Phénix ailefeu {3}{R}

Créature : phénix R

Vol
{1}{R}{R}{R} : Renvoyez le Phénix ailefeu depuis votre cimetière dans votre main.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist enchaîné {2}{U}

Créature : esprit U

Vol
Au début de votre entretien, sacrifiez le Geist enchaîné à moins que vous ne payiez {1} pour chaque autre créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist enchaîné {2}{U}

Créature : esprit U

Vol
Au début de votre entretien, sacrifiez le Geist enchaîné à moins que vous ne payiez {1} pour chaque autre créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist enchaîné {2}{U}

Créature : esprit U

Vol
Au début de votre entretien, sacrifiez le Geist enchaîné à moins que vous ne payiez {1} pour chaque autre créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist enchaîné {2}{U}

Créature : esprit U

Vol
Au début de votre entretien, sacrifiez le Geist enchaîné à moins que vous ne payiez {1} pour chaque autre créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}

Créature : zombie et guerrier C

Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}

Créature : zombie et guerrier C

Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes {R}

Rituel C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes {R}

Rituel **C**

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

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

Pilier de flammes {R}

Rituel **C**

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

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

Secousse agressive {2}{R}

Rituel U

La Secousse agressive inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.
Flashback {4}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

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

Tempête de scories {1}{R}{R}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature.
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête de scories {1}{R}{R}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature.
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Départ silencieux {U}

Rituel C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Flashback {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Rougesoleil {X}{R}

Rituel R

Le Zénith de Rougesoleil inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir, exilez-la à la place. Mélangez le Zénith de Rougesoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

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

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

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire

Terrain R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare abandonné

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}{R}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divagations de désespoir {1}{R}

Éphémère U

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divagations de désespoir {1}{R}

Éphémère U

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divagations de désespoir {1}{R}

Éphémère U

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divagations de désespoir {1}{R}

Éphémère U

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamme de geist {R}

Éphémère C

La Flamme de geist inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamme de geist {R}

Éphémère **C**

La Flamme de geist inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite {2}{U}

Éphémère **C**

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite {2}{U}

Éphémère **C**

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite {2}{U}

Éphémère **C**

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
Flashback {6}{B} (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

Réfléchir à deux fois {1}{U}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois {1}{U}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois {1}{U}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois {1}{U}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois {1}{U}

Éphémère **C**

Piochez une carte.
Flashback {2}{U} (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

Vengeance brûlante {2}{R}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance brûlante {2}{R}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance brûlante {2}{R}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance brûlante {2}{R}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né sanguinaire {1}{R}

Créature : vampire **C**

Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque combat si possible.
À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né sanguinaire {1}{R}

Créature : vampire **C**

Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque combat si possible.
À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né sanguinaire {1}{R}

Créature : vampire **C**

Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque combat si possible.
À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né sanguinaire {1}{R}

Créature : vampire **C**

Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque combat si possible.
À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab grinçant {1}{U}

Créature : zombie **C**

Quand le Skaab grinçant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab grinçant {1}{U}

Créature : zombie **C**

Quand le Skaab grinçant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab grinçant {1}{U}

Créature : zombie **C**

Quand le Skaab grinçant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab grinçant {1}{U}

Créature : zombie **C**

Quand le Skaab grinçant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique {1}{R}

Rituel U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique {1}{R}

Rituel U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets des morts {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets des morts {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets des morts {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast