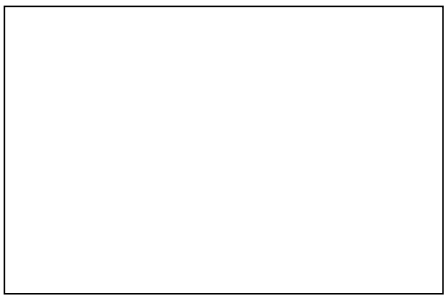


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

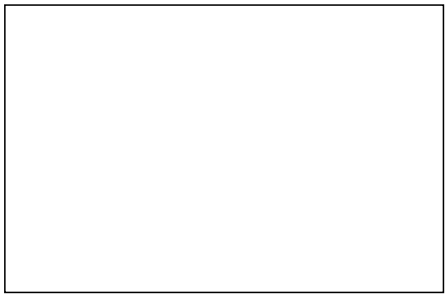


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

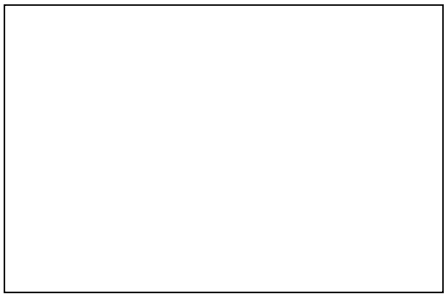


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule de l'exécuteur {B}

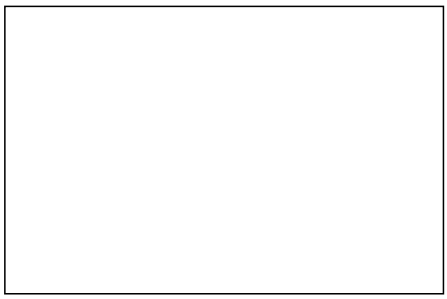


Artefact **C**

{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de guivre cendrée {1}

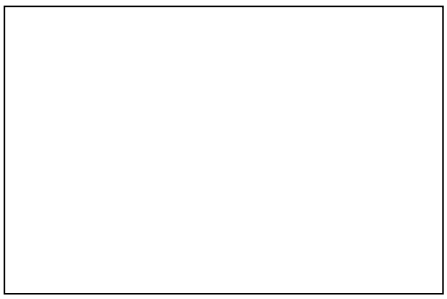


Artefact : équipement **C**

La créature équipée gagne +0/+6.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule de l'exécuteur {B}



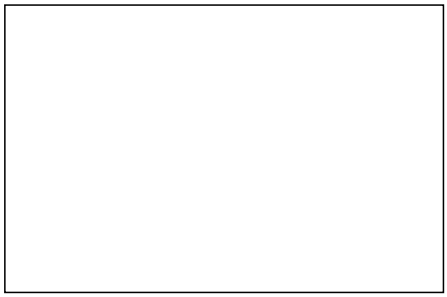
Artefact **C**

{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration {B}

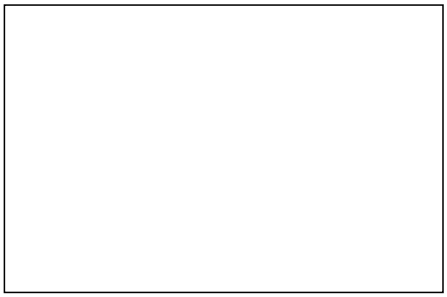


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration {B}

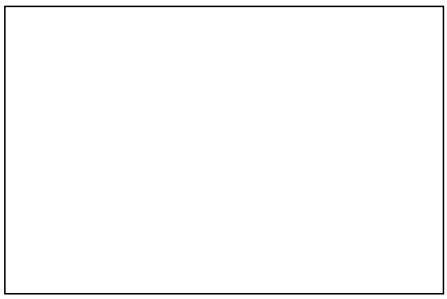


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration {B}

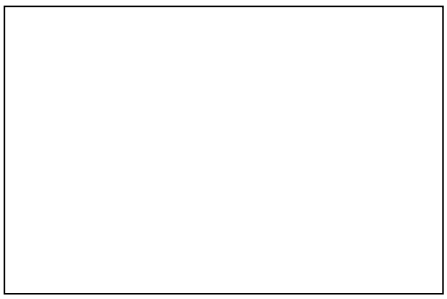


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique {1}{B}



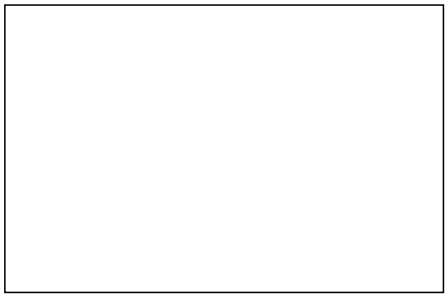
Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre récolte {1}{B}

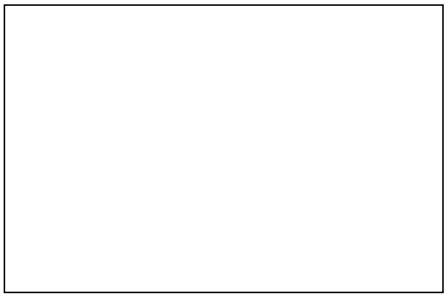


Éphémère **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Recouvrement {2}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit {B}{B}

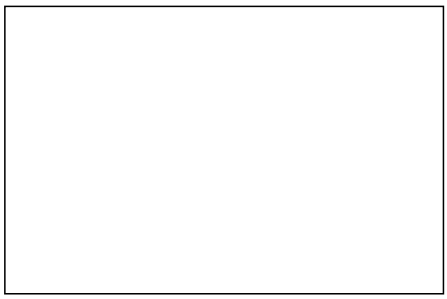


Éphémère **C**

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth {B}{B}

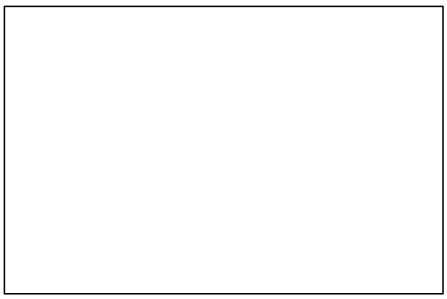


Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption {3}{B}



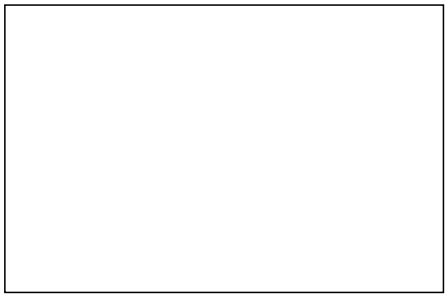
Éphémère **C**

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption {3}{B}

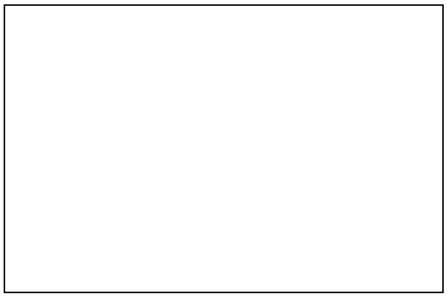


Éphémère **C**

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enseignements mystiques {3}{U}

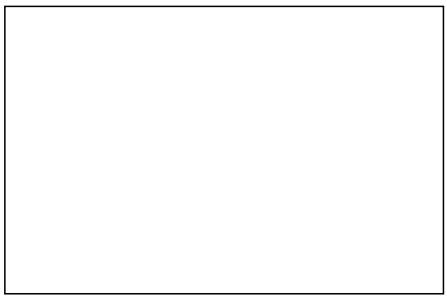


Éphémère **U**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou une carte avec le flash, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
Flashback {5}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption {3}{B}

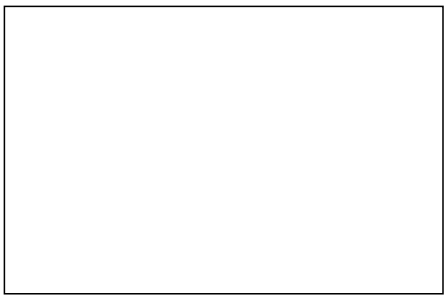


Éphémère **C**

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse {U}{B}



Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

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}

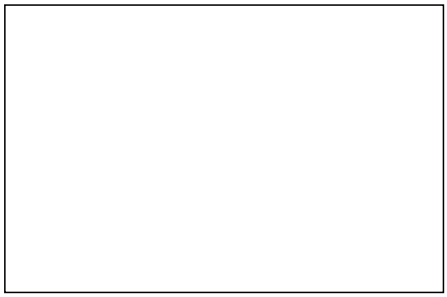
Rituel **C**

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

Nausée {1}{B}

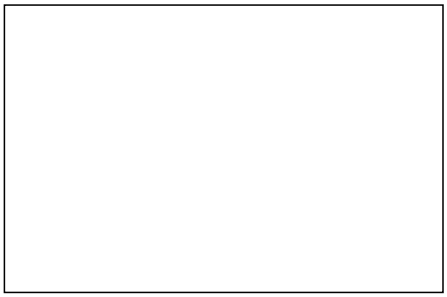


Rituel **C**

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridian {1}

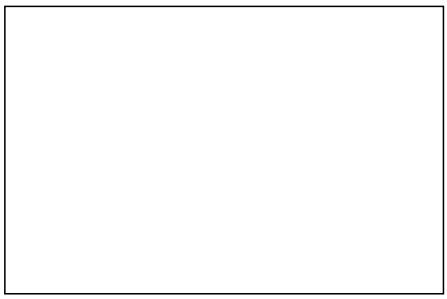


Artefact : équipement **C**

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »
Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nausée {1}{B}

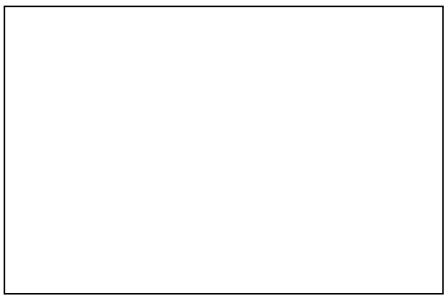


Rituel **C**

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation {1}



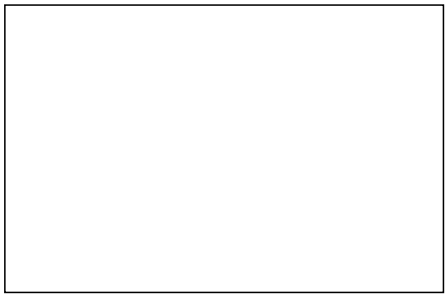
Artefact **C**

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}

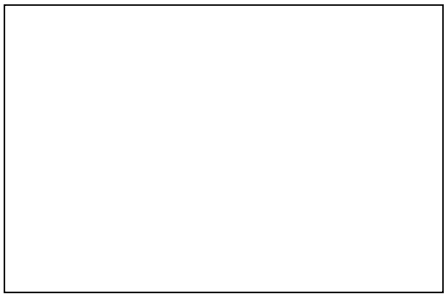


Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

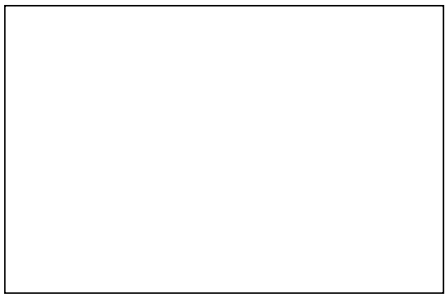


Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes putrides {1}{B}{B}

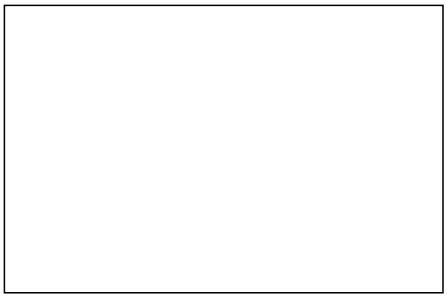


Éphémère C

Les créatures non-artefact gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire bleue {U}



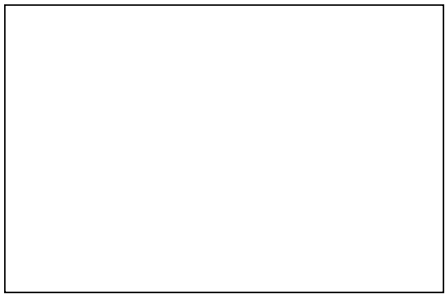
Éphémère C

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort rouge ciblé.
? Détruisez un permanent rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire bleue {U}

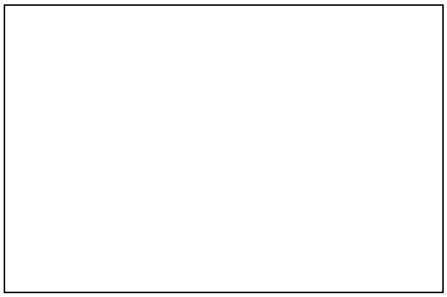


Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort rouge ciblé.
? Détruisez un permanent rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire bleue {U}

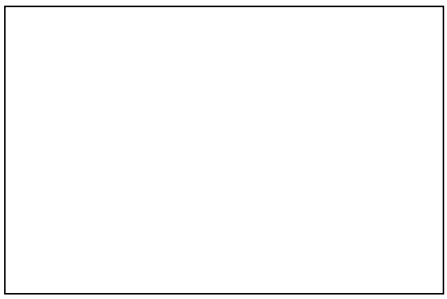


Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort rouge ciblé.
? Détruisez un permanent rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire bleue {U}



Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort rouge ciblé.
? Détruisez un permanent rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast