

Valet myr {1}



Créature-artefact : myr C

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}



Créature-artefact : myr C

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}



Créature-artefact : myr C

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}



Créature-artefact : myr C

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi {3}{B}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation R

Peur

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.

Quand l'Effroi est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}

Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.

Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi {3}{B}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation R

Peur

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.

Quand l'Effroi est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}

Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.

Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}



Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.
 Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
 Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal {B}{B}



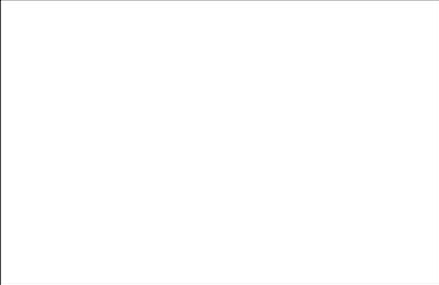
Créature : esprit R

Célérité
 Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
 À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal {B}{B}



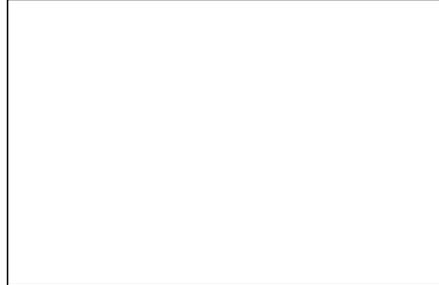
Créature : esprit R

Célérité
 Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
 À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal {B}{B}



Créature : esprit R

Célérité
 Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
 À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Admirateurs masqués {2}{G}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

Quand les Admirateurs masqués arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Admirateurs masqués depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Admirateurs masqués {2}{G}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

Quand les Admirateurs masqués arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Admirateurs masqués depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Admirateurs masqués {2}{G}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

Quand les Admirateurs masqués arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Admirateurs masqués depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}



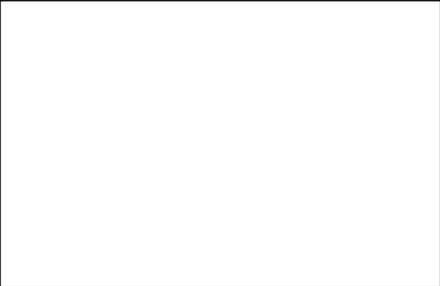
Créature : araignée **C**

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}

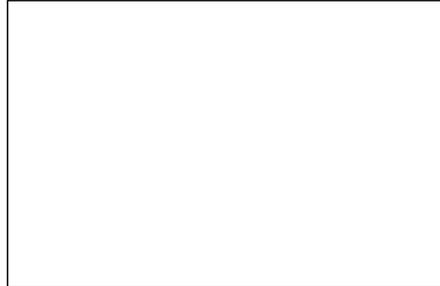


Créature : araignée **C**
 Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth {B}{G}

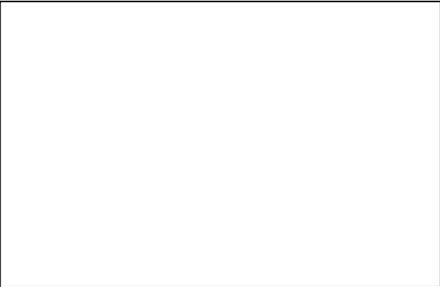


Créature : zombie et troll **R**
 Piétinement
 Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.
 {B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}

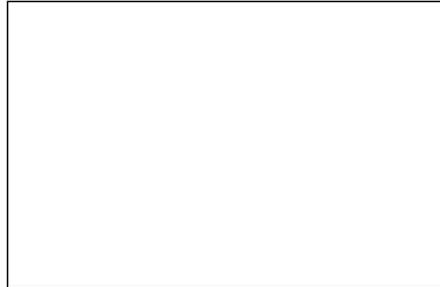


Créature : araignée **C**
 Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth {B}{G}



Créature : zombie et troll **R**
 Piétinement
 Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.
 {B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth {B}{G}

Créature : zombie et troll R

Piétinement

Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attirance mortelle {B}

Rituel U

Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour et elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exiliez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attirance mortelle {B}

Rituel U

Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour et elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exiliez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attirance mortelle {B}

Rituel U

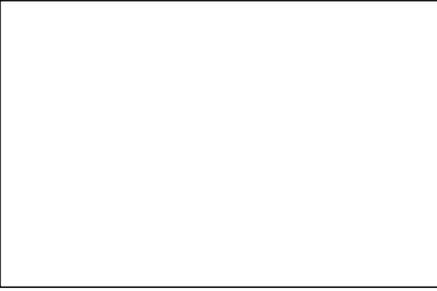
Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour et elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exiliez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}



Rituel

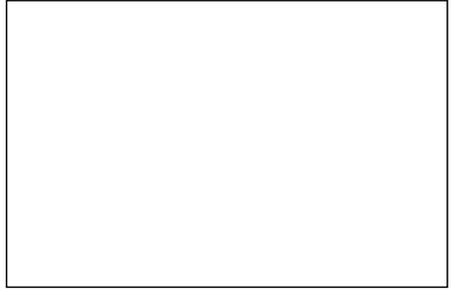
R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}



Rituel

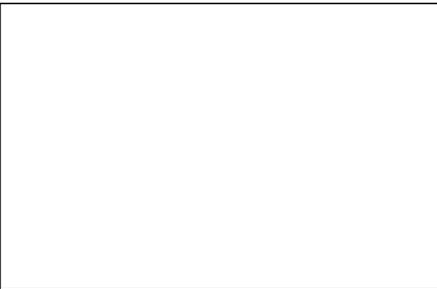
R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}



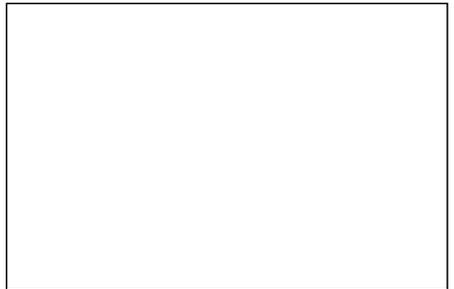
Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

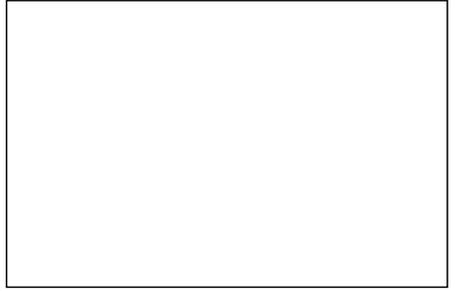
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

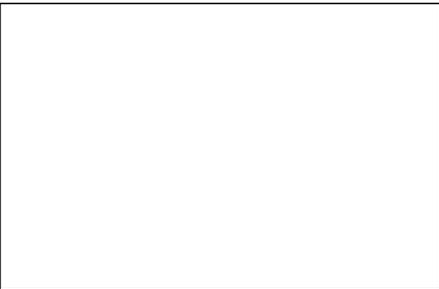
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

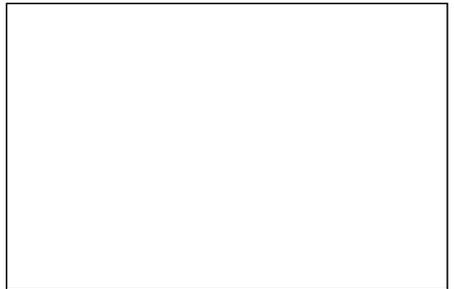
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



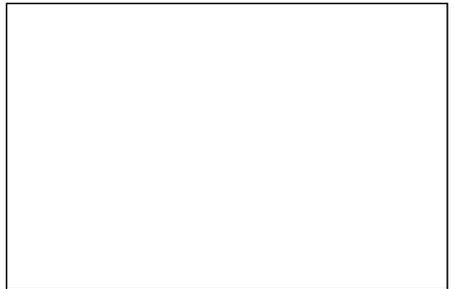
Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa

{1}{G}{G}



Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

? Vous gagnez 3 points de vie.

? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa

{1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

? Vous gagnez 3 points de vie.

? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération

{B}{G}

Éphémère

C

Révéléz les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa

{1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

? Vous gagnez 3 points de vie.

? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération

{B}{G}

Éphémère

C

Révéléz les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération

{B}{G}

Éphémère

C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.

Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.

Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition du C?ur de Khalni

{1}{G}

Enchantement

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition du C?ur de Khalni. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition du C?ur de Khalni et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition du C?ur de Khalni

{1}{G}

Enchantement

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition du C?ur de Khalni. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition du C?ur de Khalni et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leurre

{1}{G}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Toutes les créatures capables de bloquer la créature enchantée le font.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition du C?ur de Khalni

{1}{G}

Enchantement

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition du C?ur de Khalni. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition du C?ur de Khalni et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leurre

{1}{G}{G}

Enchantement : aura

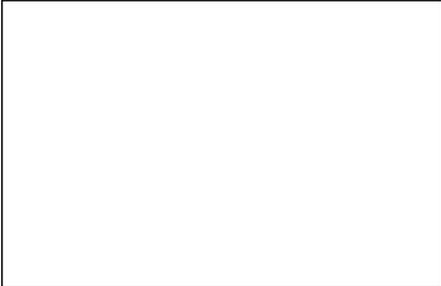
U

Enchanter : créature

Toutes les créatures capables de bloquer la créature enchantée le font.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-accueille-la-mort {B}

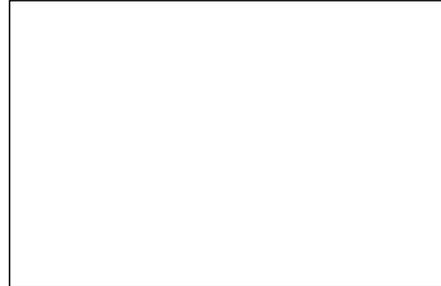


Créature : humain et shaman **C**
À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-accueille-la-mort {B}

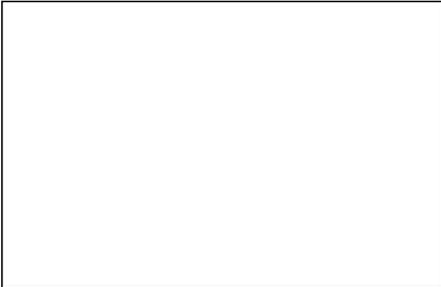


Créature : humain et shaman **C**
À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-accueille-la-mort {B}

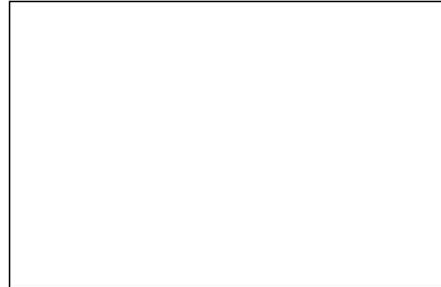


Créature : humain et shaman **C**
À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



Créature : rat **C**
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Lambholt {1}{G}{G}



Créature : humain et guerrier R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Lambholt {1}{G}{G}



Créature : humain et guerrier R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinen du rugissement de la vie

{1}{G}



Créature : esprit

C

Toutes les créatures capables de bloquer le Shinen du rugissement de la vie le font.

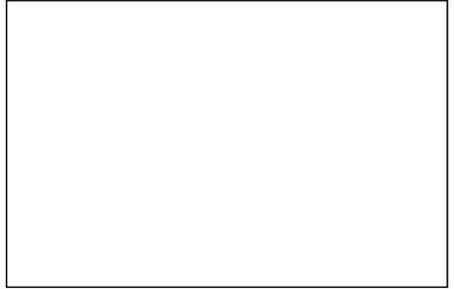
Transfert ? {2}{G}{G}, Défaussez-vous du Shinen du rugissement de la vie : Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinen du rugissement de la vie

{1}{G}



Créature : esprit

C

Toutes les créatures capables de bloquer le Shinen du rugissement de la vie le font.

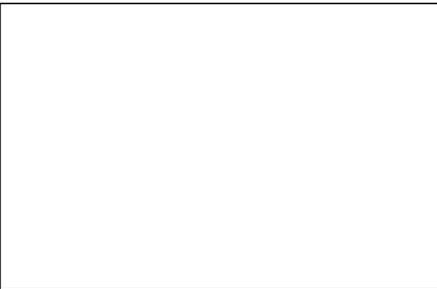
Transfert ? {2}{G}{G}, Défaussez-vous du Shinen du rugissement de la vie : Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinen du rugissement de la vie

{1}{G}



Créature : esprit

C

Toutes les créatures capables de bloquer le Shinen du rugissement de la vie le font.

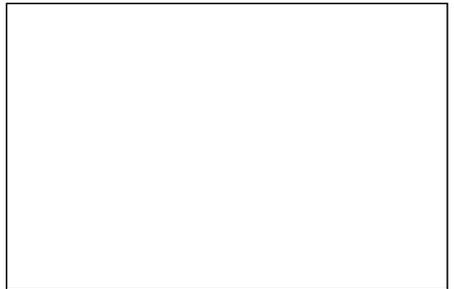
Transfert ? {2}{G}{G}, Défaussez-vous du Shinen du rugissement de la vie : Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant

{2}{B}{B}



Rituel

U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant

{2}{B}{B}



Rituel

U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de la nature

{1}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de la nature

{1}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast