

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

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



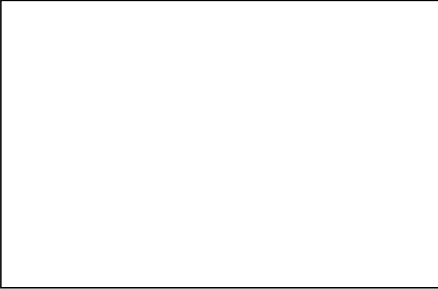
Créature : elfe et shaman R

{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

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



Créature : hydre M

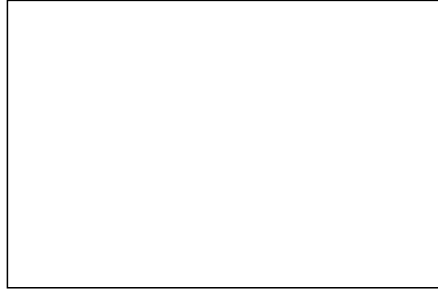
Ce sort coûte {G} de moins à lancer pour chaque créature verte que vous contrôlez.

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}



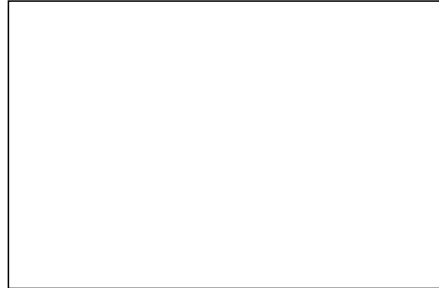
Créature : elfe et shamane **R**

{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}



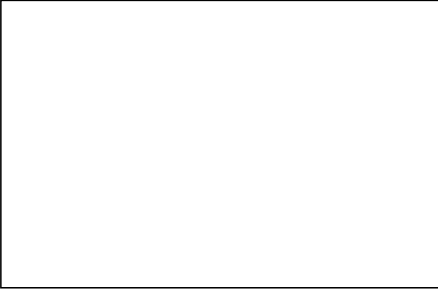
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



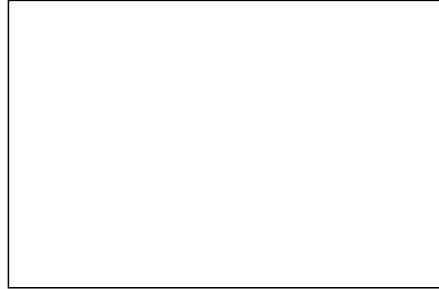
Créature : elfe et shamane **R**

{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}



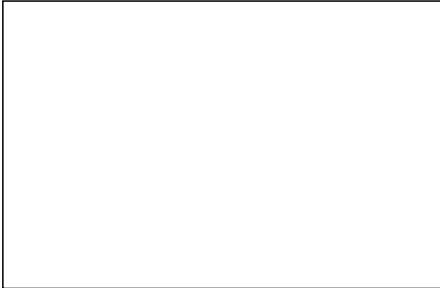
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

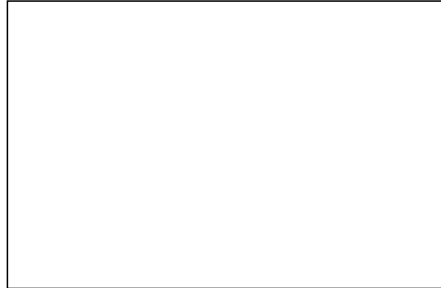


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Mystique elfe {G}




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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

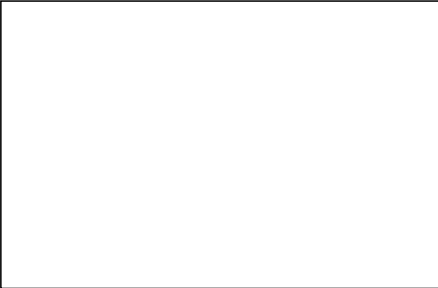


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

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> {T} : 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

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

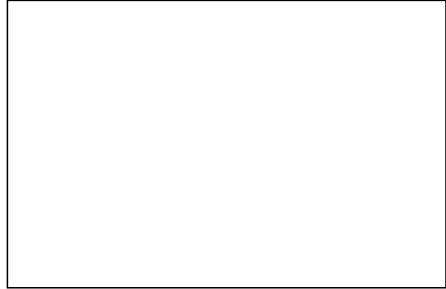
Vol

{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

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

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

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

Shamane ritmort {BG}



Créature : elfe et shamanes 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

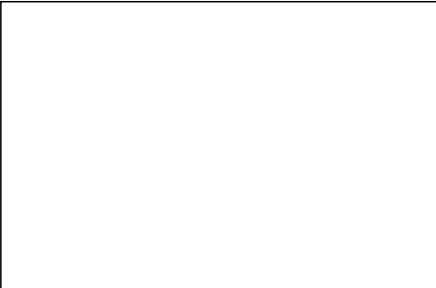
R

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

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 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

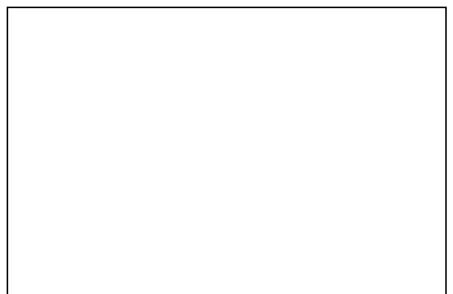
R

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

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

Bayou



Terrain : marais et forêt

R

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

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

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

Dépression de jungle



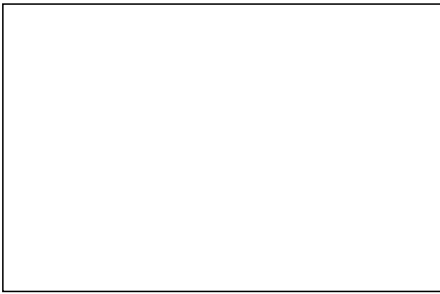
Terrain

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