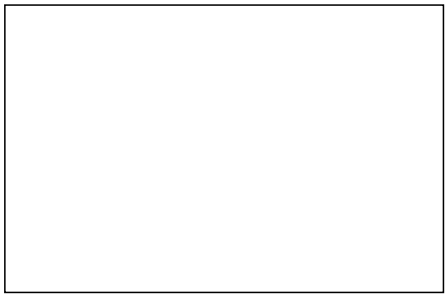
Baudroie de Gurmag {6}{B}



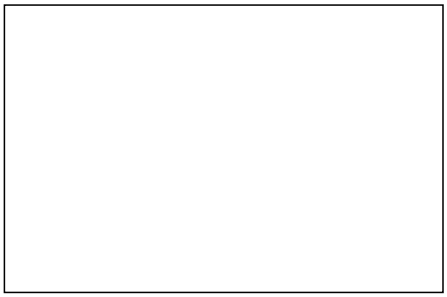
Créature : zombie et poisson **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis {2}{B}



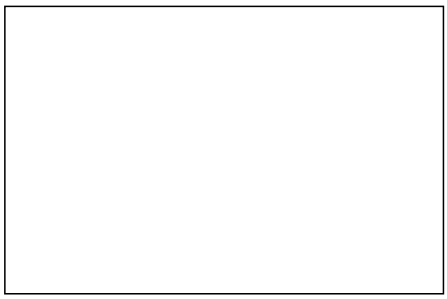
Créature : diablotin **C**

Vol
À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.
Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baudroie de Gurmag {6}{B}



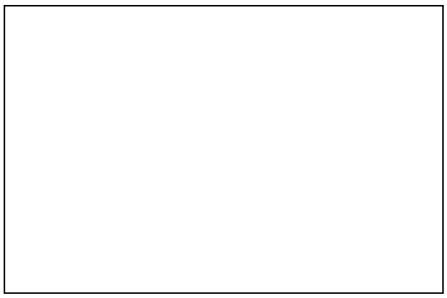
Créature : zombie et poisson **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis {2}{B}



Créature : diablotin **C**

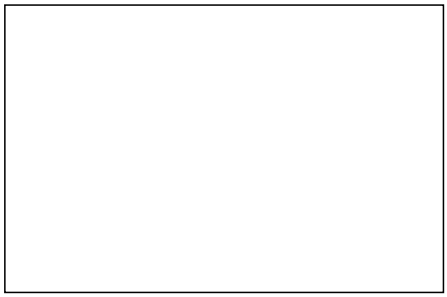
Vol
À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.
Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande guivre des sables {5}{G}{G}



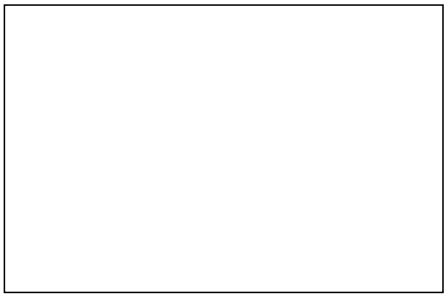
Créature : guivre **C**

La Grande guivre des sables ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog {8}



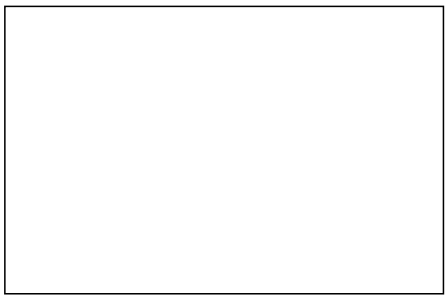
Créature : eldrazi **C**

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog {8}



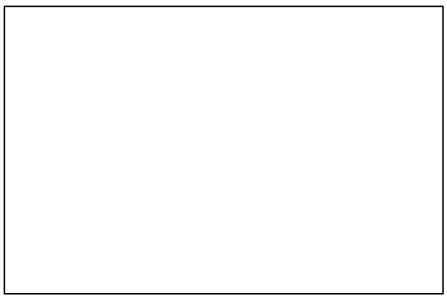
Créature : eldrazi **C**

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog {8}



Créature : eldrazi **C**

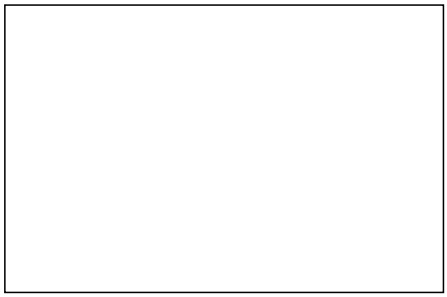
Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog {8}



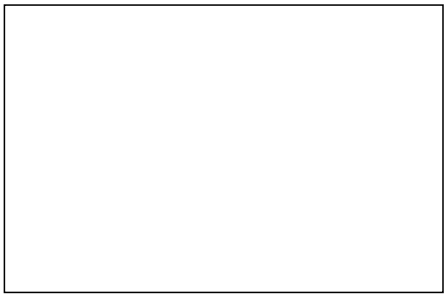
Créature : eldrazi **C**

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né insolent {R}



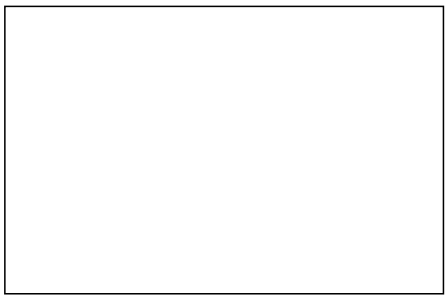
Créature : vampire **C**

Menace
Défaussez-vous d'une carte, sacrifiez le Nouveau-né insolent : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né insolent {R}



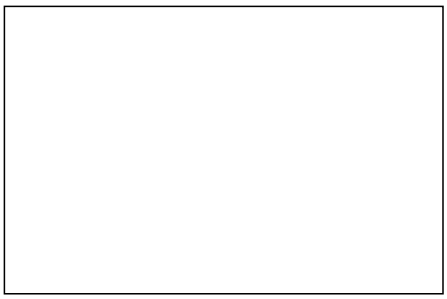
Créature : vampire **C**

Menace
Défaussez-vous d'une carte, sacrifiez le Nouveau-né insolent : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né insolent {R}



Créature : vampire **C**

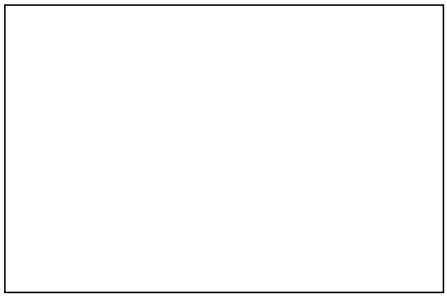
Menace
Défaussez-vous d'une carte, sacrifiez le Nouveau-né insolent : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né insolent {R}



Créature : vampire **C**

Menace
Défaussez-vous d'une carte, sacrifiez le Nouveau-né insolent : Piochez une carte.

1/1

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

Déterrement {1}{B}



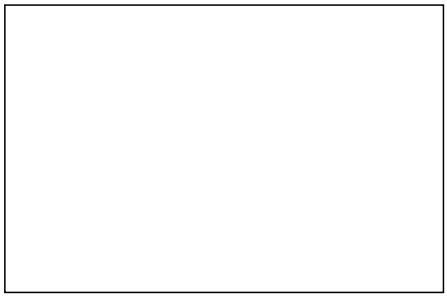
Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}

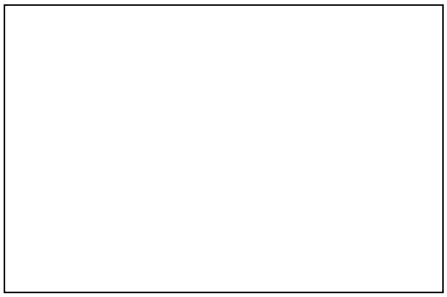


Rituel **C**

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}

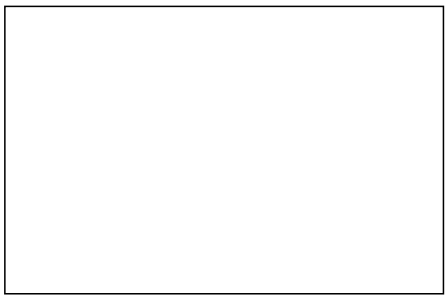


Rituel **C**

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}

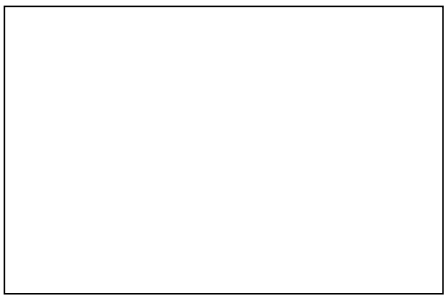


Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



Rituel **C**

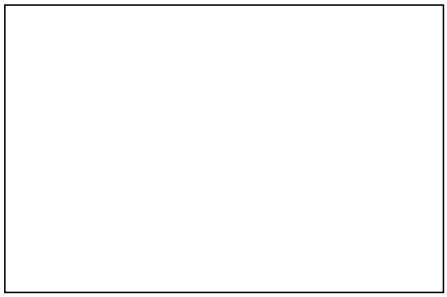
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



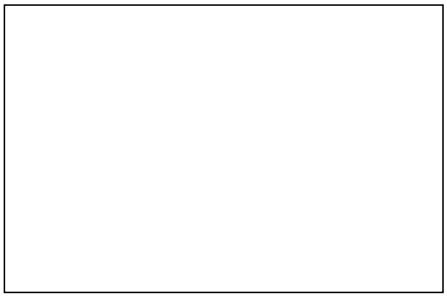
Rituel **C**

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

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



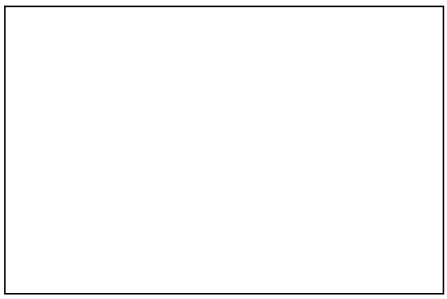
Rituel **C**

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

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



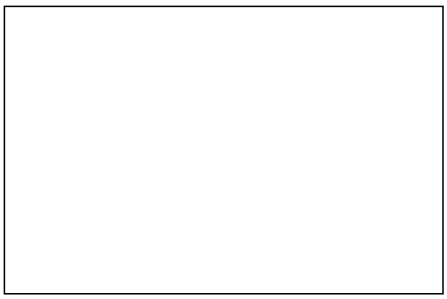
Rituel **C**

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

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques {1}{R}



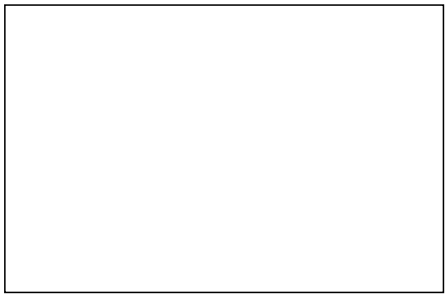
Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques {1}{R}

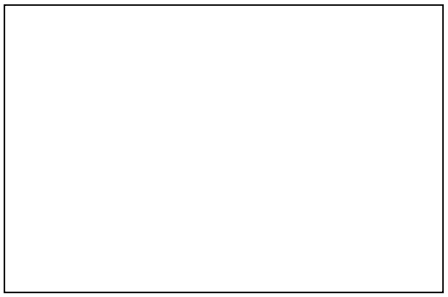


Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante {1}{R}

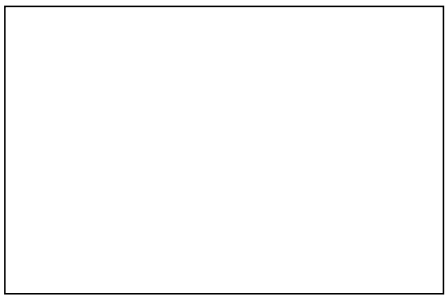


Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante {1}{R}

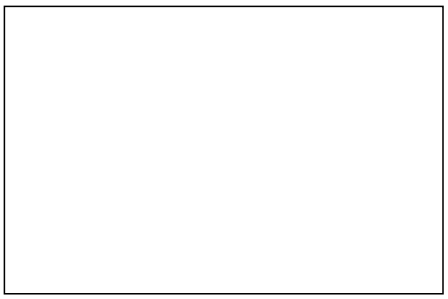


Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de vie {3}{W}



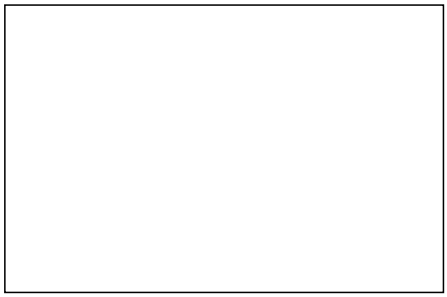
Rituel **U**

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de vie {3}{W}

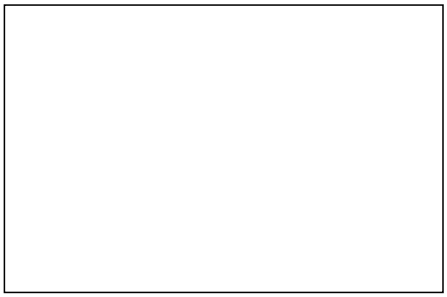


Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de vie {3}{W}

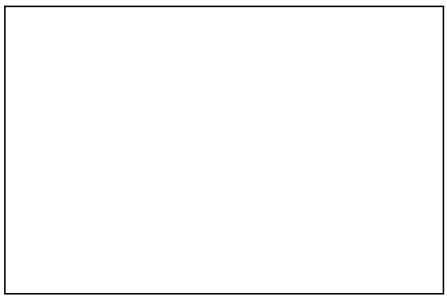


Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de vie {3}{W}

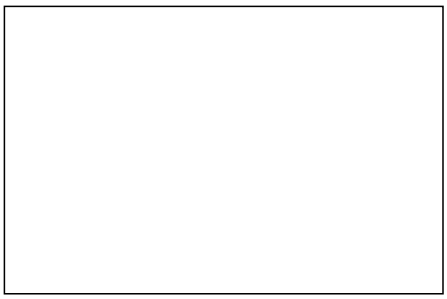


Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice



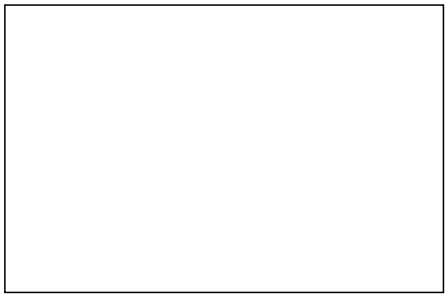
Terrain C

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

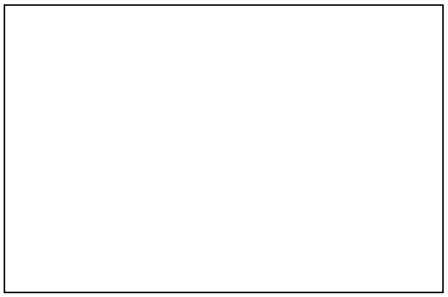


Terrain **C**

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

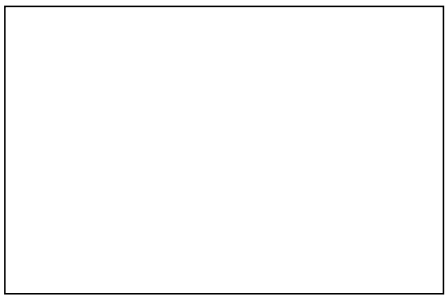


Terrain **C**

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

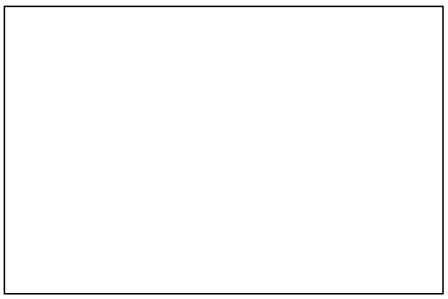


Terrain **C**

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



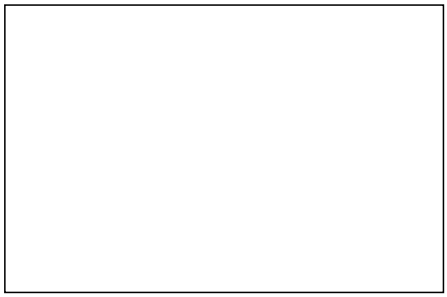
Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

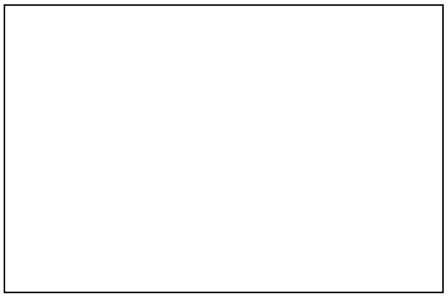


Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses

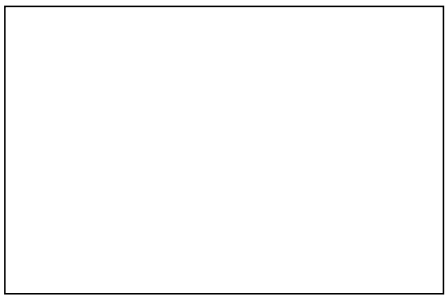


Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses

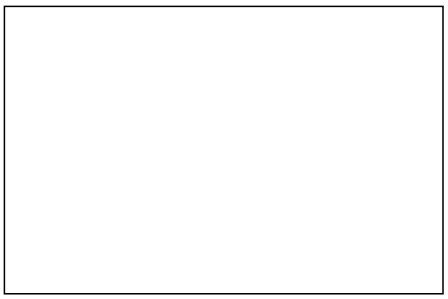


Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



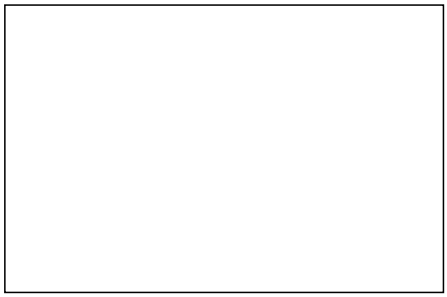
Terrain **C**

Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées

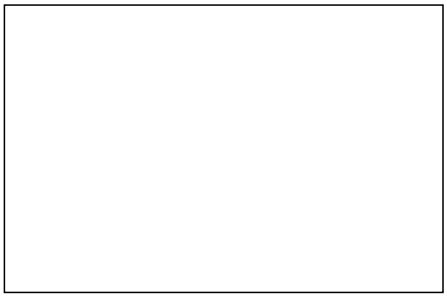


Terrain **C**

Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé

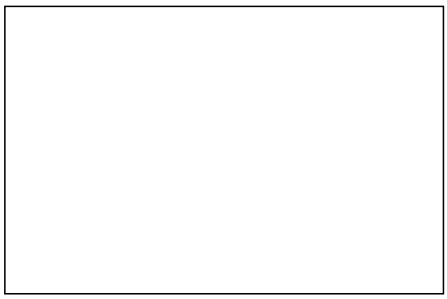


Terrain neigeux de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé

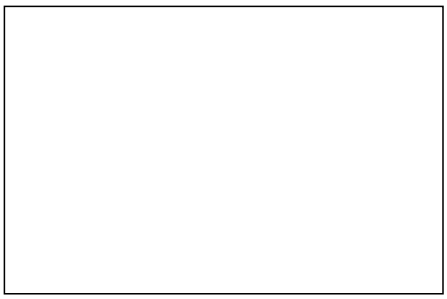


Terrain neigeux de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



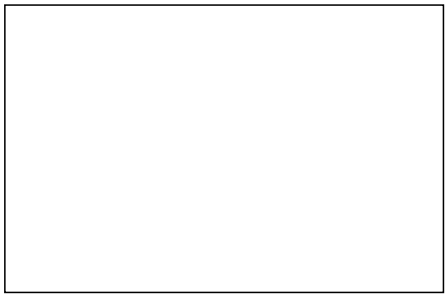
Terrain neigeux de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé

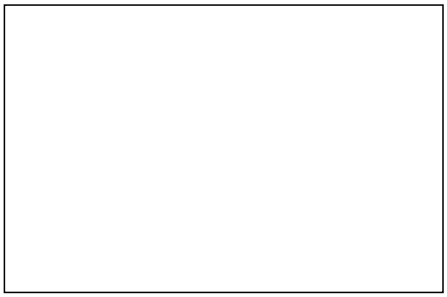


Terrain neigeux de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

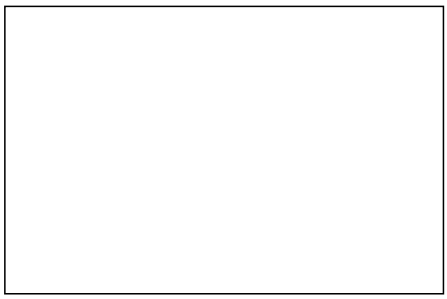


Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

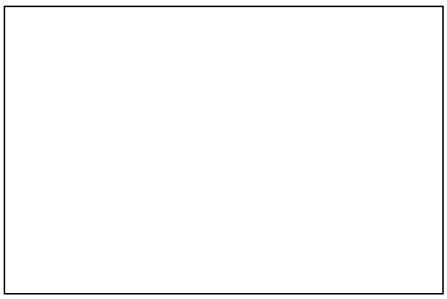


Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

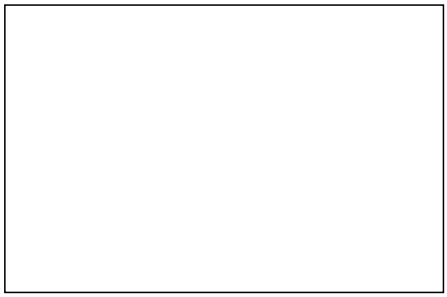
Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Astrolabe d'Arcum {S}

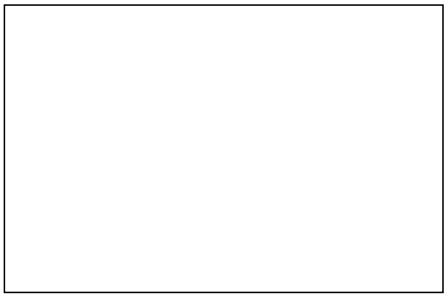


Artefact neigeux **C**

({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)
Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Astrolabe d'Arcum {S}

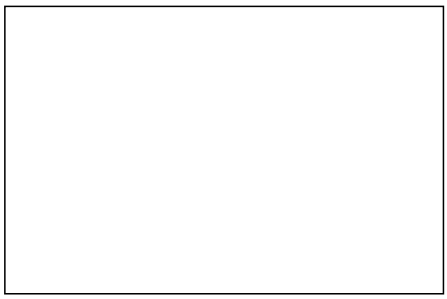


Artefact neigeux **C**

({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)
Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Astrolabe d'Arcum {S}

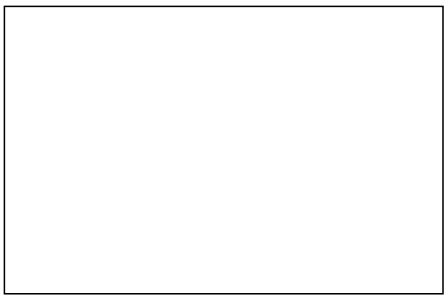


Artefact neigeux **C**

({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)
Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Astrolabe d'Arcum {S}

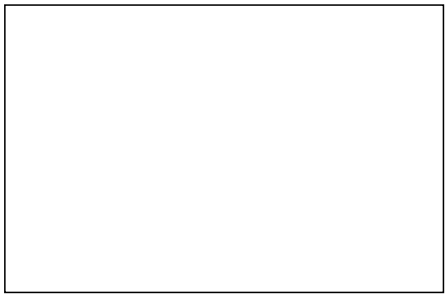


Artefact neigeux **C**

({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)
Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle du dragon {1}{R}

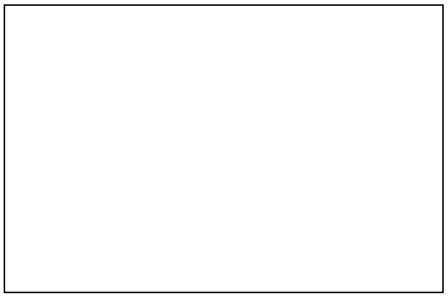


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée a la célérité.
{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Souffle du dragon depuis votre cimetière attaché à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle du dragon {1}{R}

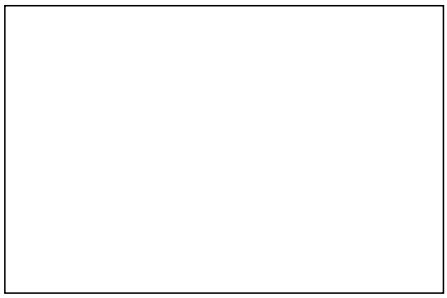


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée a la célérité.
{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Souffle du dragon depuis votre cimetière attaché à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle du dragon {1}{R}

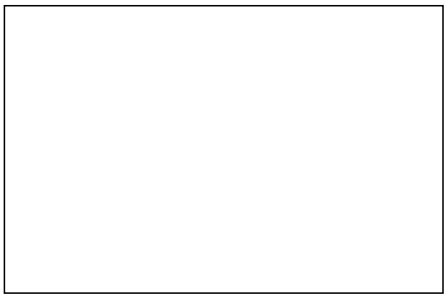


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée a la célérité.
{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Souffle du dragon depuis votre cimetière attaché à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle du dragon {1}{R}

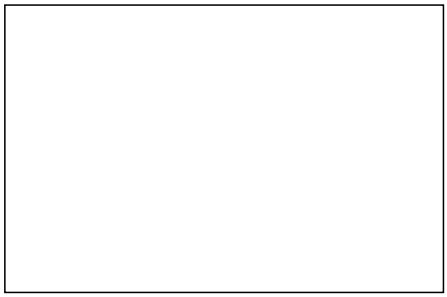


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée a la célérité.
{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Souffle du dragon depuis votre cimetière attaché à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot {4}{R}



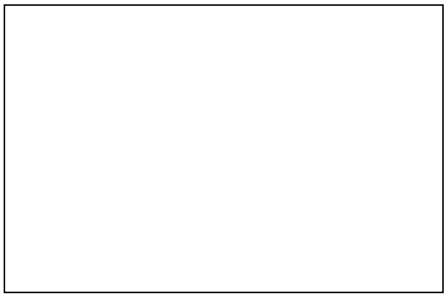
Créature : élémental **C**

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.
Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane gorille {R}



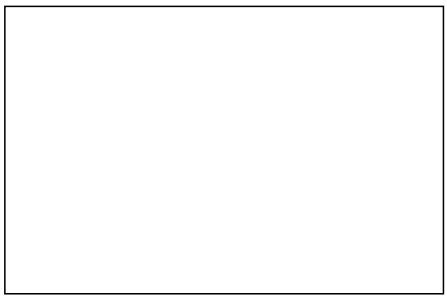
Créature : grand singe et shamane **C**

{X}{X}{1} : Détruisez un artefact non-créature ciblé avec une valeur de mana de X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane gorille {R}



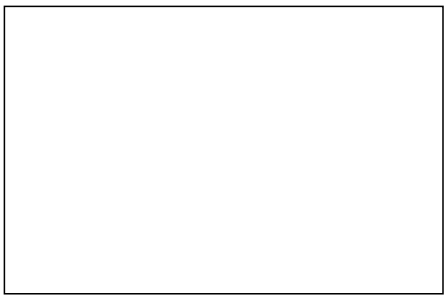
Créature : grand singe et shamane **C**

{X}{X}{1} : Détruisez un artefact non-créature ciblé avec une valeur de mana de X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête tourbillonnante de sable {3}{R}



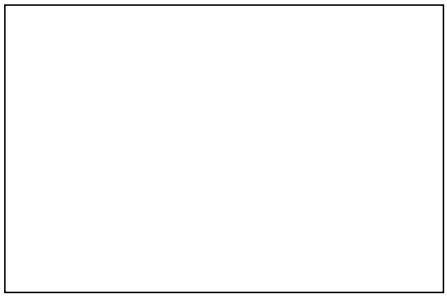
Rituel **C**

<i>Seuil</i> ? La Tempête tourbillonnante de sable inflige 5 blessures à chaque créature sans le vol si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête tourbillonnante de sable {3}{R}

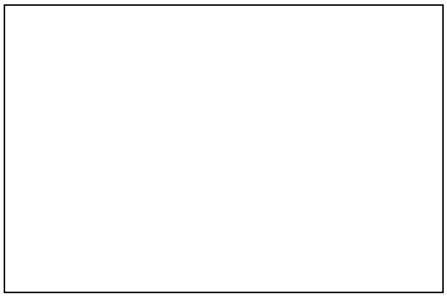


Rituel **C**

<i>Seuil</i> ? La Tempête tourbillonnante de sable inflige 5 blessures à chaque créature sans le vol si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscurité {B}

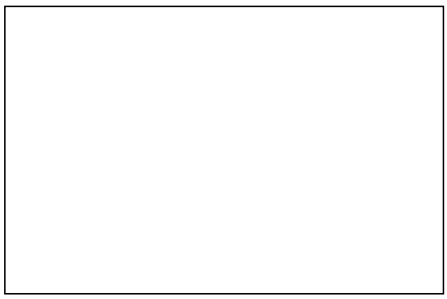


Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

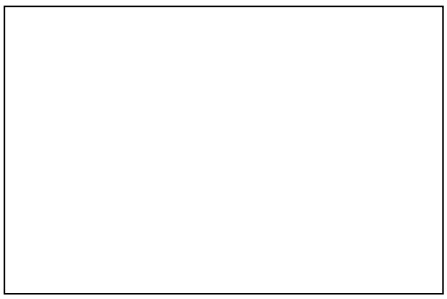


Artefact **U**

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscurité {B}



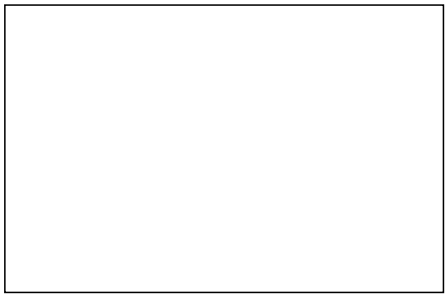
Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromperie {R}

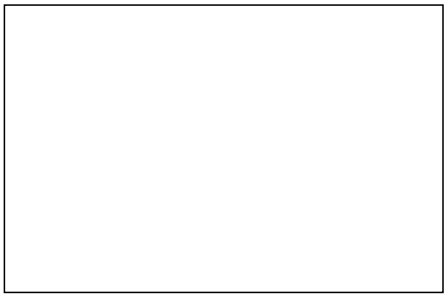


Éphémère **C**

L'Électromperie inflige une blessure à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge {R}

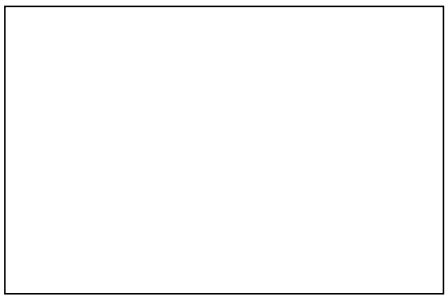


Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.
? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromperie {R}

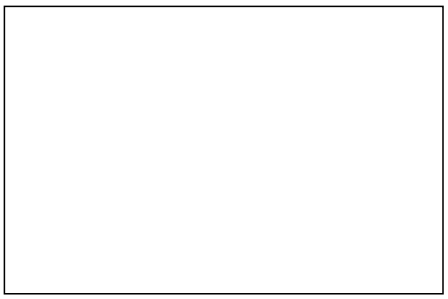


Éphémère **C**

L'Électromperie inflige une blessure à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge {R}



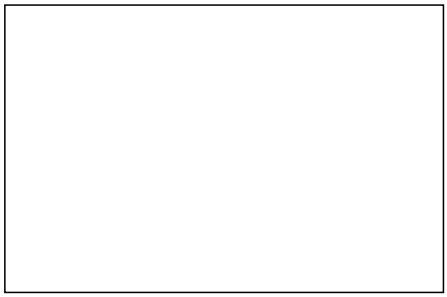
Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.
? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge {R}



Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.
? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans laisser de traces {1}{W}

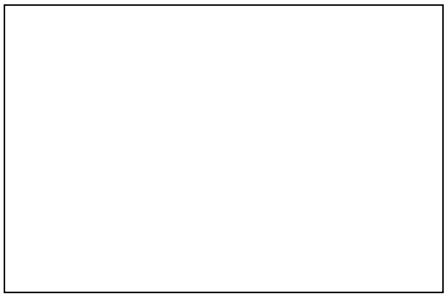


Éphémère **C**

<i>Irradiance</i> ? Détruisez un enchantement ciblé et chaque autre enchantement qui partage une couleur avec lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans laisser de traces {1}{W}



Éphémère **C**

<i>Irradiance</i> ? Détruisez un enchantement ciblé et chaque autre enchantement qui partage une couleur avec lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast