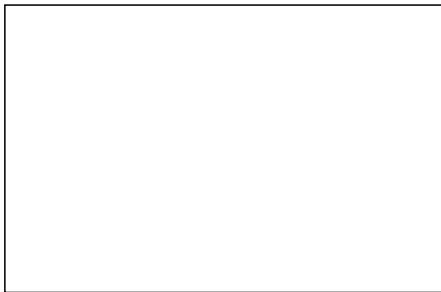


Cracheuse de fumée

{B}



Créature : phyrexian et horreur

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

C

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo

{4}{B}



Créature légendaire : esprit

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

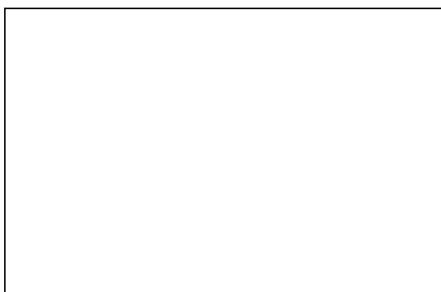
U

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheuse de fumée

{B}



Créature : phyrexian et horreur

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

C

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo

{4}{B}



Créature légendaire : esprit

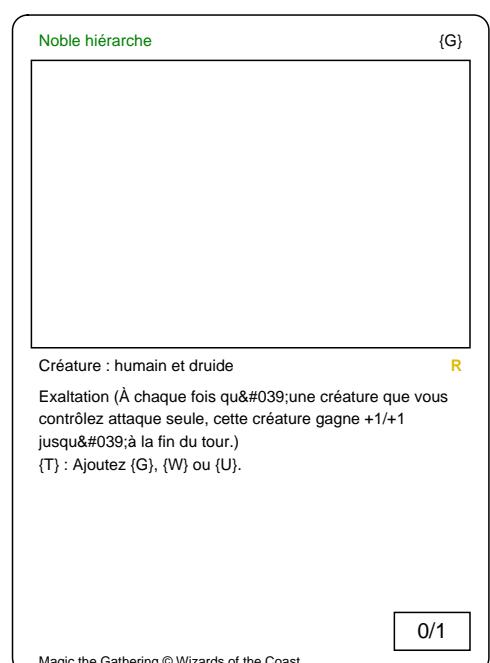
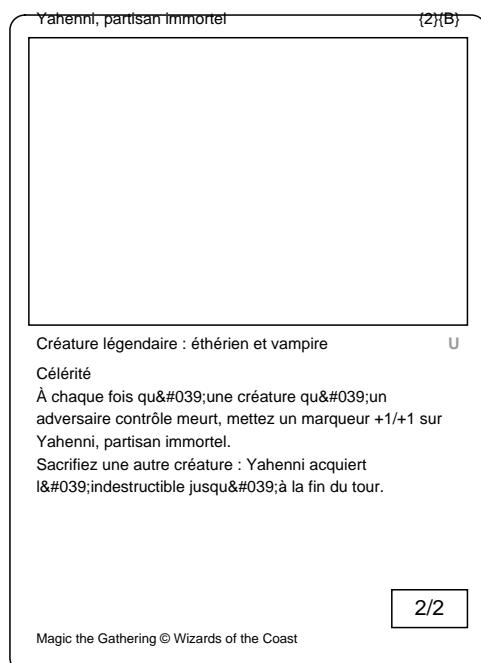
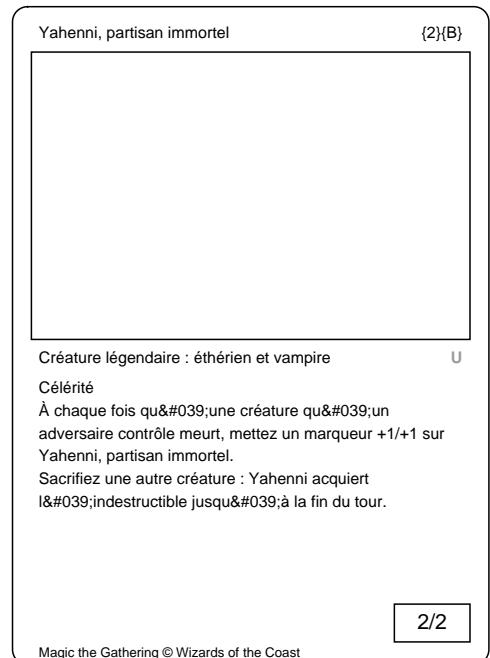
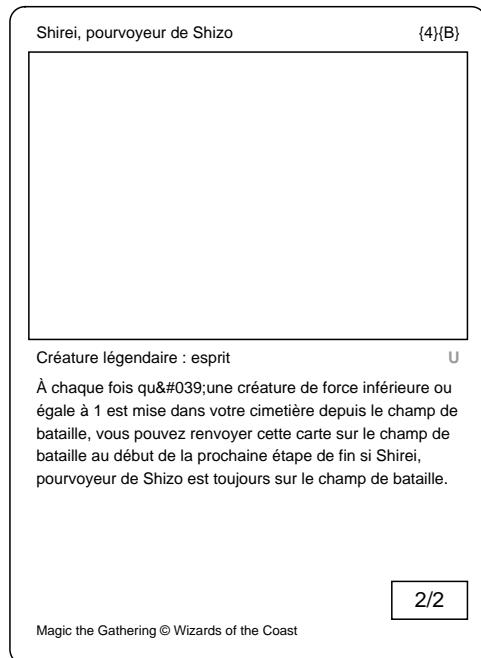
À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

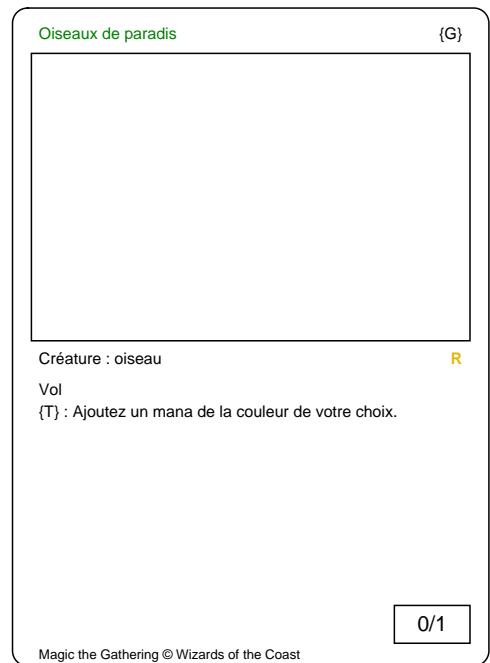
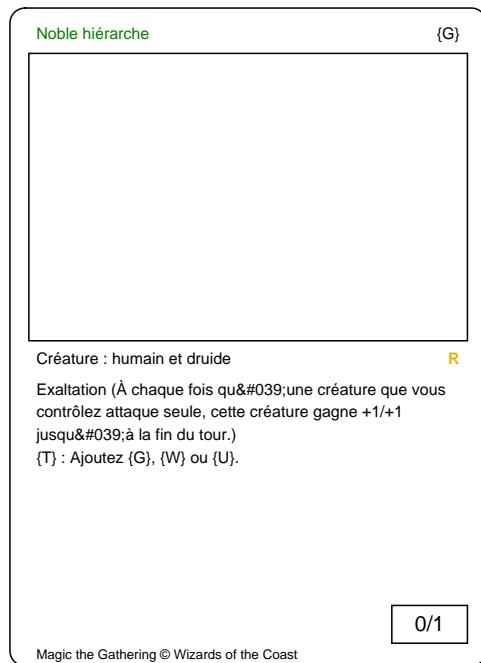
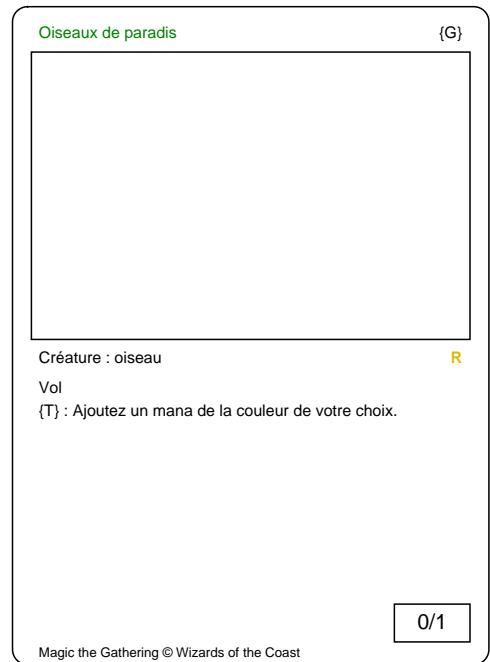
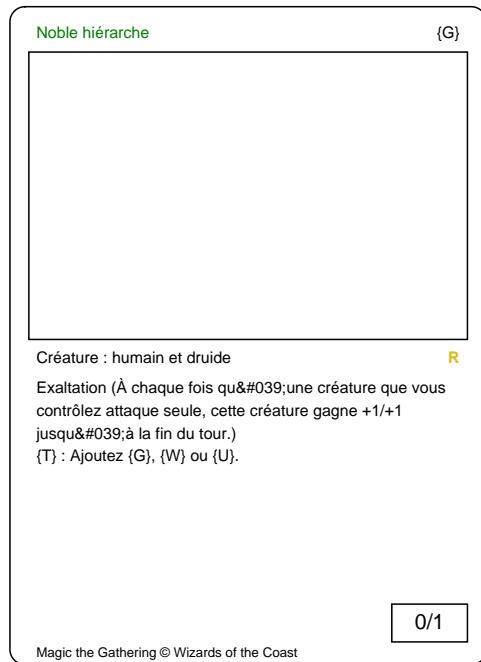
U

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

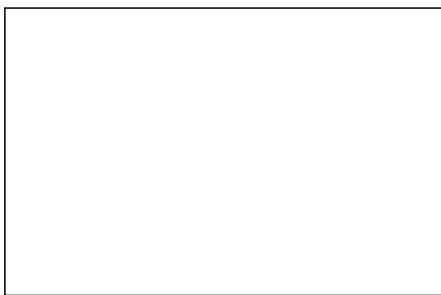
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Oiseaux de paradis

{G}



Créature : oiseau

R

Vol

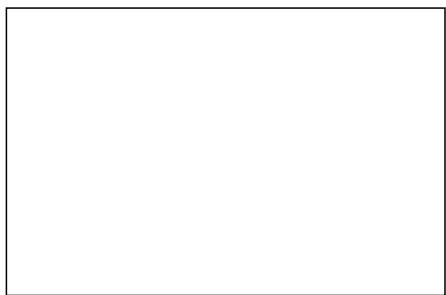
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}



Créature : humain et shamane

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 shamane

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 shamane

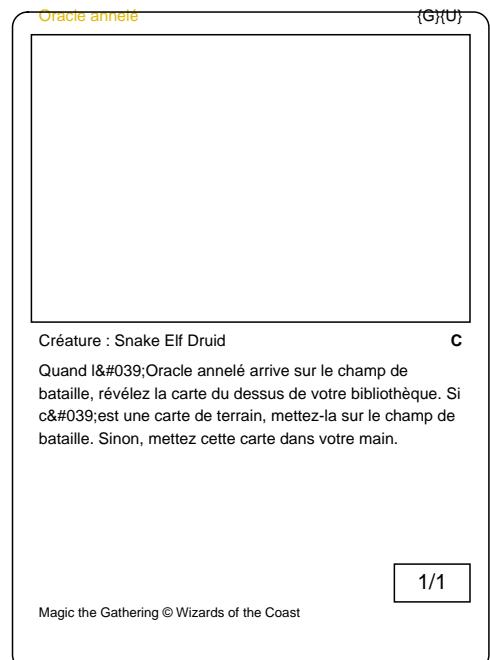
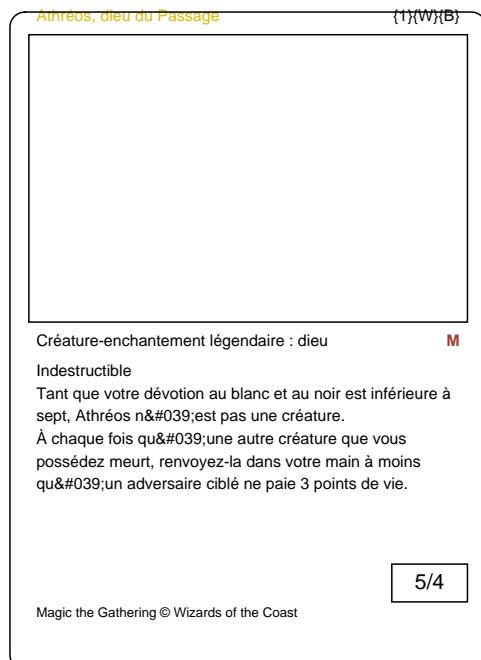
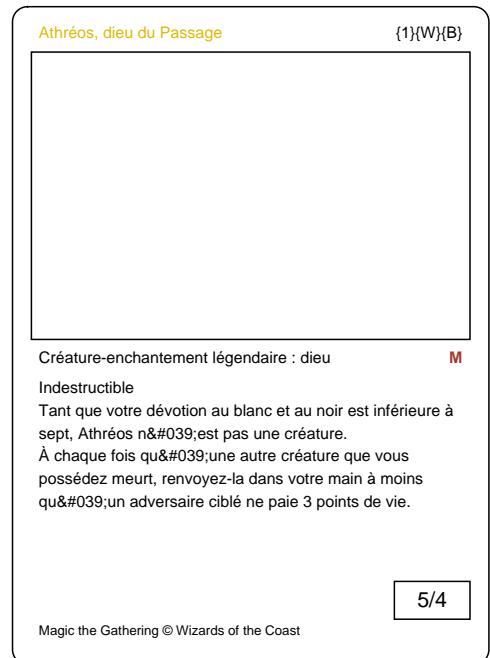
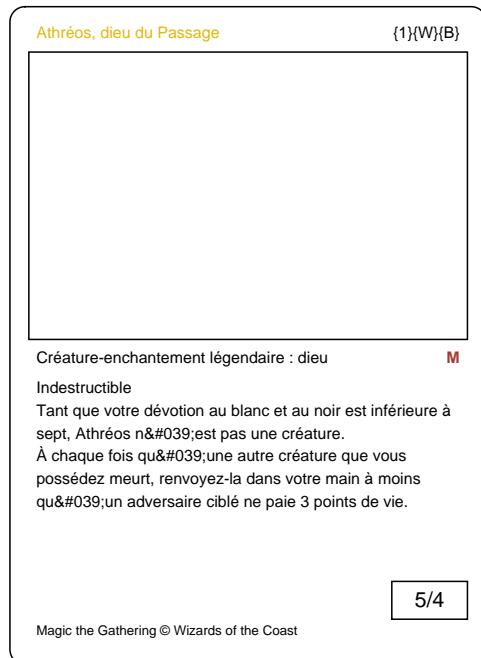
U

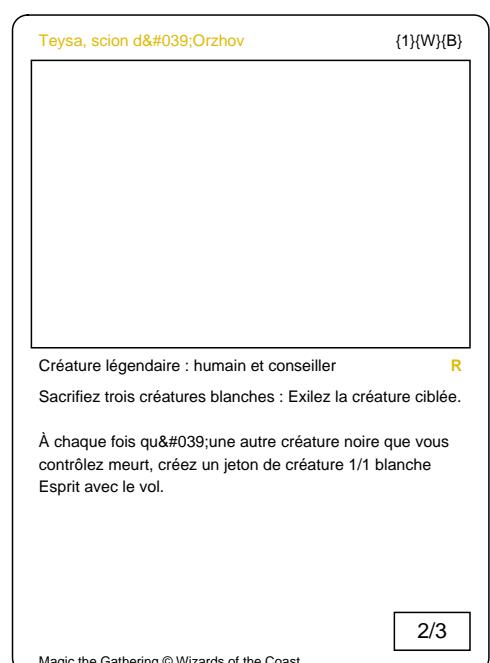
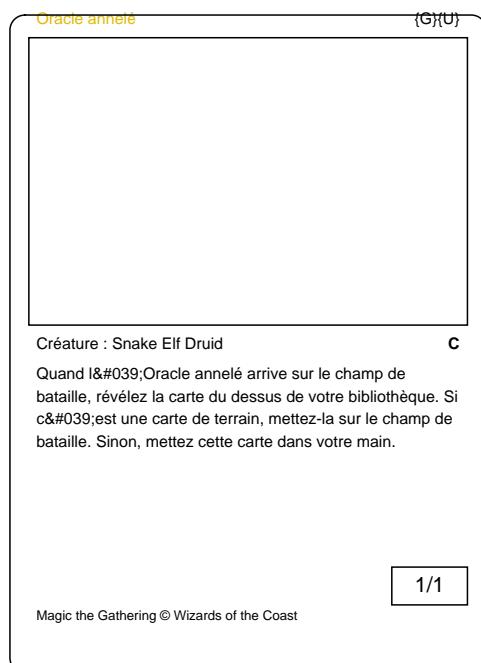
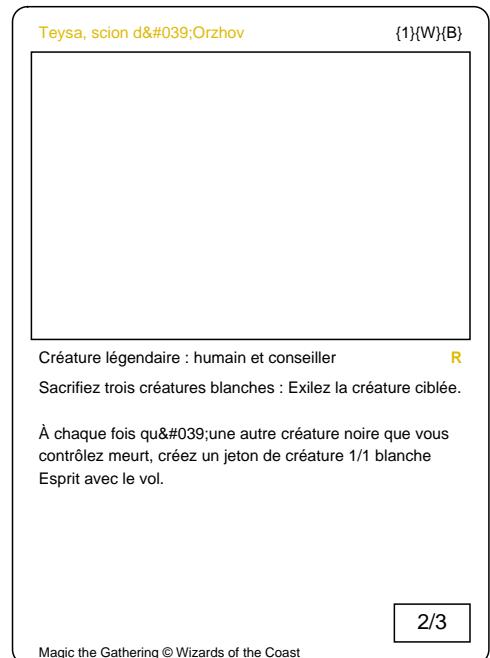
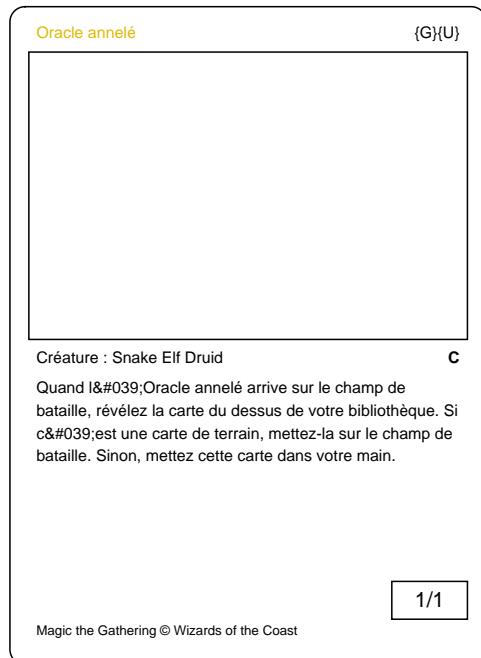
Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Teysa, scion d'Orzhov

{1}{W}{B}



Créature légendaire : humain et conseiller

R

Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la créature ciblée.

À chaque fois qu'une autre créature noire que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdo�antes

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoযantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoযantes

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoযantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

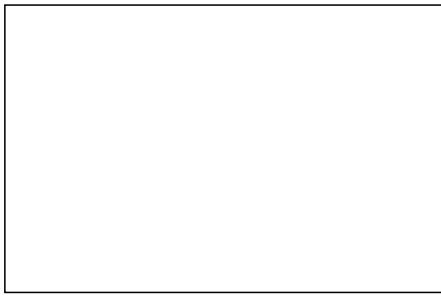
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



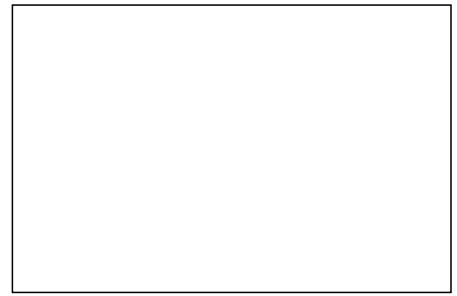
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



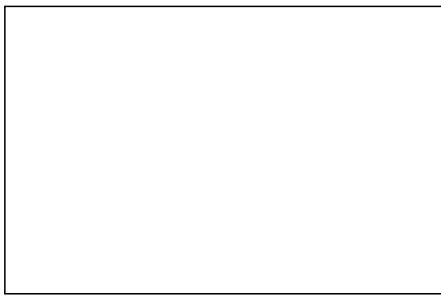
Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



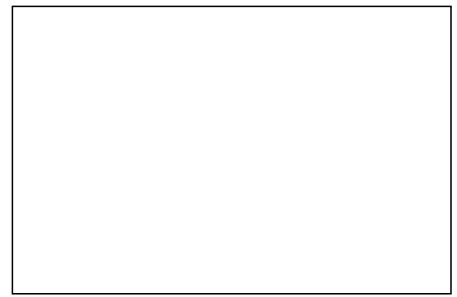
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

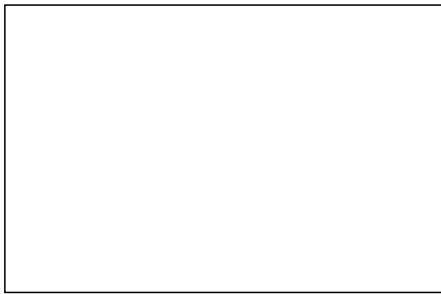
R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



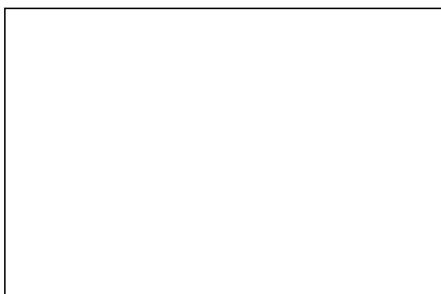
Terrain de base : plaine

C

&lt;img width=&quot;65&quot; alt=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot; /&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



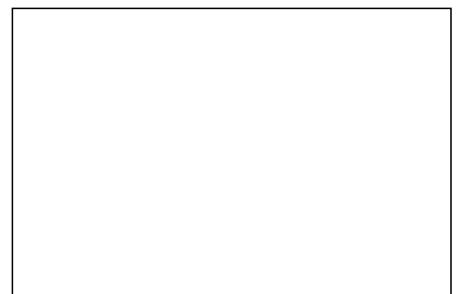
Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine de Voilebrume



Terrain : plaine

U

((T) : Ajoutez {W}.)

La Plaine de Voilebrume arrive sur le champ de bataille engagée.

{W}, {T} : Mettez une carte ciblée de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents blancs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



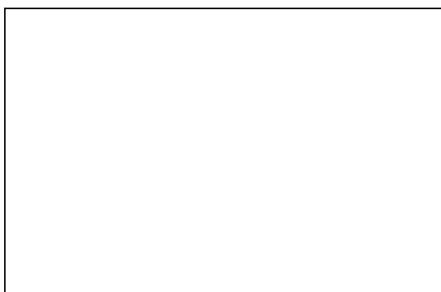
Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



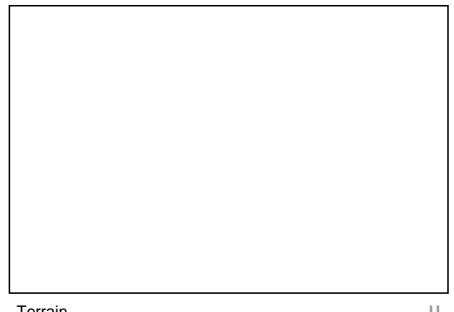
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



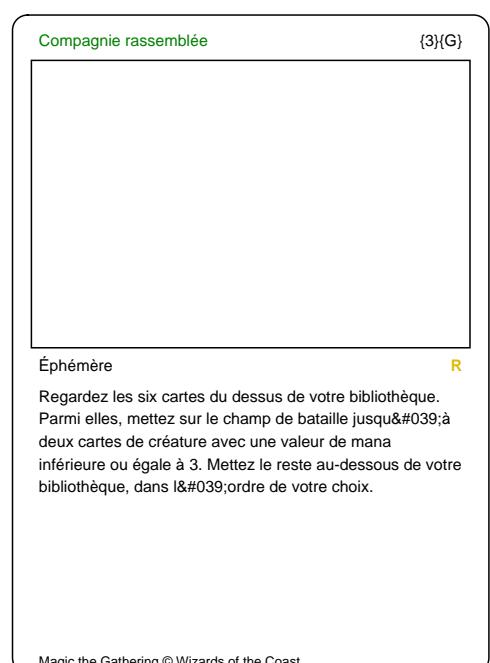
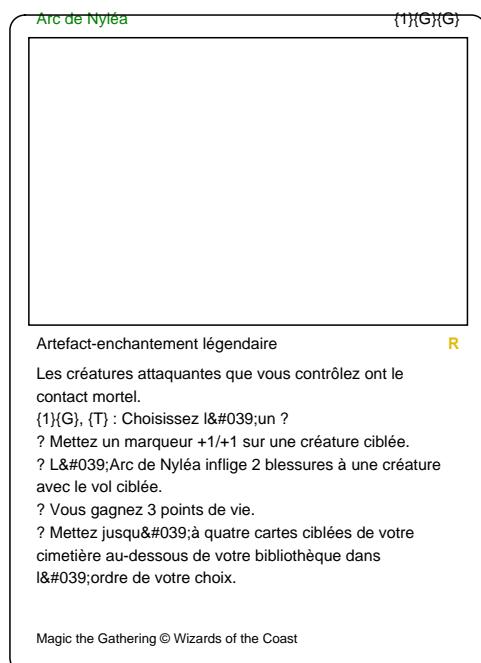
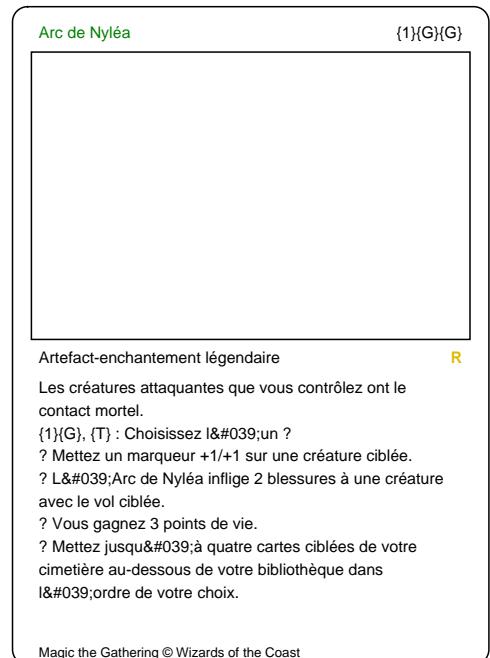
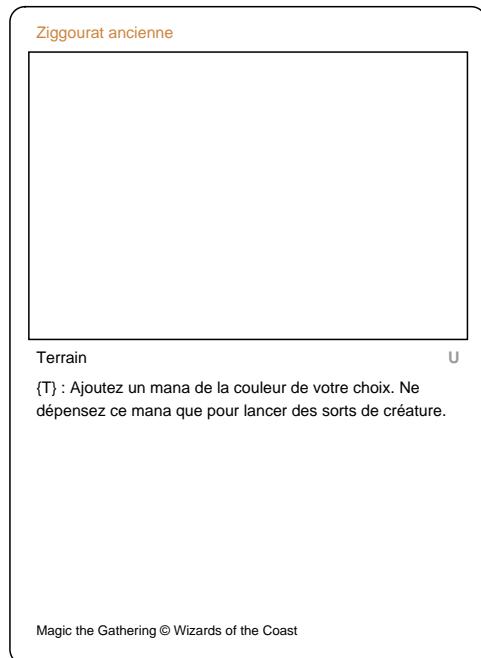
Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Compagnie rassemblée

{3}{G}

Éphémère

R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie rassemblée

{3}{G}

Éphémère

R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

