

Bête de Quête

{2}{G}{G}

Créature légendaire : bête

M

Vigilance, contact mortel, célérité

La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.

À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête

{2}{G}{G}

Créature légendaire : bête

M

Vigilance, contact mortel, célérité

La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.

À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis {1}{G}



Créature : elfe et druide U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méchant loup {2}{G}{G}



Créature : loup R

Quand le Méchant loup arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
 Sacrifiez une nourriture : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Méchant loup. Il acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis {1}{G}



Créature : elfe et druide U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méchant loup {2}{G}{G}



Créature : loup R

Quand le Méchant loup arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
 Sacrifiez une nourriture : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Méchant loup. Il acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méchant loup {2}{G}{G}



Créature : loup R

Quand le Méchant loup arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Sacrifiez une nourriture : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Méchant loup. Il acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or {G}



Créature : oiseau R

Vol

Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méchant loup {2}{G}{G}



Créature : loup R

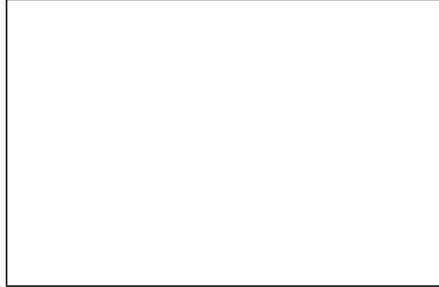
Quand le Méchant loup arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Sacrifiez une nourriture : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Méchant loup. Il acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or {G}



Créature : oiseau R

Vol

Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or {G}



Créature : oiseau **R**

Vol

Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde {X}{G}{U}



Créature : méduse et hydre et bête **M**

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or {G}



Créature : oiseau **R**

Vol

Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde {X}{G}{U}



Créature : méduse et hydre et bête **M**

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde

{X}{G}{U}

Créature : méduse et hydre et bête

M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage 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

Krasis hydroïde

{X}{G}{U}

Créature : méduse et hydre et bête

M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage 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

Bassin d'élevage



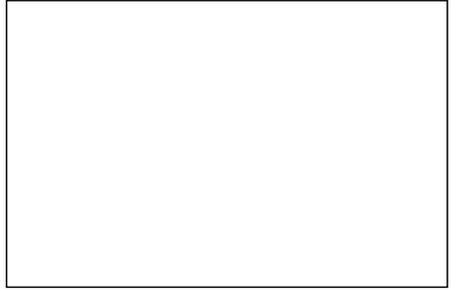
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage 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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



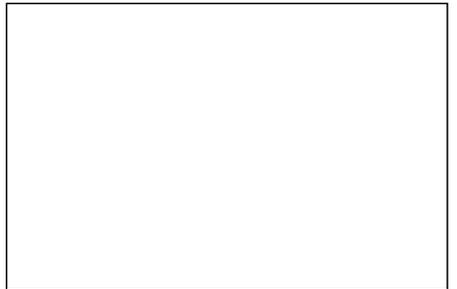
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage 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

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

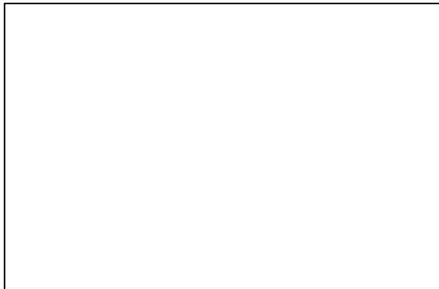


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



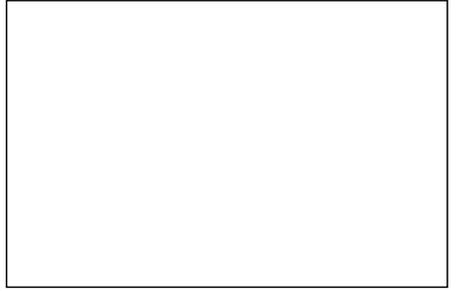
Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Passage merveilleux



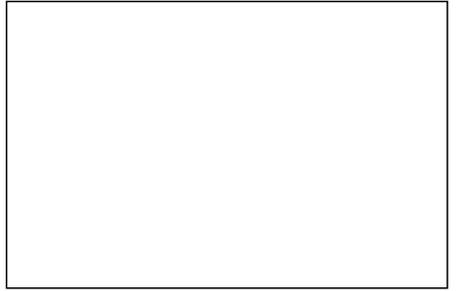
Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique 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

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

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique 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

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

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

Nissa, celle qui fait trembler le monde

{3}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Nissa

R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez (G) supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

Nissa, celle qui fait trembler le monde

{3}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Nissa

R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez (G) supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Nissa, celle qui fait trembler le monde

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa

R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Oko, voleur de couronnes

{1}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Oko

M

+2 : Créez un jeton Nourriture.

+1 : L'artefact ciblé ou la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

-5 : Échangez le contrôle de l'artefact ciblé ou de la créature ciblée que vous contrôlez contre celui d'une créature de force inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa

R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Oko, voleur de couronnes

{1}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Oko

M

+2 : Créez un jeton Nourriture.

+1 : L'artefact ciblé ou la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

-5 : Échangez le contrôle de l'artefact ciblé ou de la créature ciblée que vous contrôlez contre celui d'une créature de force inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oko, voleur de couronnes

{1}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Oko

M

+2 : Créez un jeton Nourriture.

+1 : L'artefact ciblé ou la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

-5 : Échangez le contrôle de l'artefact ciblé ou de la créature ciblée que vous contrôlez contre celui d'une créature de force inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, reine des Golgari

{2}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+2} : Vous pouvez sacrifier un autre permanent. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez 1 carte.

{-3} : Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

{-9} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oko, voleur de couronnes

{1}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Oko

M

+2 : Créez un jeton Nourriture.

+1 : L'artefact ciblé ou la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

-5 : Échangez le contrôle de l'artefact ciblé ou de la créature ciblée que vous contrôlez contre celui d'une créature de force inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, reine des Golgari

{2}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+2} : Vous pouvez sacrifier un autre permanent. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez 1 carte.

{-3} : Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

{-9} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise délétaire

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise délétaire

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise délétaire

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise délétaire

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était une fois...

{1}{G}



Éphémère

R

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était une fois...

{1}{G}



Éphémère

R

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était une fois...

{1}{G}



Éphémère

R

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était une fois...

{1}{G}



Éphémère

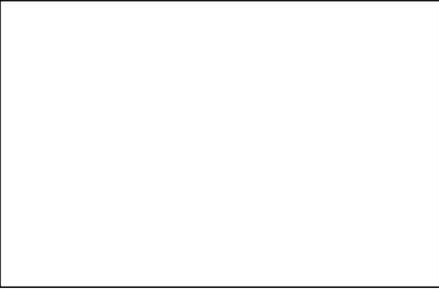
R

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Massacreuse {3}{B}{B}



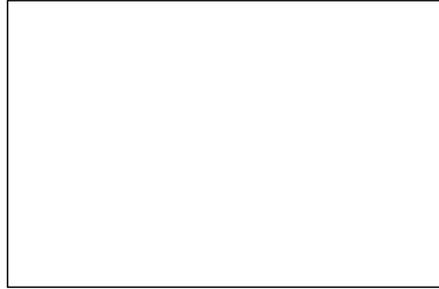
Créature légendaire : humain et assassin R

Menace
 Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Massacreuse {3}{B}{B}



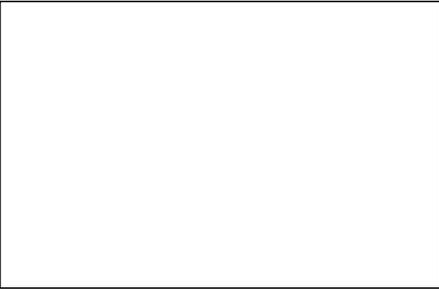
Créature légendaire : humain et assassin R

Menace
 Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Massacreuse {3}{B}{B}



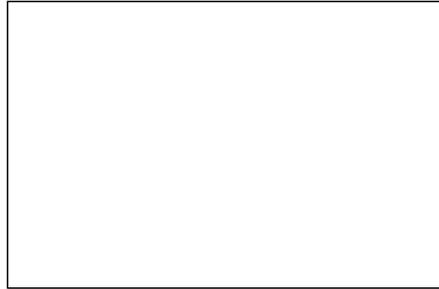
Créature légendaire : humain et assassin R

Menace
 Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche {1}{G}{G}



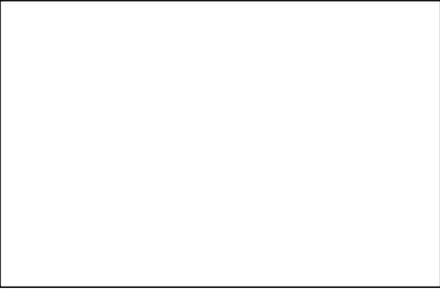
Créature : dinosaure U

{1}, sacrifiez cette créature : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche {1}{G}{G}

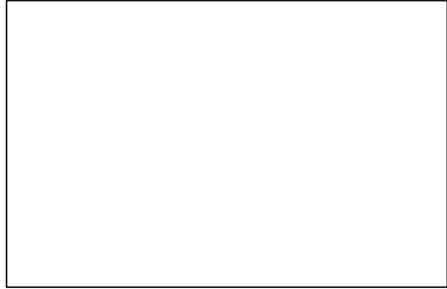


Créature : dinosaure U
{1}, sacrifiez cette créature : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

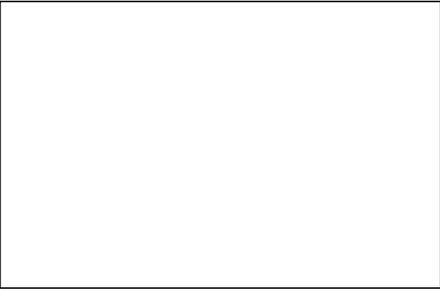
Contrainte {B}



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

Brontodonte farouche {1}{G}{G}

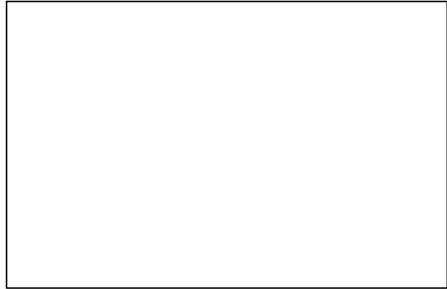


Créature : dinosaure U
{1}, sacrifiez cette créature : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

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

Liliana, générale de la Horde de l'effroi

{4}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana **M**

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 Zombie.

{-4} : Chaque joueur sacrifie deux créatures.

{-9} : Chaque adversaire choisit un permanent qu'il contrôle de chaque type de permanent et sacrifie le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère **U**

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère **U**

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère **U**

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

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

Trophée de l'assassin

{B}{G}



Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.
Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une
carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille,
puis mélanger.

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