

Diablotin putride

{B}

Créature : zombie et diablotin

C

Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin putride

{B}

Créature : zombie et diablotin

C

Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin putride

{B}

Créature : zombie et diablotin

C

Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin putride

{B}

Créature : zombie et diablotin

C

Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force verdoyante

{5}{G}{G}{G}

Créature : élémental

R

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre symbiotique

{5}{G}{G}{G}

Créature : guivre

R

Quand la Guivre symbiotique meurt, créez sept jetons de créature 1/1 verte Insecte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force verdoyante

{5}{G}{G}{G}

Créature : élémental

R

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre symbiotique

{5}{G}{G}{G}

Créature : guivre

R

Quand la Guivre symbiotique meurt, créez sept jetons de créature 1/1 verte Insecte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rorix ailelame

{3}{R}{R}{R}

Créature légendaire : dragon

U

Vol, célérité

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur infortuné

{U}

Créature : humain et sorcier

C

Sacrifiez le Chercheur infortuné : Piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur infortuné

{U}

Créature : humain et sorcier

C

Sacrifiez le Chercheur infortuné : Piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nishoba fantomatique

{5}{G}{W}

Créature : chat et bête et esprit

R

Piétinement

Le Nishoba fantomatique arrive sur le champ de bataille avec sept marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois que le Nishoba fantomatique inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Si des blessures devaient être infligées au Nishoba fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 du Nishoba fantomatique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nishoba fantomatique

{5}{G}{W}

Créature : chat et bête et esprit

R

Piétinement

Le Nishoba fantomatique arrive sur le champ de bataille avec sept marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois que le Nishoba fantomatique inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Si des blessures devaient être infligées au Nishoba fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 du Nishoba fantomatique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nishoba fantomatique

{5}{G}{W}

Créature : chat et bête et esprit

R

Piétinement

Le Nishoba fantomatique arrive sur le champ de bataille avec sept marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois que le Nishoba fantomatique inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Si des blessures devaient être infligées au Nishoba fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 du Nishoba fantomatique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nishoba fantomatique

{5}{G}{W}

Créature : chat et bête et esprit

R

Piétinement

Le Nishoba fantomatique arrive sur le champ de bataille avec sept marqueurs +1/+1 sur lui.  
À chaque fois que le Nishoba fantomatique inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.  
Si des blessures devaient être infligées au Nishoba fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 du Nishoba fantomatique.

0/0

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

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

Réanimation
{B}

Rituel
M

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation
{B}

Rituel
M

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation
{B}

Rituel
M

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation
{B}

Rituel
M

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves maladifs
{1}{B}

Rituel
U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.  
Les Rêves maladifs infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves maladifs
{1}{B}

Rituel
U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.  
Les Rêves maladifs infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur.

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

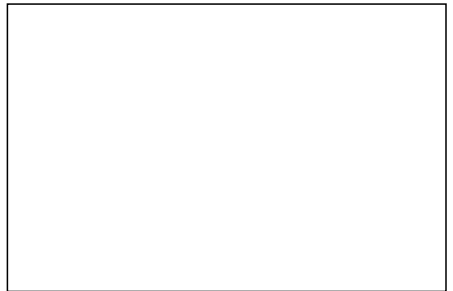
U

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

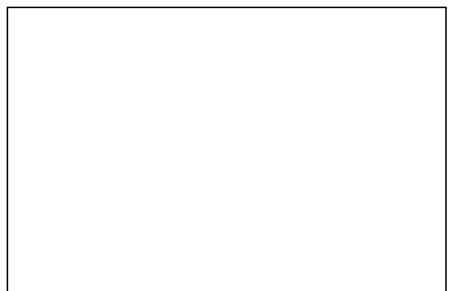
U

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

Étude attentive

{U}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Étude attentive

{U}

Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}

Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}

Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Cité d'airain



Terrain

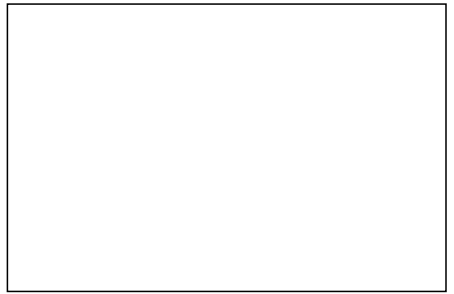
R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

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

### Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.

{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Mine de gemmes



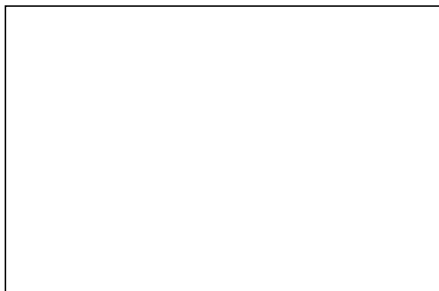
Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.  
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S&#039;il n&#039;y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.  
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S&#039;il n&#039;y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Mine de gemmes



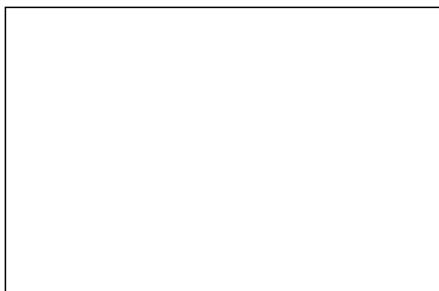
Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.  
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S&#039;il n&#039;y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Paradis inconnu



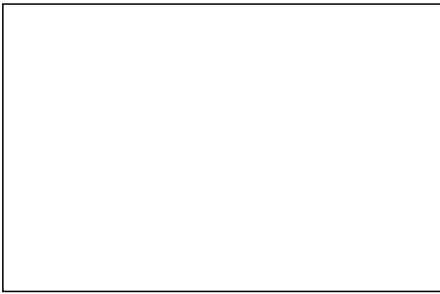
Terrain

R

{T}: Ajoutez un mana de n&#039;importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



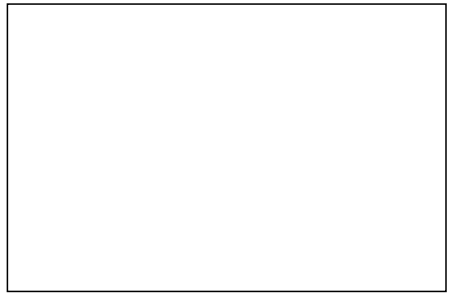
Terrain

R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.  
Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagéz vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.  
{T}: Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.  
{T}: Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



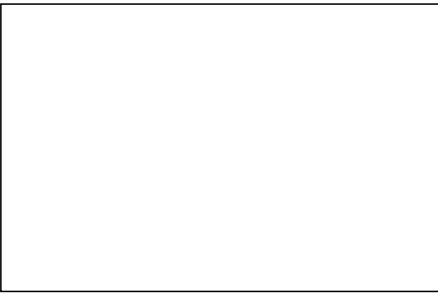
Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.  
{T}: Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

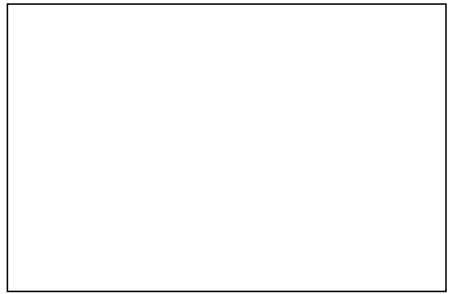
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



Artefact

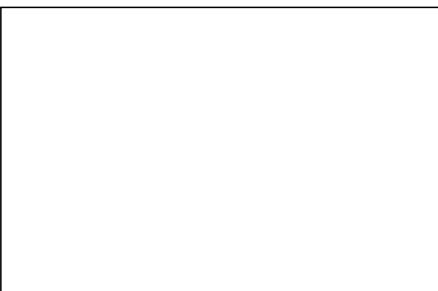
C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts.

Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts.

Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts.

Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Multani, maro-sorcier

{4}{G}{G}

Créature légendaire : élémental

R

Linceul

La force et l'endurance de Multani, maro-sorcier sont chacune égale au nombre total de cartes dans les mains de tous les joueurs.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Multani, maro-sorcier

{4}{G}{G}

Créature légendaire : élémental

R

Linceul

La force et l'endurance de Multani, maro-sorcier sont chacune égale au nombre total de cartes dans les mains de tous les joueurs.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Multani, maro-sorcier

{4}{G}{G}

Créature légendaire : élémental

R

Linceul

La force et l'endurance de Multani, maro-sorcier sont chacune égale au nombre total de cartes dans les mains de tous les joueurs.

\*/\*

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 défait 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

Pari de la forteresse

{1}{R}

Rituel

R

Chaque joueur choisit une carte de sa main. Puis chaque joueur révèle sa carte choisie. Le propriétaire de chaque carte de créature révélée de cette manière avec la valeur de mana la plus basse la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de la forteresse

{1}{R}

Rituel

R

Chaque joueur choisit une carte de sa main. Puis chaque joueur révèle sa carte choisie. Le propriétaire de chaque carte de créature révélée de cette manière avec la valeur de mana la plus basse la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des druides

{1}{G}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui contrôle plus de créatures que lui et qui est son adversaire. Le premier joueur peut révéler les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Ensuite, il fait ainsi, ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des druides

{1}{G}



Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui contrôle plus de créatures que lui et qui est son adversaire. Le premier joueur peut révéler les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. S'il fait ainsi, ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des druides

{1}{G}



Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui contrôle plus de créatures que lui et qui est son adversaire. Le premier joueur peut révéler les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. S'il fait ainsi, ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des druides

{1}{G}



Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui contrôle plus de créatures que lui et qui est son adversaire. Le premier joueur peut révéler les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. S'il fait ainsi, ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast