

Éternel ammout {2}{B}



Créature : zombie et crocodile et démon **R**

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l'Éternel ammout.
À chaque fois que l'Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs -1/-1.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel ammout {2}{B}



Créature : zombie et crocodile et démon **R**

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l'Éternel ammout.
À chaque fois que l'Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs -1/-1.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel ammout {2}{B}



Créature : zombie et crocodile et démon **R**

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l'Éternel ammout.
À chaque fois que l'Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs -1/-1.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel ammout {2}{B}



Créature : zombie et crocodile et démon **R**

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l'Éternel ammout.
À chaque fois que l'Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs -1/-1.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yaugzebul, médecin thran {2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc M

Protection contre les humains

Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle et piochez une carte.

{B}{B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yaugzebul, médecin thran {2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc M

Protection contre les humains

Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle et piochez une carte.

{B}{B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yaugzebul, médecin thran {2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc M

Protection contre les humains

Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle et piochez une carte.

{B}{B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}

Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée : Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :
Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :
Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :
Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée des obélisques {1}{B}{G}



Créature : araignée U

Portée
 À chaque fois que l'Araignée des obélisques inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.
 À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée des obélisques

{1}{B}{G}



Créature : araignée

U

Portée

À chaque fois que l'Araignée des obélisques inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

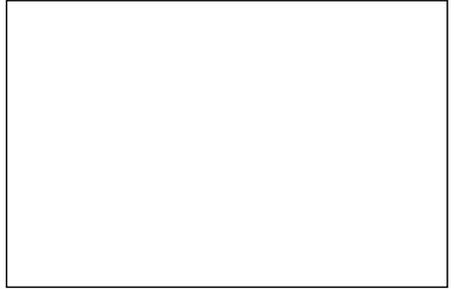
À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée des obélisques

{1}{B}{G}



Créature : araignée

U

Portée

À chaque fois que l'Araignée des obélisques inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

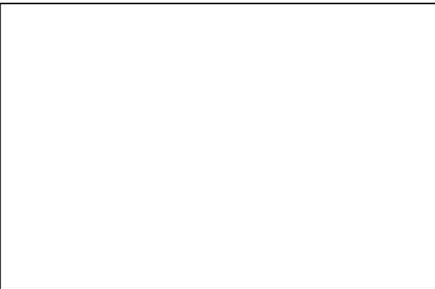
À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée des obélisques

{1}{B}{G}



Créature : araignée

U

Portée

À chaque fois que l'Araignée des obélisques inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

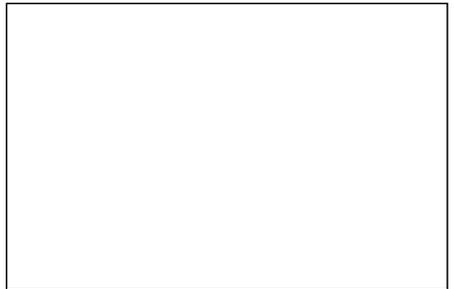
À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons

{B}{G}



Créature légendaire : humain et clerc

R

À chaque fois qu'Hapatra, vizir des poisons inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons

{B}{G}

Créature légendaire : humain et clerc

R

À chaque fois qu'Hapatra, vizir des poisons inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons

{B}{G}

Créature légendaire : humain et clerc

R

À chaque fois qu'Hapatra, vizir des poisons inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons

{B}{G}

Créature légendaire : humain et clerc

R

À chaque fois qu'Hapatra, vizir des poisons inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquépine

{2}{BG}

Créature : bête

U

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépine gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquépine {2}{BG}



Créature : bête U

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépine gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquépine {2}{BG}



Créature : bête U

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépine gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquépine {2}{BG}



Créature : bête U

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépine gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}



Rituel U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



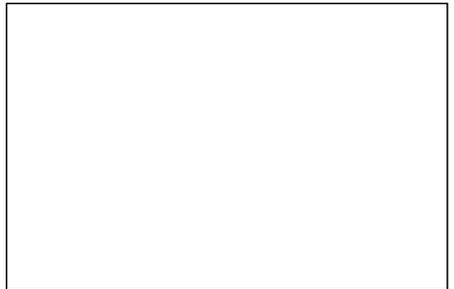
Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

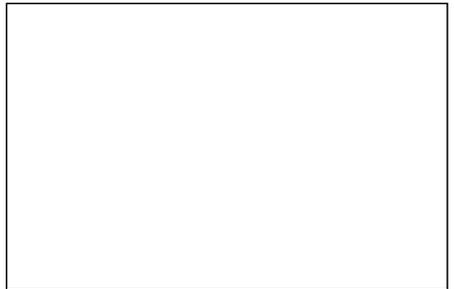
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

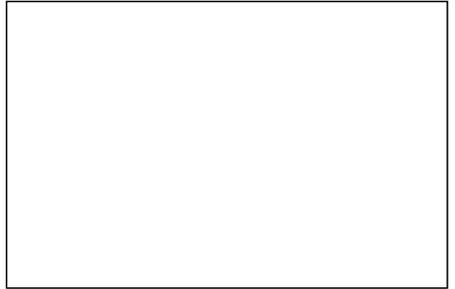


Terrain de base : forêt
{G}

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



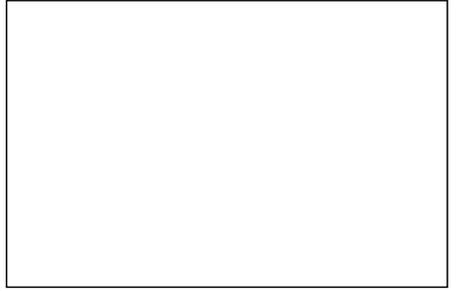
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



