

Baudroie de Gurmag

{6}{B}

Créature : zombie et poisson

C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis

{2}{B}

Créature : diablotin

C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baudroie de Gurmag

{6}{B}

Créature : zombie et poisson

C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis

{2}{B}

Créature : diablotin

C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande guivre des sables

{5}{G}{G}

Créature : guivre

C

La Grande guivre des sables ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog

{8}

Créature : eldrazi

C

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog

{8}

Créature : eldrazi

C

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog

{8}

Créature : eldrazi

C

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog

{8}

Créature : eldrazi

C

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né insolent

{R}

Créature : vampire

C

Menace

Défaussez-vous une carte, sacrifiez le Nouveau-né insolent : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né insolent

{R}

Créature : vampire

C

Menace

Défaussez-vous une carte, sacrifiez le Nouveau-né insolent : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né insolent

{R}

Créature : vampire

C

Menace

Défaussez-vous une carte, sacrifiez le Nouveau-né insolent : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né insolent
{R}

Créature : vampire

C

Menace

Défaussez-vous d'une carte, sacrifiez le Nouveau-né insolent : Piochez une carte.

1/1

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

Dérèglement
{1}{B}

Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement
{1}{B}

Rituel
M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement
{1}{B}

Rituel
M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement
{1}{B}

Rituel
M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi
{R}

Rituel
C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix lancinante

{1}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix lancinante

{1}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de vie

{3}{W}

Rituel

U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre
cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de vie
{3}{W}

Rituel
U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de vie
{3}{W}

Rituel
U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de vie
{3}{W}

Rituel
U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

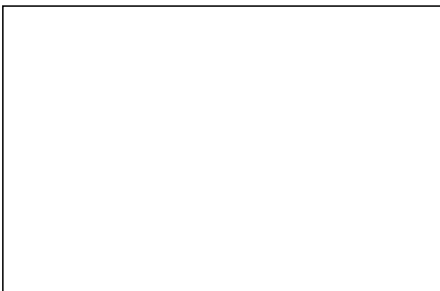
Cavernes du Sacrifice

Terrain
C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

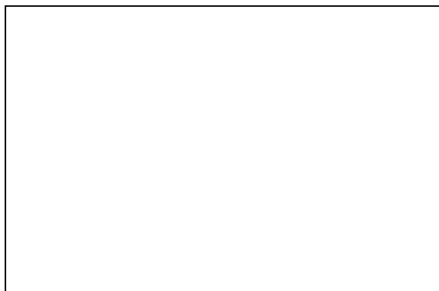
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



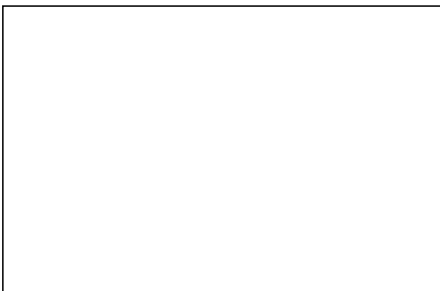
Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Étendues sauvages en évolution



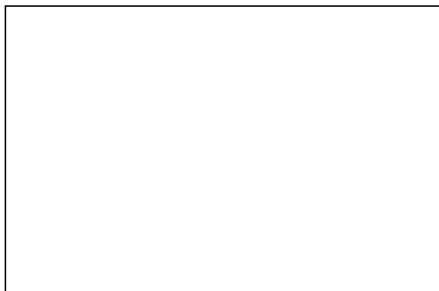
Terrain

C

{T} : sacrifiez ce terrain : 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

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



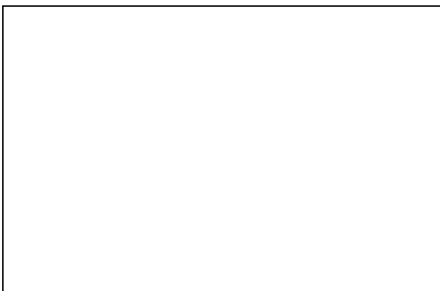
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



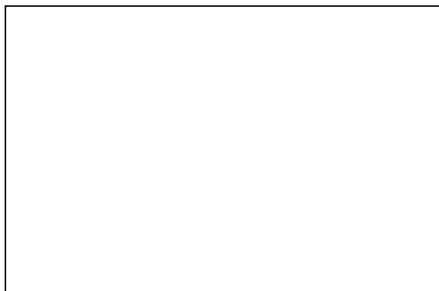
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



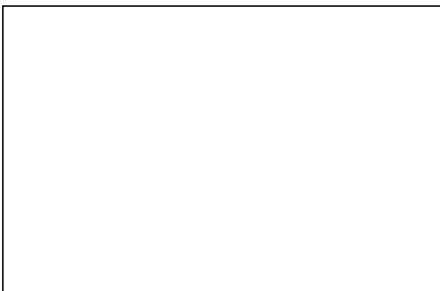
Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

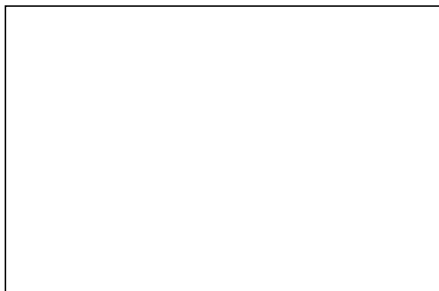


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Astrolabe d'Arcum

{S}

Artefact neigeux

C

({S} peut être payé avec un mana ; un permanent neigeux.)

Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Astrolabe d'Arcum

{S}

Artefact neigeux

C

({S} peut être payé avec un mana ; un permanent neigeux.)

Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Astrolabe d'Arcum

{S}

Artefact neigeux

C

({S} peut être payé avec un mana ; un permanent neigeux.)

Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Astrolabe d'Arcum

{S}

Artefact neigeux

C

({S} peut être payé avec un mana ; un permanent neigeux.)

Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle du dragon

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a la célérité.

{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Souffle du dragon depuis votre cimetière attaché à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle du dragon

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a la célérité.

{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Souffle du dragon depuis votre cimetière attaché à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle du dragon

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a la célérité.

{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Souffle du dragon depuis votre cimetière attaché à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle du dragon

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a la célérité.

{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Souffle du dragon depuis votre cimetière attaché à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot
{4}{R}

Créature : élémental
C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane gorille
{R}

Créature : grand singe et shaman
C

{X}{X}{1} : Détruisez un artefact non-créature ciblé avec une valeur de mana de X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane gorille
{R}

Créature : grand singe et shaman
C

{X}{X}{1} : Détruisez un artefact non-créature ciblé avec une valeur de mana de X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête tourbillonnante de sable
{3}{R}

Rituel
C

Seuil ? La Tempête tourbillonnante de sable inflige 5 blessures à chaque créature sans le vol si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête tourbillonnante de sable

{3}{R}

Rituel

C

Seuil ? La Tempête tourbillonnante de sable inflige 5 blessures à chaque créature sans le vol si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscurité

{B}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscurité

{B}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromperie

{R}

Éphémère

C

L'Électromperie inflige une blessure à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Surcharge {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromperie

{R}

Éphémère

C

L'Électromperie inflige une blessure à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Surcharge {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

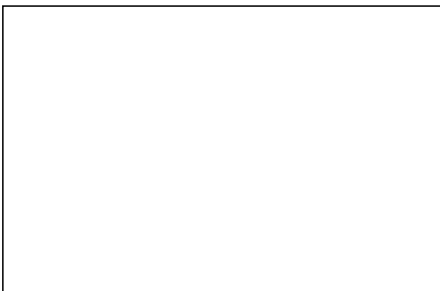
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

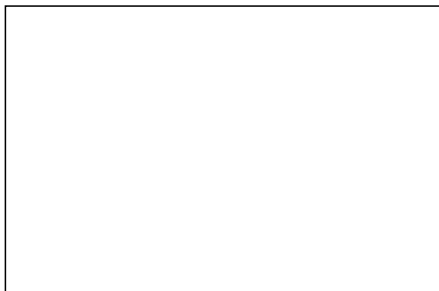
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans laisser de traces

{1}{W}



Éphémère

C

Irradiance ? Détruisez un enchantement ciblé et chaque autre enchantement qui partage une couleur avec lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans laisser de traces

{1}{W}



Éphémère

C

Irradiance ? Détruisez un enchantement ciblé et chaque autre enchantement qui partage une couleur avec lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast