

Envoûteuse cloaquebouillon

{3}{B}



Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Triton à pustules ou Chaudron bouillonnant et mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse cloaquebouillon

{3}{B}



Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Triton à pustules ou Chaudron bouillonnant et mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse cloaquebouillon

{3}{B}



Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Triton à pustules ou Chaudron bouillonnant et mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse cloaquebouillon

{3}{B}



Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Triton à pustules ou Chaudron bouillonnant et mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}



Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}



Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}



Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}



Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules

{B}



Créature : salamandre

C

Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules

{B}



Créature : salamandre

C

Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules

{B}



Créature : salamandre

C

Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules

{B}



Créature : salamandre

C

Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes des vertueux

{W}{B}{B}



Créature : esprit

U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

À chaque fois que les Âmes des vertueux subissent des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie et le joueur attaquant perd autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes des vertueux

{W}{B}{B}



Créature : esprit

U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

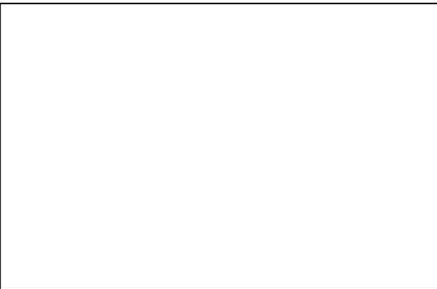
À chaque fois que les Âmes des vertueux subissent des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie et le joueur attaquant perd autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes des vertueux

{W}{B}{B}



Créature : esprit

U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

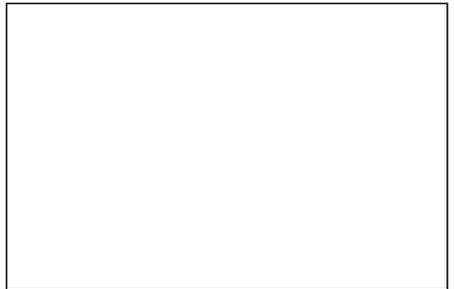
À chaque fois que les Âmes des vertueux subissent des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie et le joueur attaquant perd autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes des vertueux

{W}{B}{B}



Créature : esprit

U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

À chaque fois que les Âmes des vertueux subissent des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie et le joueur attaquant perd autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défouissage {B}



Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défouissage {B}

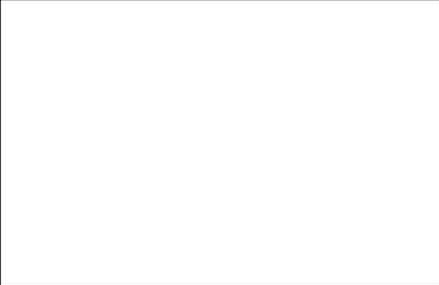


Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défouissage {B}

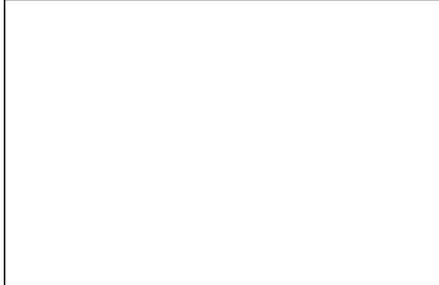


Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défouissage {B}



Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

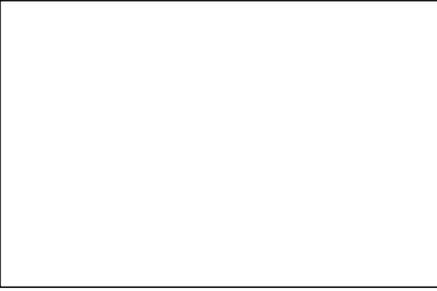
C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque de mutinerie

{2}{R}



Rituel

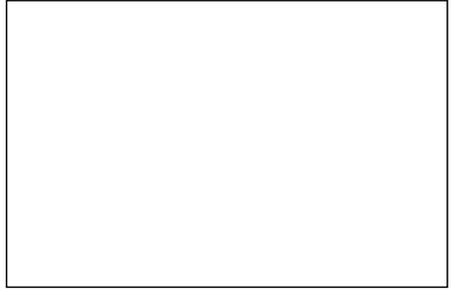
U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle et dégagez-la. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque de mutinerie

{2}{R}



Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle et dégagez-la. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque de mutinerie

{2}{R}



Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle et dégagez-la. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque de mutinerie

{2}{R}



Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle et dégagez-la. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



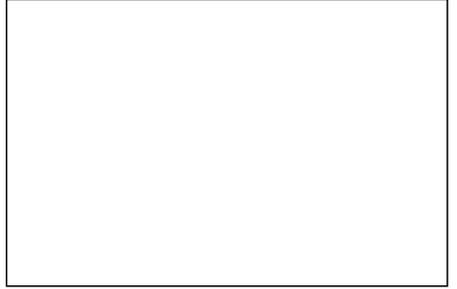
Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