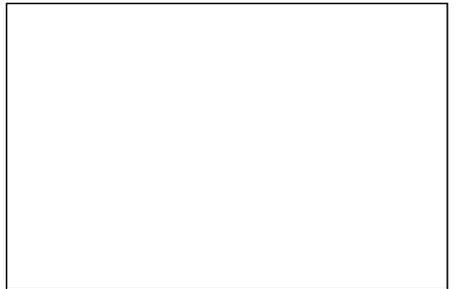
Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

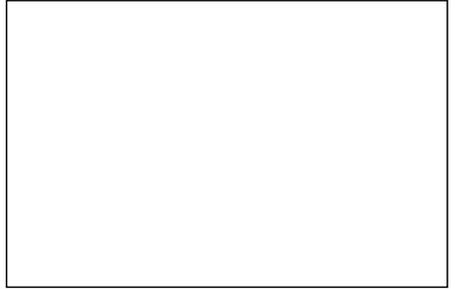
R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

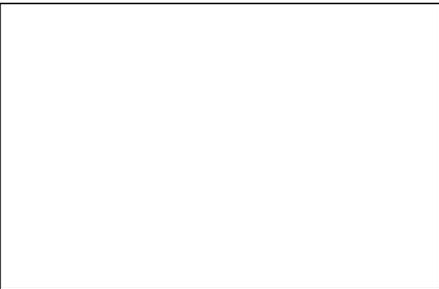
U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

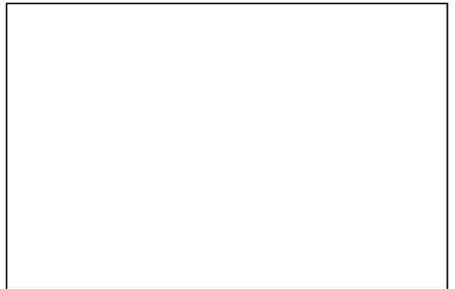
U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels

{X}

Artefact

R

Solarisation
{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid de scarabées

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez autant de jetons de créature 1/1 noire Insecte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels

{X}

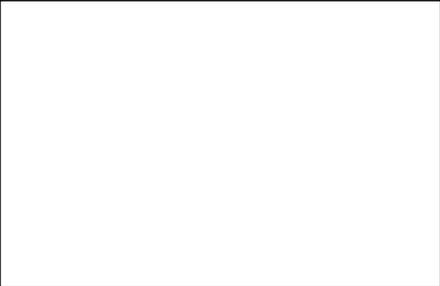
Artefact

R

Solarisation
{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels {X}

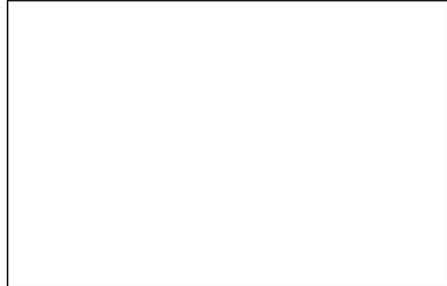


Artefact R

Solarisation
 {2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}

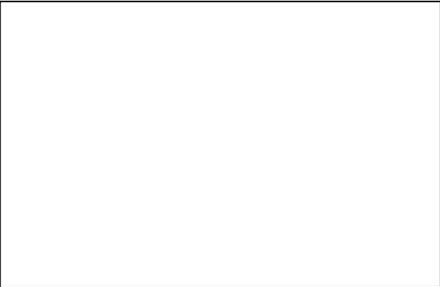


Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
 {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}



Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
 {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}



Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
 {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère d'amortissement

{2}



Artefact

U

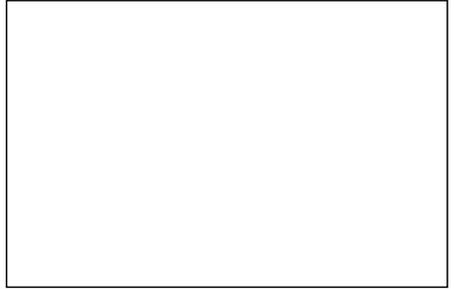
Si un terrain est engagé pour au moins deux manas, il produit {C} à la place de n'importe quel autre type et quantité.

Chaque sort lancé par un joueur coûte {1} de plus à lancer pour chaque autre sort lancé par ce joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère d'amortissement

{2}



Artefact

U

Si un terrain est engagé pour au moins deux manas, il produit {C} à la place de n'importe quel autre type et quantité.

Chaque sort lancé par un joueur coûte {1} de plus à lancer pour chaque autre sort lancé par ce joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère d'amortissement

{2}



Artefact

U

Si un terrain est engagé pour au moins deux manas, il produit {C} à la place de n'importe quel autre type et quantité.

Chaque sort lancé par un joueur coûte {1} de plus à lancer pour chaque autre sort lancé par ce joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}



Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}



Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}



Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}



Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast