

Éventreuse impitoyable {B}



Créature : humain et assassin U

Contact mortel

Mue ? Révélez une carte noire dans votre main. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand l'Éventreuse impitoyable est retournée face visible, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreuse impitoyable {B}



Créature : humain et assassin U

Contact mortel

Mue ? Révélez une carte noire dans votre main. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand l'Éventreuse impitoyable est retournée face visible, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreuse impitoyable {B}



Créature : humain et assassin U

Contact mortel

Mue ? Révélez une carte noire dans votre main. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand l'Éventreuse impitoyable est retournée face visible, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreuse impitoyable {B}



Créature : humain et assassin U

Contact mortel

Mue ? Révélez une carte noire dans votre main. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand l'Éventreuse impitoyable est retournée face visible, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nihilis, libéré de ses chaînes

{4}{B}{B}



Créature légendaire : démon

R

Vol, piétinement

À chaque fois qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, ce joueur sacrifie une créature et perd 10 points de vie.

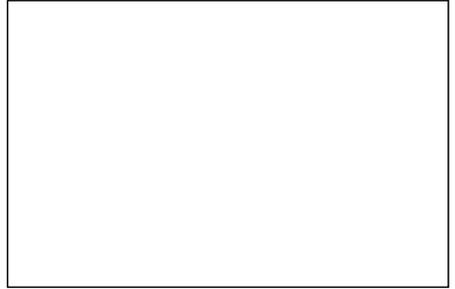
À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Ob Nihilis, libéré de ses chaînes.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nihilis, libéré de ses chaînes

{4}{B}{B}



Créature légendaire : démon

R

Vol, piétinement

À chaque fois qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, ce joueur sacrifie une créature et perd 10 points de vie.

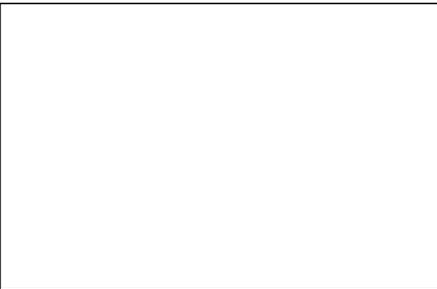
À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Ob Nihilis, libéré de ses chaînes.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nihilis, libéré de ses chaînes

{4}{B}{B}



Créature légendaire : démon

R

Vol, piétinement

À chaque fois qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, ce joueur sacrifie une créature et perd 10 points de vie.

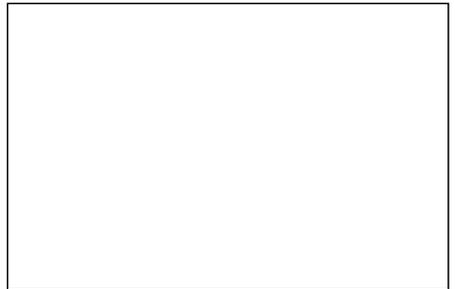
À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Ob Nihilis, libéré de ses chaînes.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}



Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre R

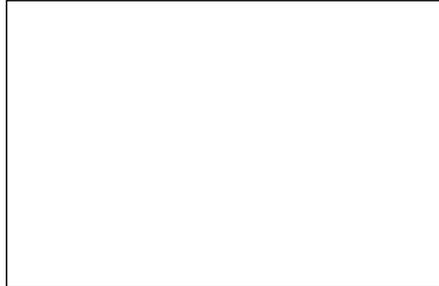
Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine {8}{G}{G}{G}



Créature : guivre M

Piétinement

Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine {8}{G}{G}{G}



Créature : guivre M

Piétinement

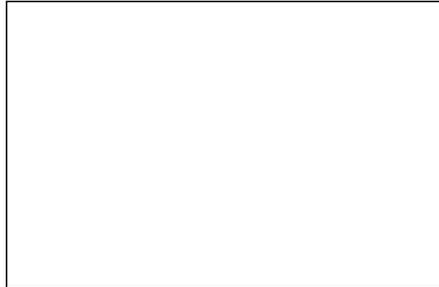
Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine {8}{G}{G}{G}



Créature : guivre M

Piétinement

Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre de Khalni {G}{G}{G}{G}{G}{G}{G}



Créature : hydre M

Ce sort coûte {G} de moins à lancer pour chaque créature verte que vous contrôlez.
Piétinement

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shaman R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shaman R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shaman R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



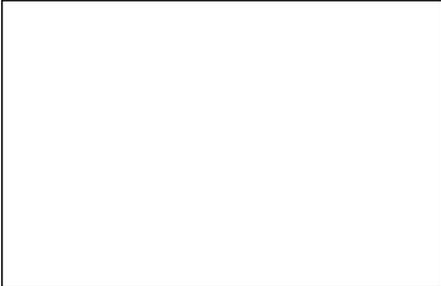
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

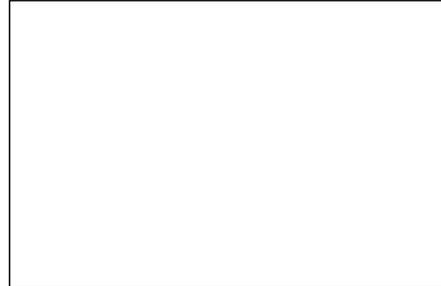


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

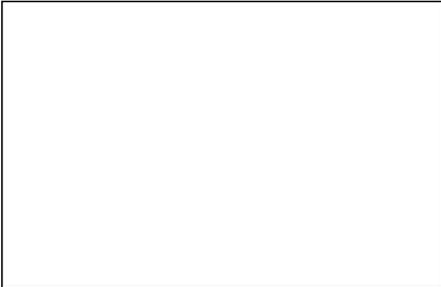


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

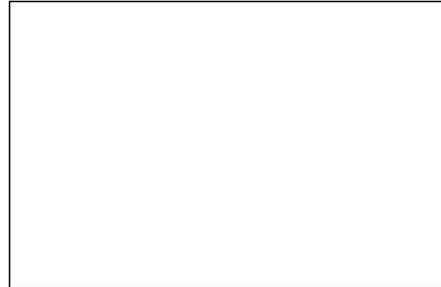


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

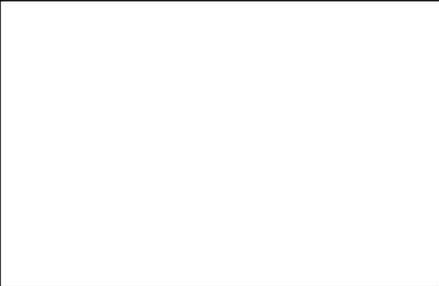


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

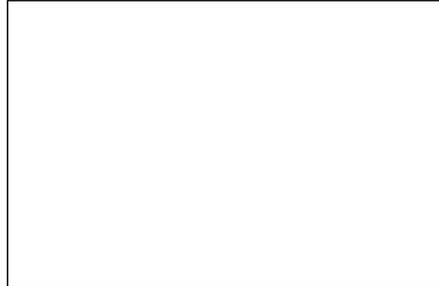
Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}



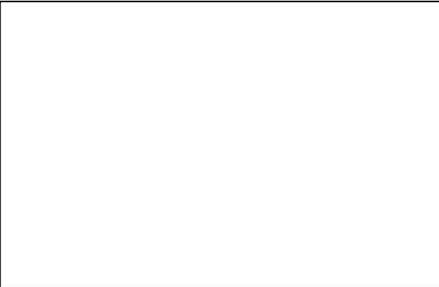
Créature : elfe et shaman R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice arboricole de Joraga {G}



Créature : elfe et druide U

Montée de niveau {1}{G} {1}{G} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

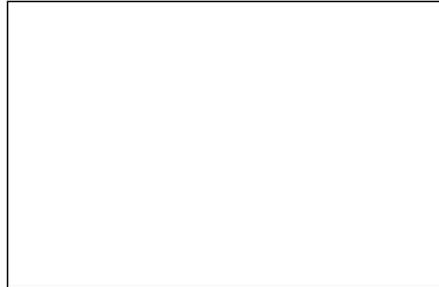
[Niveau 1-4] : Ajoutez {G}{G}. (1/2)

[Niveau 5+] : Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}{G}. » (1/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}



Créature : elfe et shaman R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}



Créature : elfe et shamanes R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, l'Épicycle Infini {11}



Créature légendaire : eldrazi M

Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

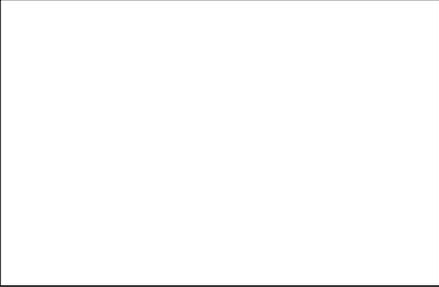
Indestructible
Annihlateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)
Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque. Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible
Annihlateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}



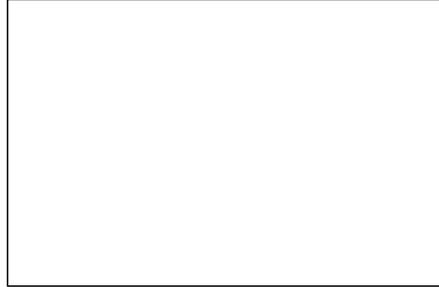
Créature : elfe et shamanes R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vanneur du vide {9}



Créature : eldrazi M

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec une valeur de mana paire.
Vos adversaires ne peuvent pas bloquer avec des créatures avec une valeur de mana paire.

11/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ritemort

{BG}



Créature : elfe et shamane

R

{T} : Exilez une carte de terrain ciblée d'un cimetière.

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{B}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée d'un cimetière. Chaque adversaire perd 2 points de vie.

{G}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière.

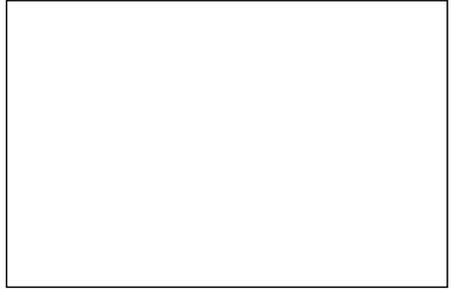
Vous gagnez 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ritemort

{BG}



Créature : elfe et shamane

R

{T} : Exilez une carte de terrain ciblée d'un cimetière.

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{B}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée d'un cimetière. Chaque adversaire perd 2 points de vie.

{G}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière.

Vous gagnez 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ritemort

{BG}



Créature : elfe et shamane

R

{T} : Exilez une carte de terrain ciblée d'un cimetière.

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{B}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée d'un cimetière. Chaque adversaire perd 2 points de vie.

{G}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière.

Vous gagnez 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur cruel

{2}{B}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur cruel

{2}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre naturel

{2}{G}{G}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature verte. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre naturel

{2}{G}{G}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature verte. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre naturel

{2}{G}{G}



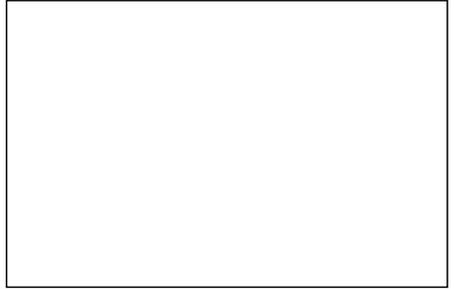
Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature verte.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt

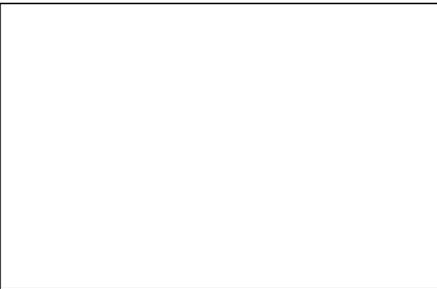
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre naturel

{2}{G}{G}



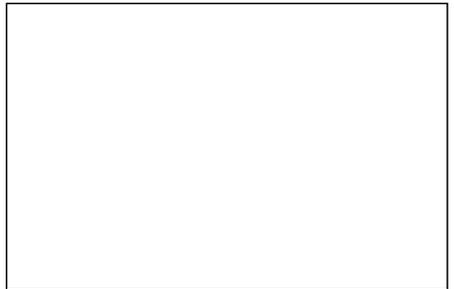
Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature verte.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt
(T) : Ajoutez (B) ou (G).)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

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).

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt
(T) : Ajoutez (B) ou (G).)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

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).

R

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

Dépression de jungle



Terrain

C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{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

Dépression de jungle



Terrain

C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

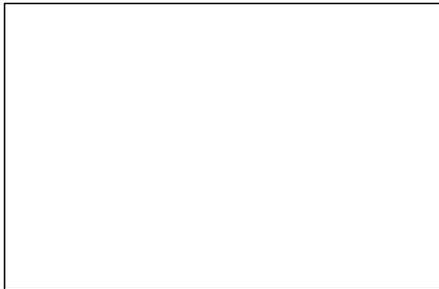
La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique

{B}



Éphémère

M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