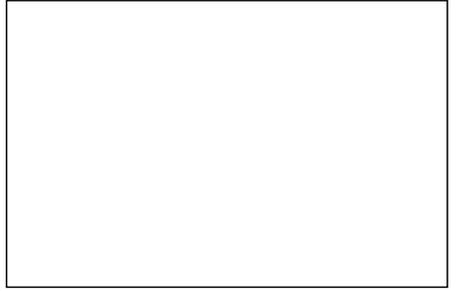


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

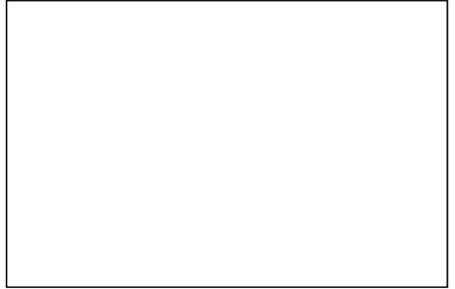
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

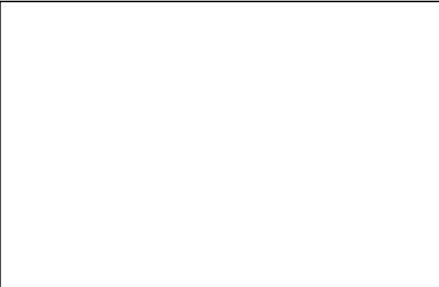
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

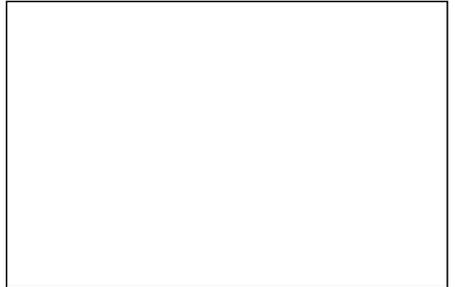
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron bouillonnant

{2}



Artefact

U

{1}, {T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, sacrifiez une créature appelée Triton à pustules : Chaque adversaire perd 4 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron bouillonnant

{2}



Artefact

U

{1}, {T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, sacrifiez une créature appelée Triton à pustules : Chaque adversaire perd 4 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron bouillonnant

{2}



Artefact

U

{1}, {T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, sacrifiez une créature appelée Triton à pustules : Chaque adversaire perd 4 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron bouillonnant

{2}



Artefact

U

{1}, {T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, sacrifiez une créature appelée Triton à pustules : Chaque adversaire perd 4 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de la Meneuse de guerre

{2}{R}{W}



Éphémère

U

L'Hélice de la Meneuse de guerre inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de la Meneuse de guerre

{2}{R}{W}



Éphémère

U

L'Hélice de la Meneuse de guerre inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de la Meneuse de guerre

{2}{R}{W}



Éphémère

U

L'Hélice de la Meneuse de guerre inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de la Meneuse de guerre

{2}{R}{W}



Éphémère

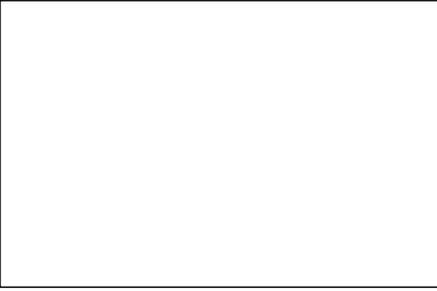
U

L'Hélice de la Meneuse de guerre inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord angélique

{3}{W}



Enchantement

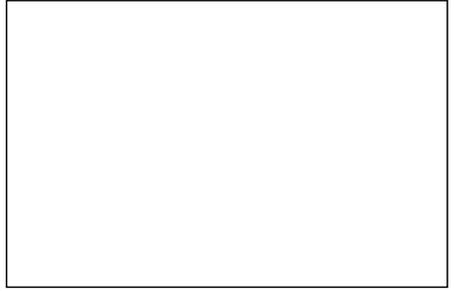
U

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord angélique

{3}{W}



Enchantement

U

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord angélique

{3}{W}



Enchantement

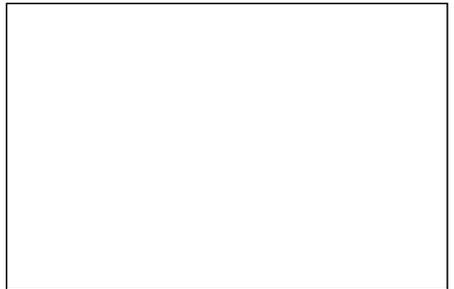
U

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord angélique

{3}{W}



Enchantement

U

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

