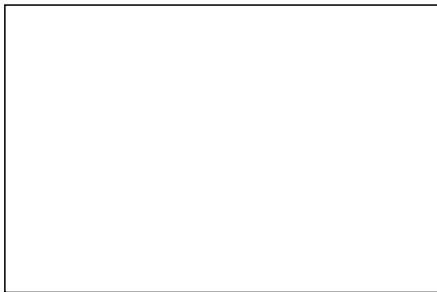


Force verdoyante

{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

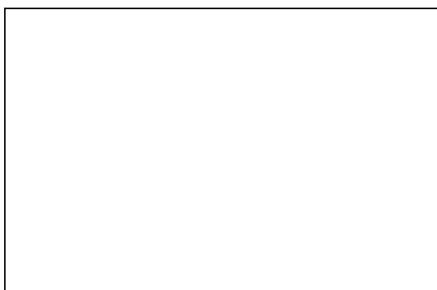
Quand la Guivre symbiotique meurt, créez sept jetons de créature 1/1 verte Insecte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force verdoyante

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



Créature : élémental

R

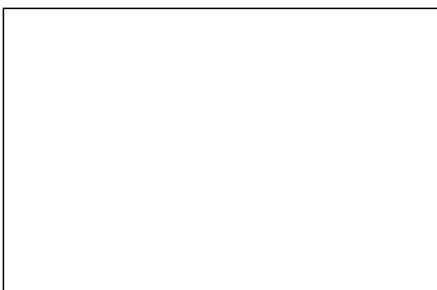
Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre symbiotique

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



Créature : guivre

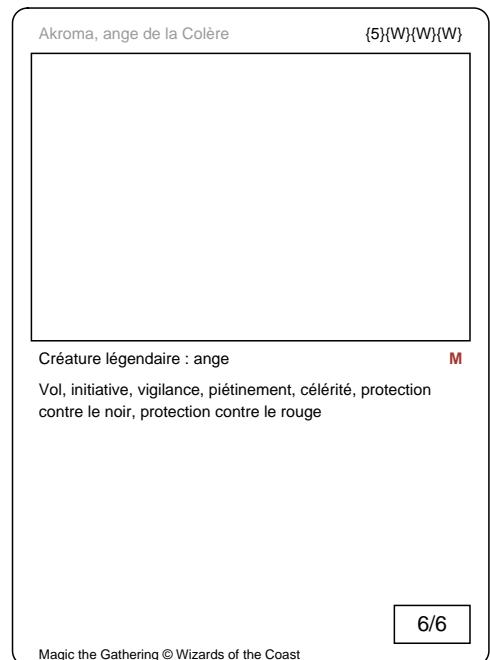
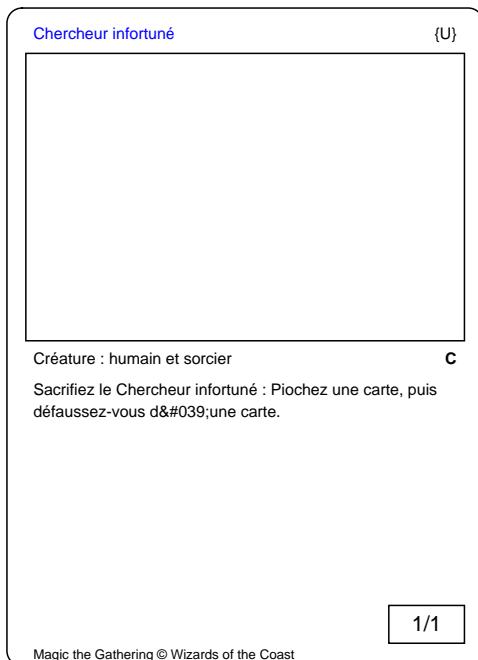
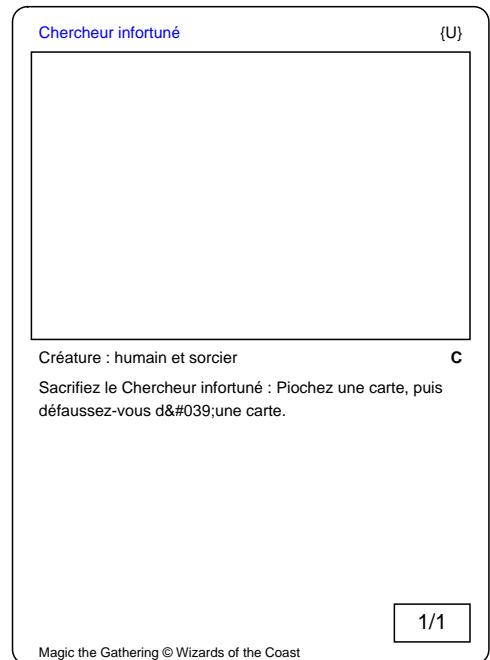
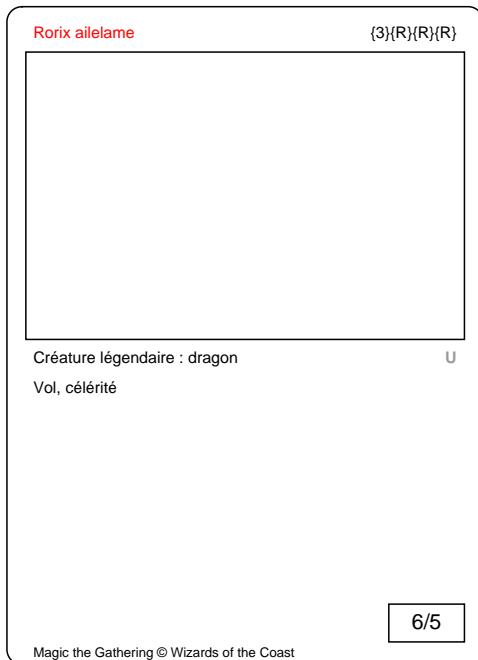
R

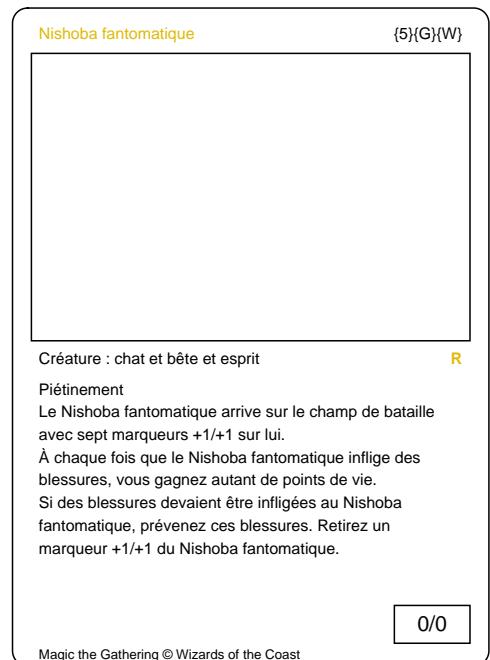
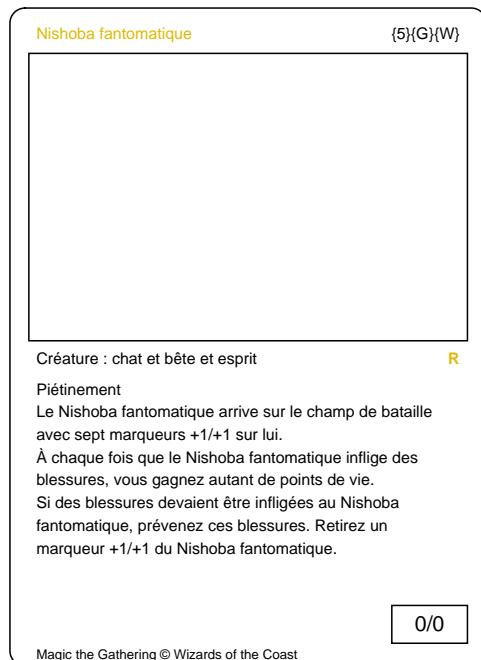
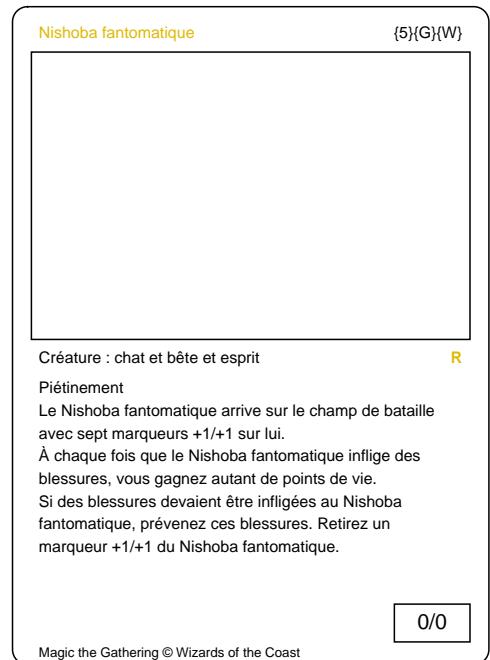
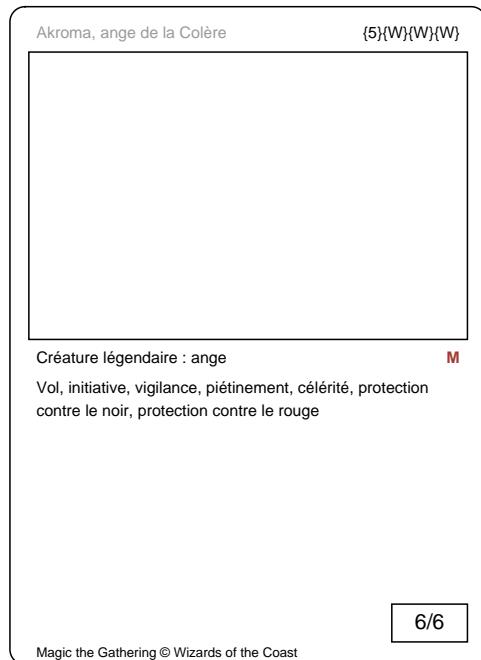
Quand la Guivre symbiotique meurt, créez sept jetons de créature 1/1 verte Insecte.

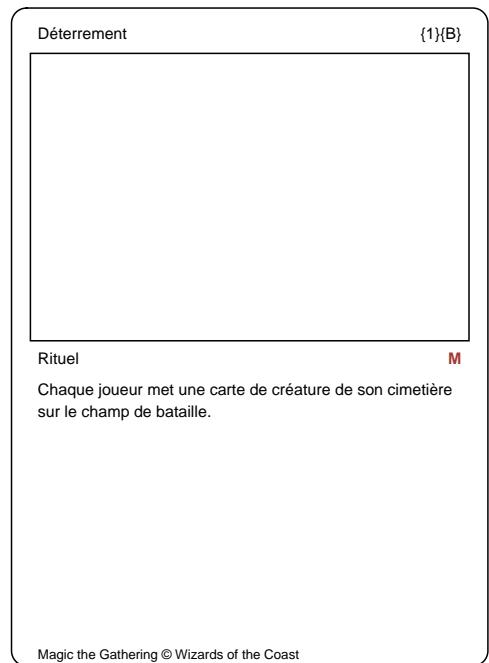
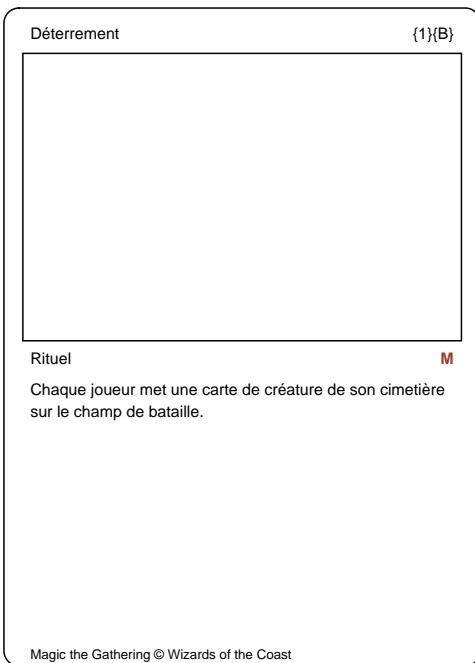
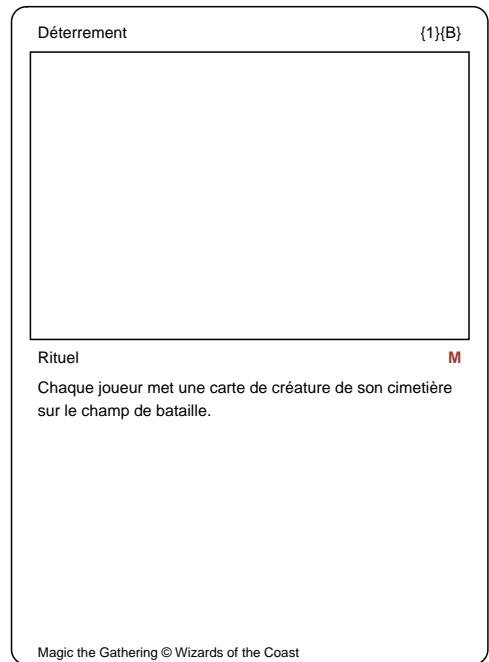
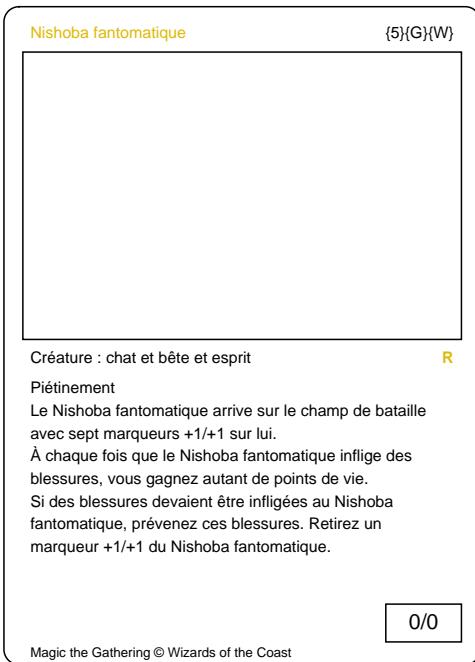
7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

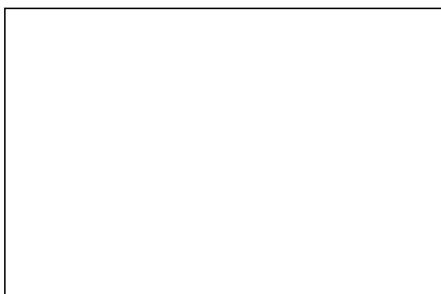
U

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

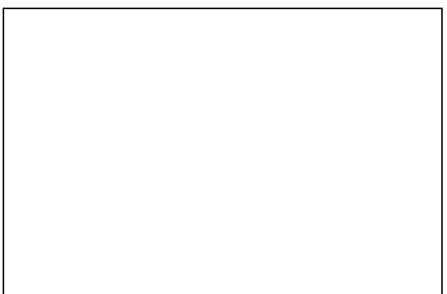
U

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

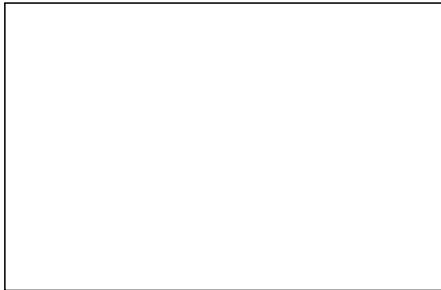
Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

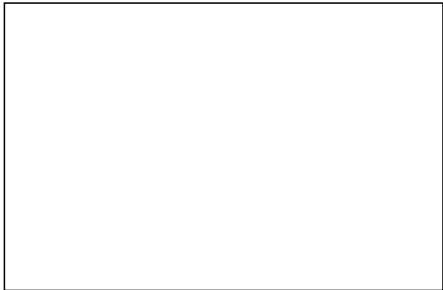
Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.

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

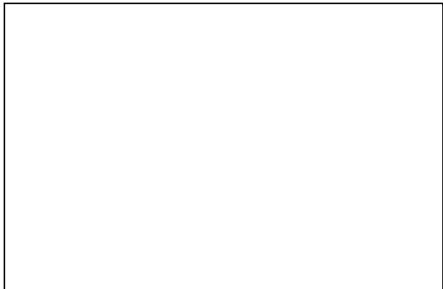
Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



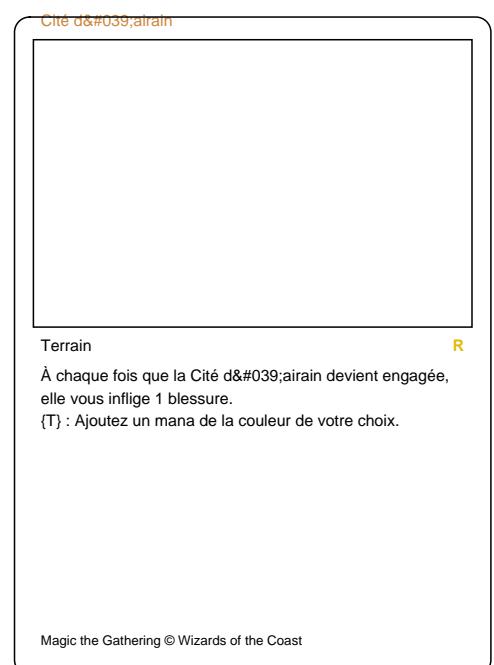
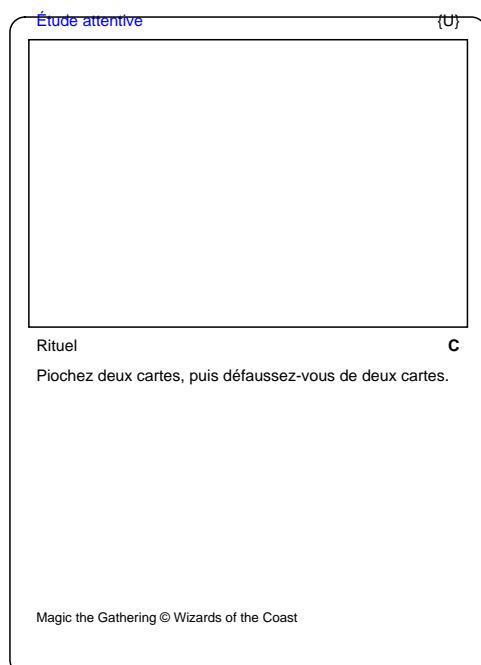
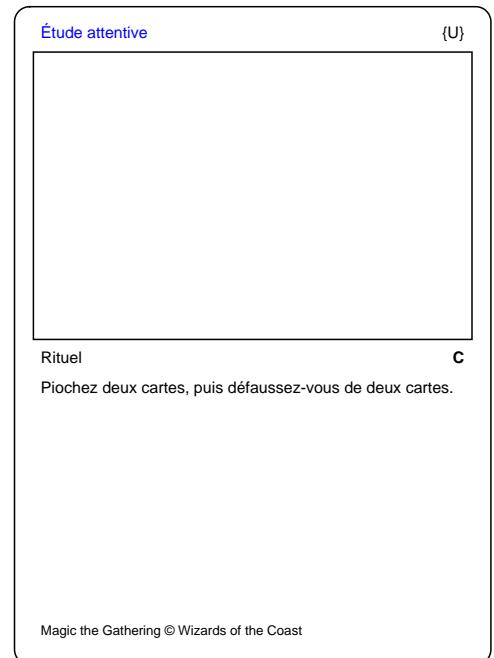
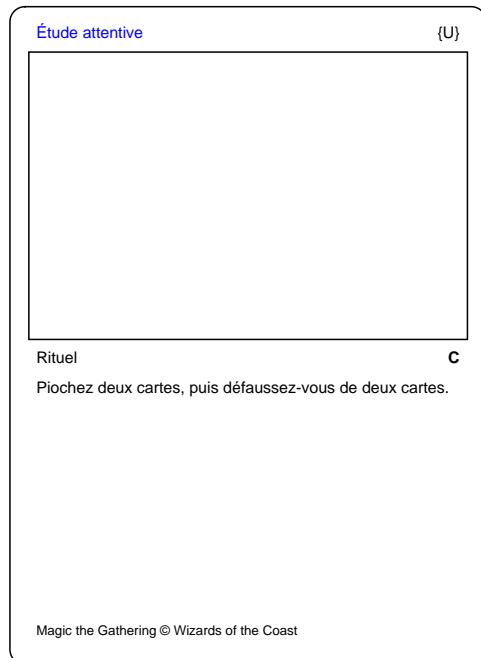
Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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. Si il
n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de
gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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. Si n'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. Si n'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. Si n'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'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagerez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 dégagerez 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

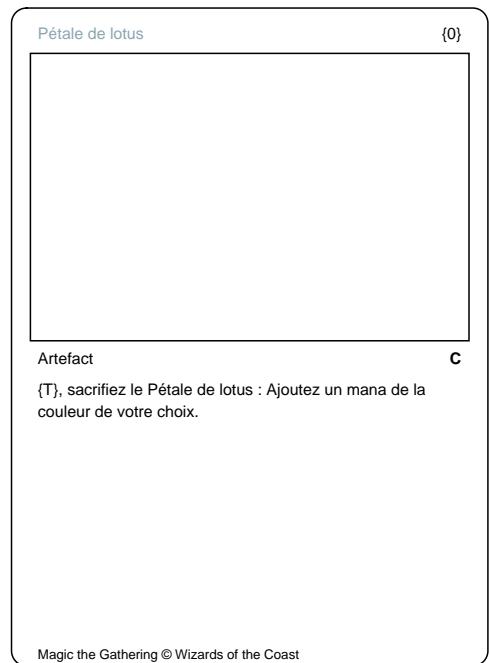
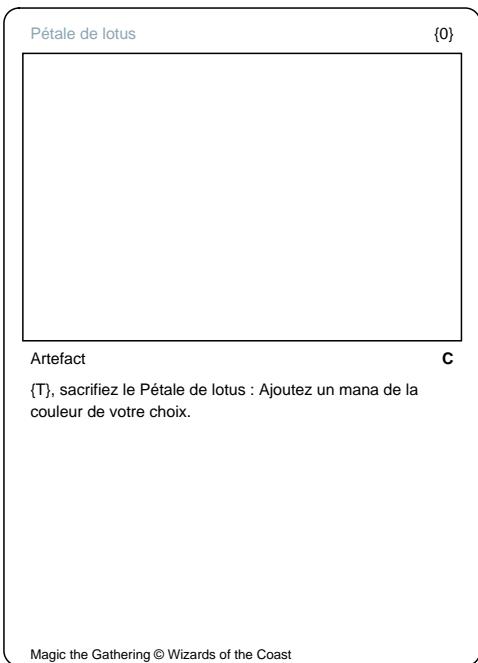
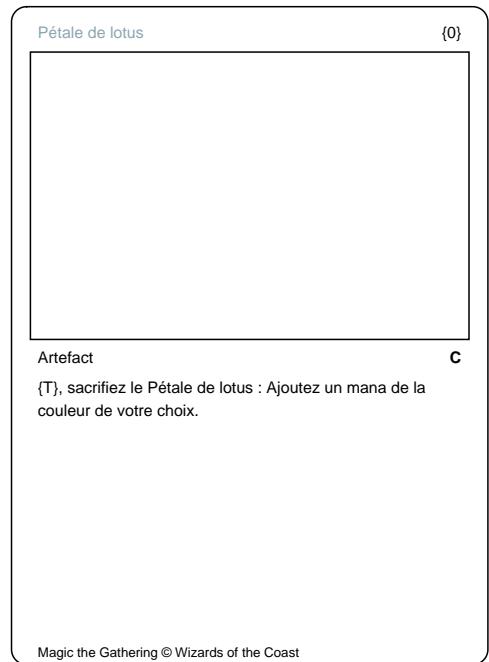
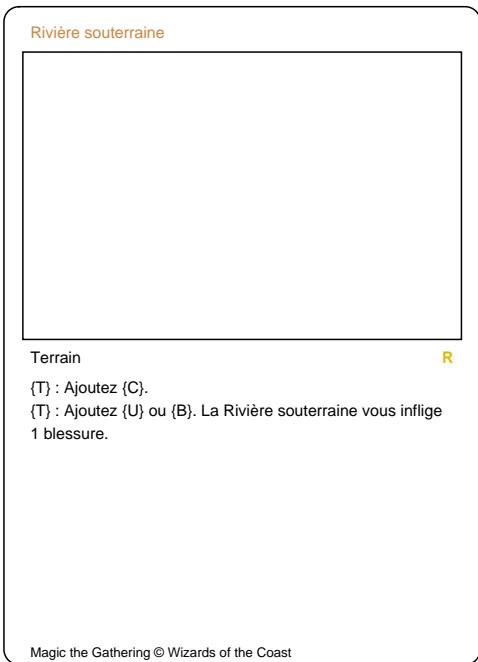
Terrain

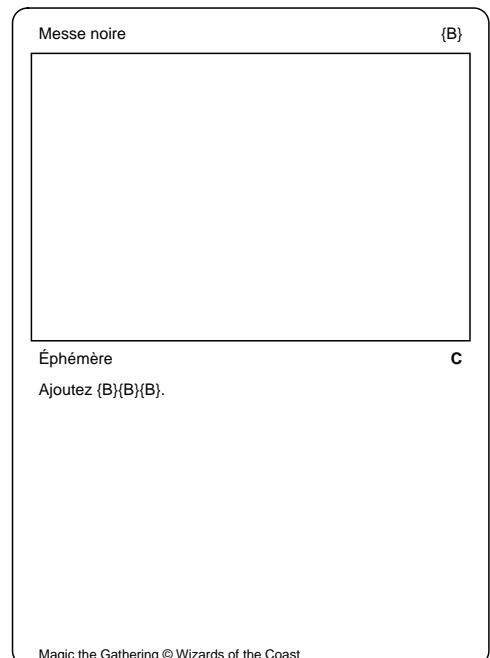
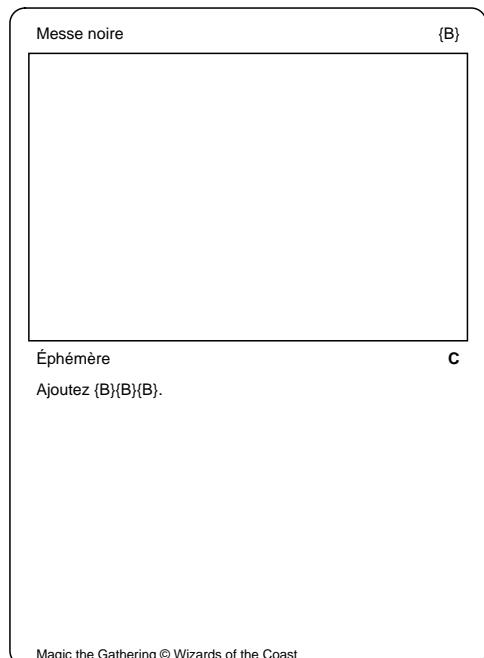
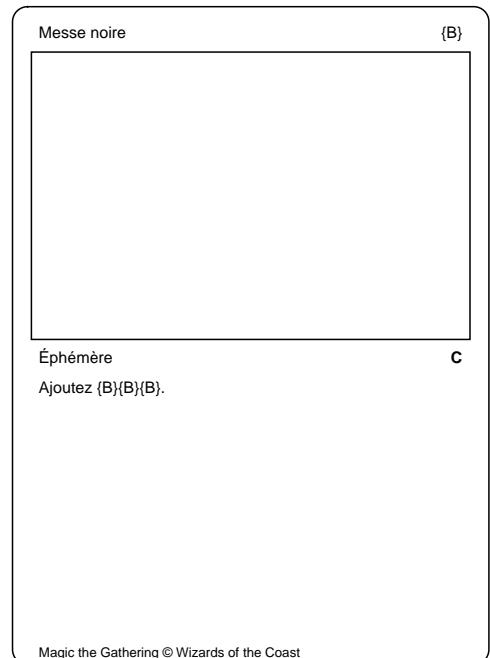
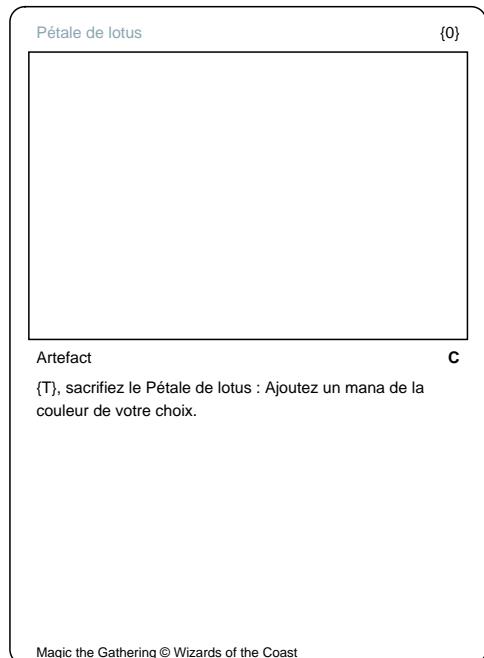
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{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 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 Animation des morts. » Renvoyez la

carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui Animation des morts.

Quand 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 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 Animation des morts. » Renvoyez la

carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui Animation des morts.

Quand 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 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 Animation des morts. » Renvoyez la

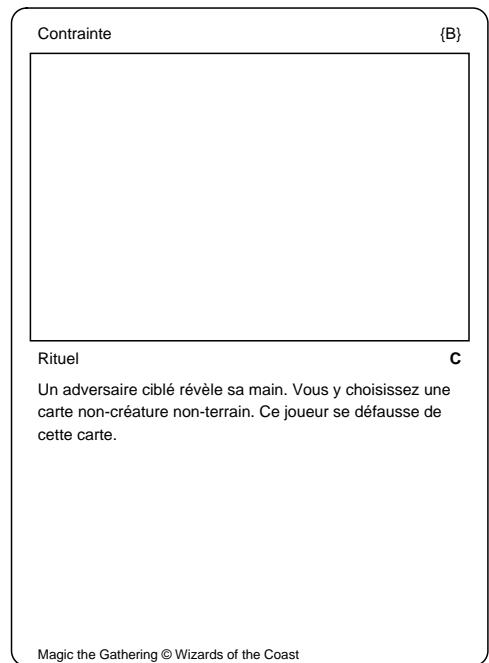
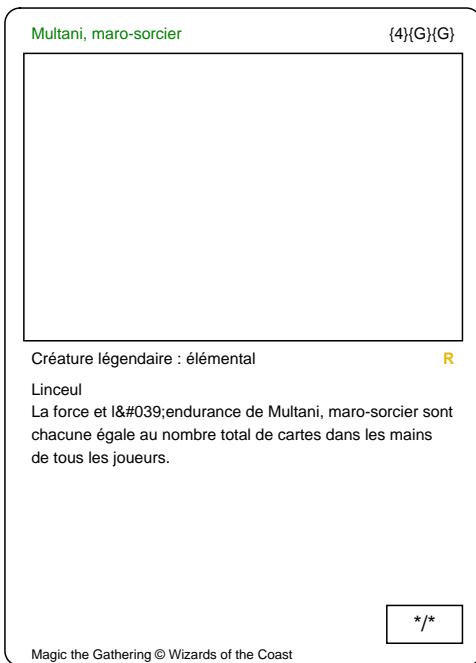
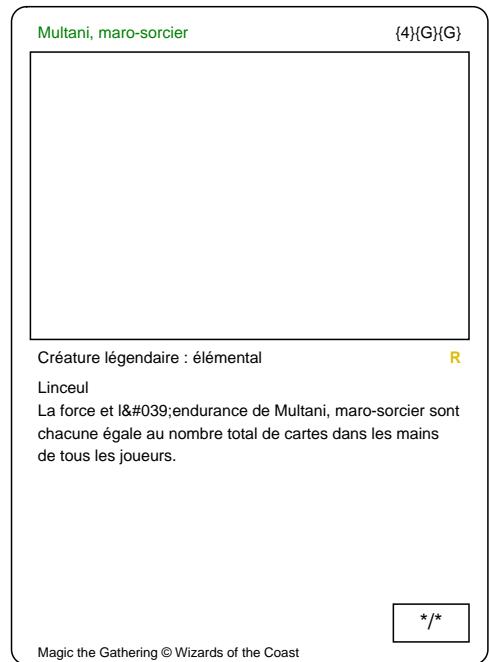
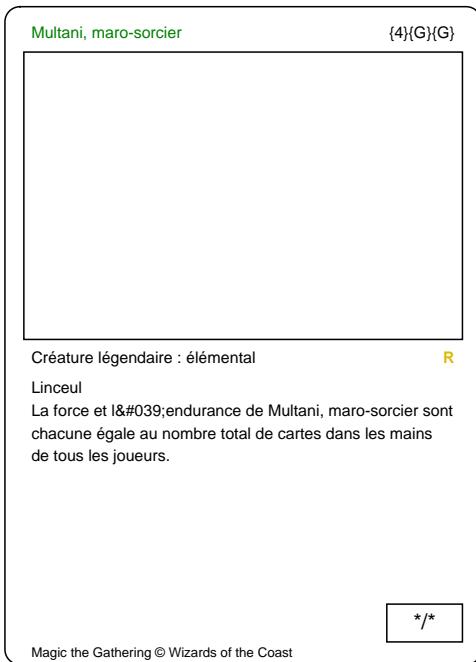
carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui Animation des morts.

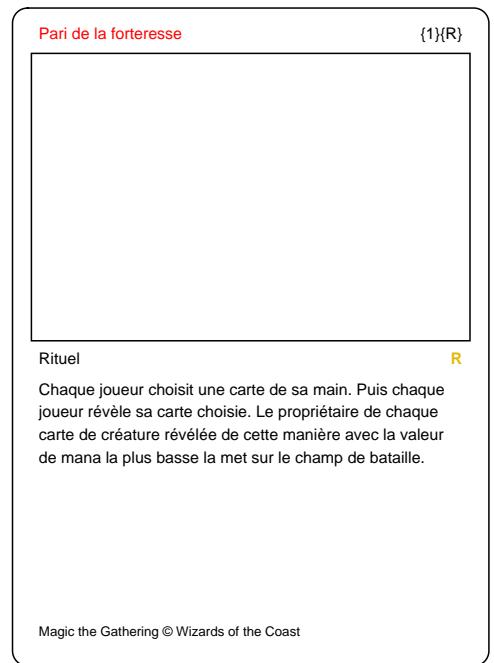
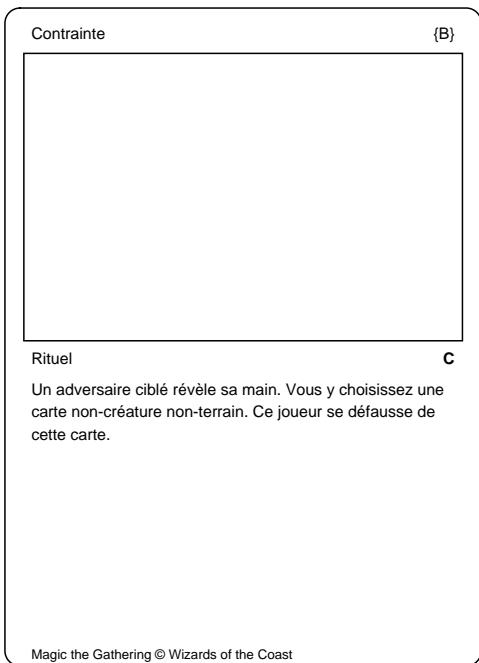
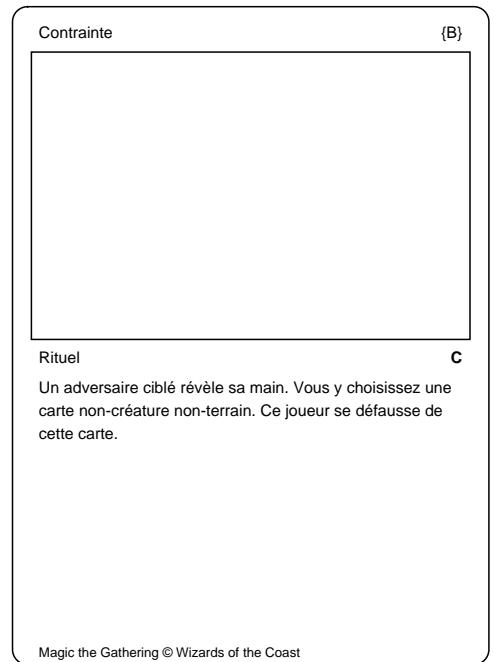
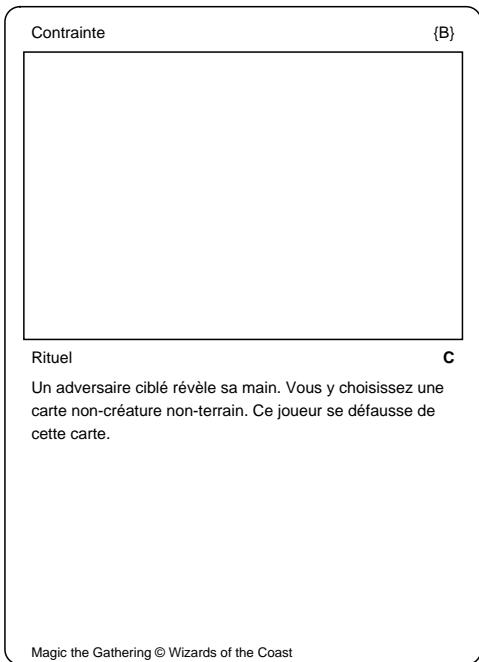
Quand Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

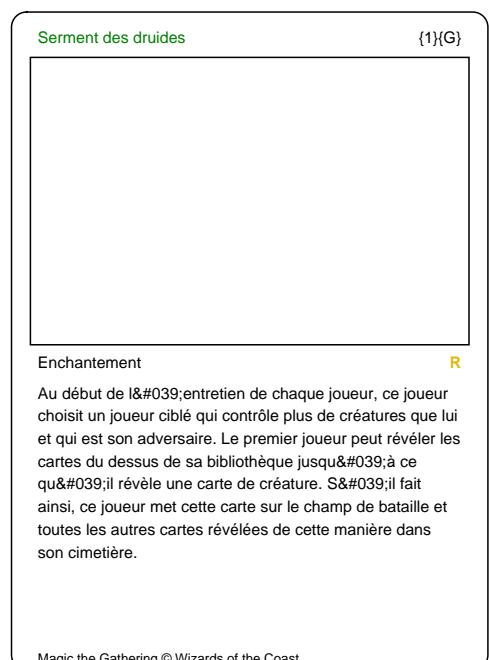
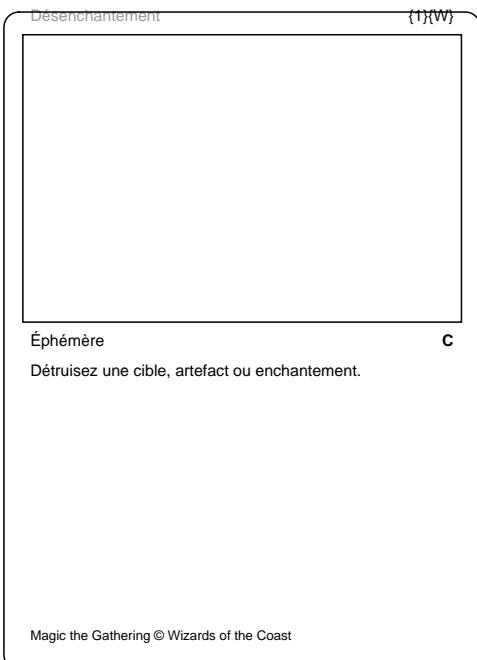
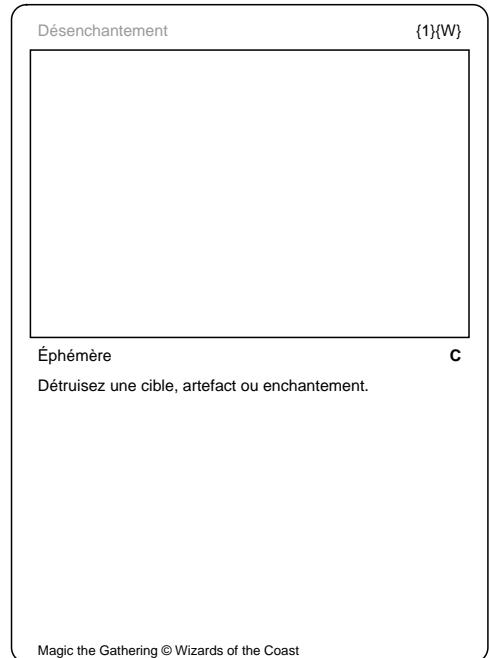
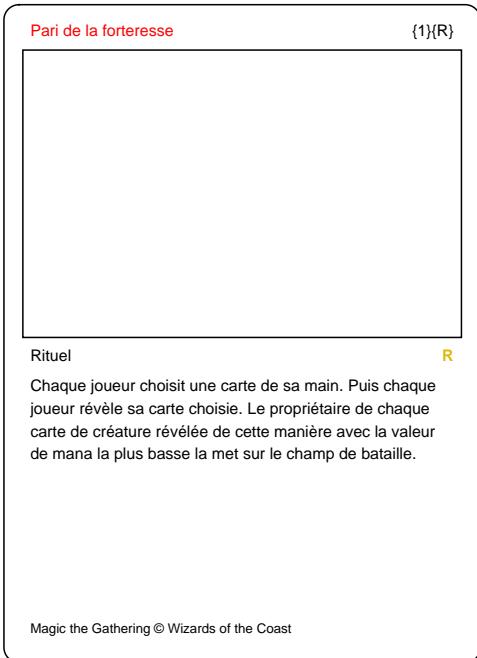
La créature enchantée gagne -1/0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

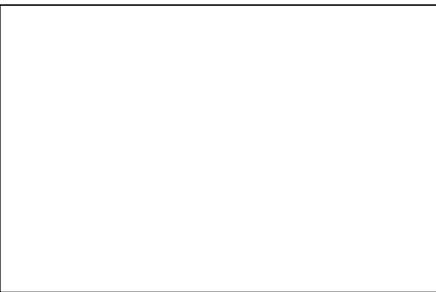






Serment des druides

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast