

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de racines

{1}{G}

Créature : plante et mur

C

Défenseur

Mettez un marqueur -0/-1 sur le Mur de racines : Ajoutez {G}. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de racines

{1}{G}

Créature : plante et mur

C

Défenseur

Mettez un marqueur -0/-1 sur le Mur de racines : Ajoutez {G}. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de racines

{1}{G}

Créature : plante et mur

C

Défenseur

Mettez un marqueur -0/-1 sur le Mur de racines : Ajoutez {G}. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne

{4}{G}

Créature : bête

R

Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne

{4}{G}

Créature : bête

R

Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

C

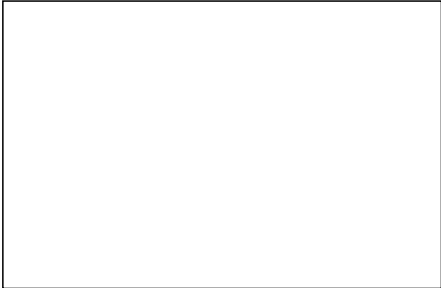
Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation

{1}{W}{W}



Créature : ange

U

Vol

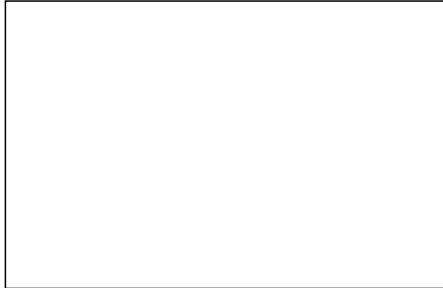
Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dignitaire cornepierre

{3}{W}



Créature : rhinocéros et soldat

C

Quand le Dignitaire cornepierre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé passe sa prochaine phase de combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation

{1}{W}{W}



Créature : ange

U

Vol

Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dignitaire cornepierre

{3}{W}



Créature : rhinocéros et soldat

C

Quand le Dignitaire cornepierre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé passe sa prochaine phase de combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseuse de lames

{2}{W}

Créature : phyrexian et humain et artificier

R

Quand l'Épisseuse de lames arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les golems que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseuse de lames

{2}{W}

Créature : phyrexian et humain et artificier

R

Quand l'Épisseuse de lames arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les golems que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseuse de lames

{2}{W}

Créature : phyrexian et humain et artificier

R

Quand l'Épisseuse de lames arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les golems que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseuse de lames

{2}{W}

Créature : phyrexian et humain et artificier

R

Quand l'Épisseuse de lames arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les golems que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures

{1}{W}

Créature : mur

U

Défenseur

Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille,  
piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures

{1}{W}

Créature : mur

U

Défenseur

Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille,  
piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures

{1}{W}

Créature : mur

U

Défenseur

Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille,  
piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures

{1}{W}

Créature : mur

U

Défenseur

Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille,  
piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

### 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

### Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

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  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjourneur {3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjournneur

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser

M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez.  
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle  
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que  
vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage

{W}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis  
renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre  
contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjournneur

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser

M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez.  
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle  
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que  
vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage

{W}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis  
renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre  
contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage{W}

ÉphémèreC

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil{W}

ÉphémèreU

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage{W}

ÉphémèreC

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil{W}

ÉphémèreU

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours fantasmagorique

{1}{W}



Éphémère : arcane

C

Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours fantasmagorique

{1}{W}



Éphémère : arcane

C

Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours fantasmagorique

{1}{W}

Éphémère : arcane

C

Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort

{2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort

{2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort

{2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kataki, tribut de la guerre

{1}{W}

Créature légendaire : esprit

R

Tous les artefacts ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cet artefact à moins que vous ne payiez {1}. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kataki, tribut de la guerre

{1}{W}

Créature légendaire : esprit

R

Tous les artefacts ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cet artefact à moins que vous ne payiez {1}. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kataki, tribut de la guerre

{1}{W}

Créature légendaire : esprit

R

Tous les artefacts ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cet artefact à moins que vous ne payiez {1}. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Détruisez toutes les créatures.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}

Artefact

R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast