

Muse née des tombes {2}{B}{B}

Créature : zombie et esprit R

Au début de votre entretien, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}

Créature : rat C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des tombes {2}{B}{B}

Créature : zombie et esprit R

Au début de votre entretien, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}

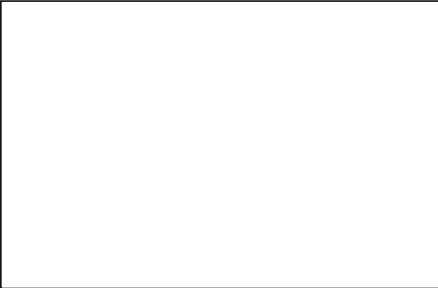
Créature : rat C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}



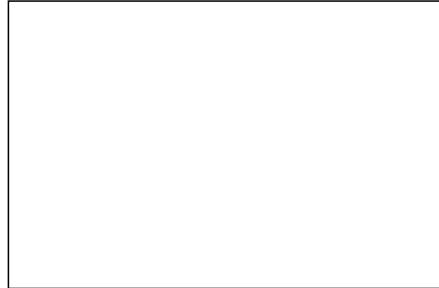
Créature : rat C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth vorace {2}{G}{G}




Créature : bête R

Sacrifiez une bête : vous gagnez 4 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}




Créature : rat C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth vorace {2}{G}{G}




Créature : bête R

Sacrifiez une bête : vous gagnez 4 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Baloth vorace** {2}{G}{G}




Créature : bête R  
 Sacrifiez une bête : vous gagnez 4 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ermite féfé** {3}{G}{G}




Créature : elfe R  
 Écho {3}{G}{G}  
 Quand l'ermite féfé arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Écureuil.  
 Toutes les créatures Écureuil gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ermite féfé** {3}{G}{G}




Créature : elfe R  
 Écho {3}{G}{G}  
 Quand l'ermite féfé arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Écureuil.  
 Toutes les créatures Écureuil gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mur de fleurs** {1}{G}

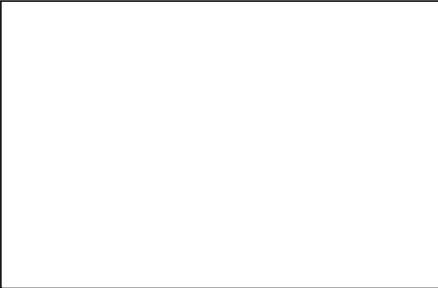


Créature : plante et mur U  
 Défenseur  
 Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs {1}{G}

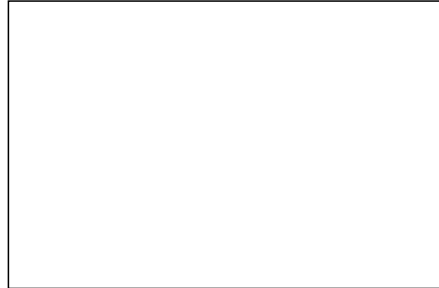


Créature : plante et mur U  
Défenseur  
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille,  
piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs {1}{G}




Créature : plante et mur U  
Défenseur  
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille,  
piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs {1}{G}




Créature : plante et mur U  
Défenseur  
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille,  
piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya {1}{G}{G}




Créature : humain et druide C  
Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez  
chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de  
terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et  
mélanger.  
{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une  
carte.

2/1

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}

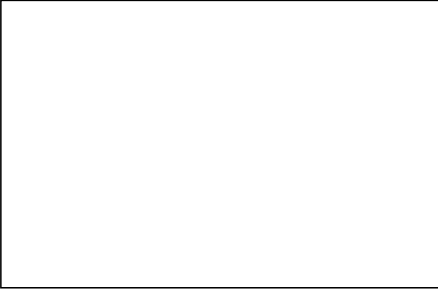


Rituel C

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

Contrainte {B}

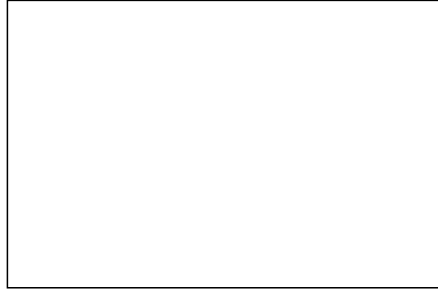


Rituel C

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

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.  
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.  
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.  
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.  
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de poussière



Terrain M

{T} : Ajoutez {C}.  
{3}, {T}, sacrifiez un terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de poussière



Terrain M

{T} : Ajoutez {C}.  
{3}, {T}, sacrifiez un terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé.

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Colisée



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

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  
{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

Village arboricole



Terrain

M

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1G} : Ce terrain devient une créature 3/3 verte Grand  
singé avec le piétinement jusqu'à la fin du tour.  
{C} est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

M

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1G} : Ce terrain devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau phyrexian

{1}



Artefact

U

{T} : Exilez la carte du dessous du cimetière du joueur ciblé.

{1}, sacrifiez le Fourneau Phyrexian : Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

M

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1G} : Ce terrain devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau phyrexian

{1}



Artefact

U

{T} : Exilez la carte du dessous du cimetière du joueur ciblé.

{1}, sacrifiez le Fourneau Phyrexian : Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard du squelette

{X}{B}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez X cartes de votre cimetière.  
Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vendetta

{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez autant de points de vie que l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cauchemar récurrent

{2}{B}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurrent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cauchemar récurrent

{2}{B}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurrent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}

Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}

Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}

Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}

Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux

{B}{B}

Créature : zombie et clerc


U

{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux {B}{B}




Créature : zombie et clerc U

{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre tentatrice {1}{G}




Créature : guivre R

Quand la Guivre tentatrice arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire peut mettre n'importe quel nombre de cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et/ou de terrain de sa main sur le champ de bataille.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre tentatrice {1}{G}




Créature : guivre R

Quand la Guivre tentatrice arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire peut mettre n'importe quel nombre de cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et/ou de terrain de sa main sur le champ de bataille.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation {1}{B}{B}



Rituel U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation

{1}{B}{B}



Rituel

U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domaine tranquille

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez tous les enchantements non-aura.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domaine tranquille

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez tous les enchantements non-aura.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle

{2}{B}



Enchantement

U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle

{2}{B}



Enchantement

U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast