


Glob-gnomes {3}




Créature-artefact : gnome U  
Sacrifiez les Glob-gnomes : Vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glob-gnomes {3}

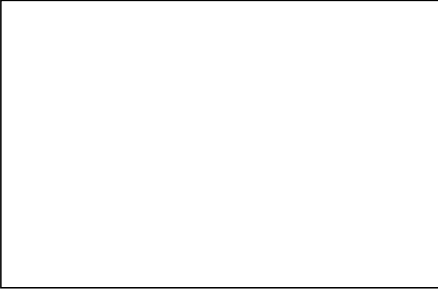


Créature-artefact : gnome U  
Sacrifiez les Glob-gnomes : Vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glob-gnomes {3}

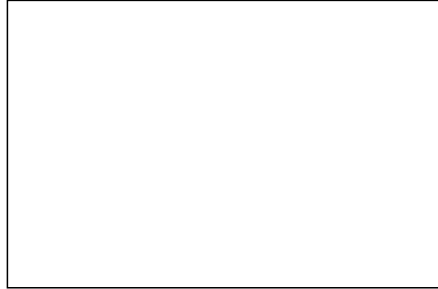


Créature-artefact : gnome U  
Sacrifiez les Glob-gnomes : Vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}




Créature : esprit C  
Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}




Créature : esprit C

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}



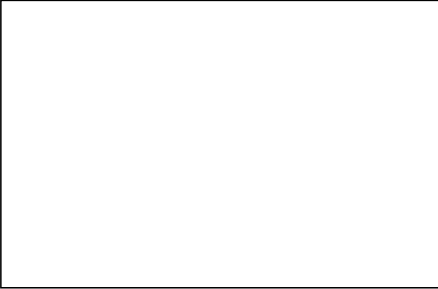
Créature : esprit C

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}



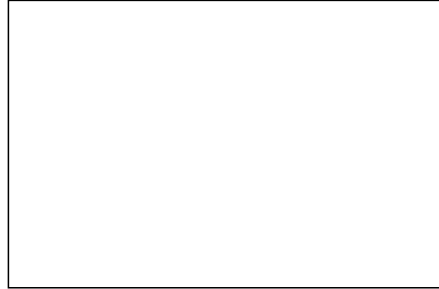
Créature : esprit C

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo {4}{B}



Créature légendaire : esprit U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo

{4}{B}

Créature légendaire : esprit

U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo

{4}{B}

Créature légendaire : esprit

U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo

{4}{B}

Créature légendaire : esprit

U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : serpent et shaman


C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}




Créature : serpent et shaman C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferrailleur elfe {G}



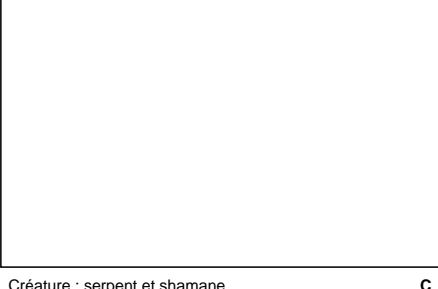
Créature : elfe U

{G}, {T}, sacrifiez le Ferrailleur elfe : Détruisez un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}




Créature : serpent et shaman C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferrailleur elfe {G}



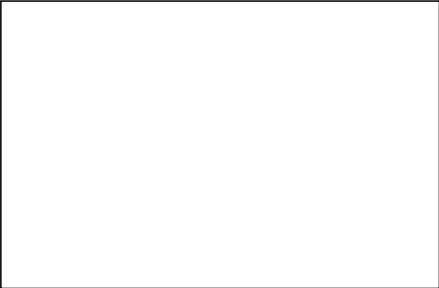
Créature : elfe U

{G}, {T}, sacrifiez le Ferrailleur elfe : Détruisez un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ferrailleur elfe** {G}



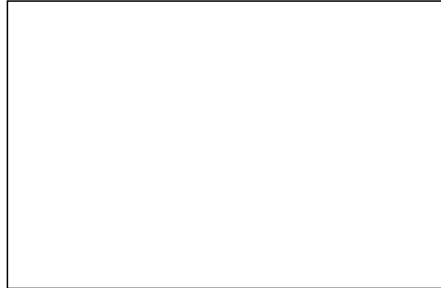
Créature : elfe U

{G}, {T}, sacrifiez le Ferrailleur elfe : Détruisez un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Apprentie audacieuse** {1}{U}{U}




Créature : humain et sorcier R

{T}, sacrifiez l'Apprentie audacieuse : Contrecarrez le sort ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Apprentie audacieuse** {1}{U}{U}




Créature : humain et sorcier R

{T}, sacrifiez l'Apprentie audacieuse : Contrecarrez le sort ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Garde d'Hisoka** {1}{U}



Créature : humain et sorcier C


Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Garde d'Hisoka pendant votre étape de dégagement.

{1}{U},{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez autre que le Garde d'Hisoka a le linceul aussi longtemps que le Garde d'Hisoka reste engagé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'Hisoka {1}{U}



Créature : humain et sorcier **C**


Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Garde d'Hisoka pendant votre étape de dégagement.

{1}{U},{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez autre que le Garde d'Hisoka a le linceul aussi longtemps que le Garde d'Hisoka reste engagé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'Hisoka {1}{U}



Créature : humain et sorcier **C**


Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Garde d'Hisoka pendant votre étape de dégagement.

{1}{U},{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez autre que le Garde d'Hisoka a le linceul aussi longtemps que le Garde d'Hisoka reste engagé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'Hisoka {1}{U}



Créature : humain et sorcier **C**


Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Garde d'Hisoka pendant votre étape de dégagement.

{1}{U},{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez autre que le Garde d'Hisoka a le linceul aussi longtemps que le Garde d'Hisoka reste engagé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir {W}




Créature : esprit **C**

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir {W}




Créature : esprit C

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes {1}{B}




Rituel C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir {W}




Créature : esprit C

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes {1}{B}



Rituel C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Communion avec la nature

{G}



Rituel

C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec la nature

{G}



Rituel

C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec la nature

{G}



Rituel

C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps du besoin

{1}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature légendaire, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps du besoin

{1}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature légendaire, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité de la loi

{2}{W}



Enchantement

U

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast