

Chercheur de verrou {1}{U}{U}



Créature : esprit U
Le Chercheur de verrou ne peut pas être bloqué.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de verrou {1}{U}{U}



Créature : esprit U
Le Chercheur de verrou ne peut pas être bloqué.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de verrou {1}{U}{U}



Créature : esprit U
Le Chercheur de verrou ne peut pas être bloqué.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de verrou {1}{U}{U}



Créature : esprit U
Le Chercheur de verrou ne peut pas être bloqué.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic {1}{U}

Créature : lézard et ?uf R

Défenseur

{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic {1}{U}

Créature : lézard et ?uf R

Défenseur

{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic {1}{U}

Créature : lézard et ?uf R

Défenseur

{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic {1}{U}

Créature : lézard et ?uf R

Défenseur

{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier U

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier U

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier U

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier U

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}



Rituel

R

Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}



Rituel

R

Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}



Rituel

R

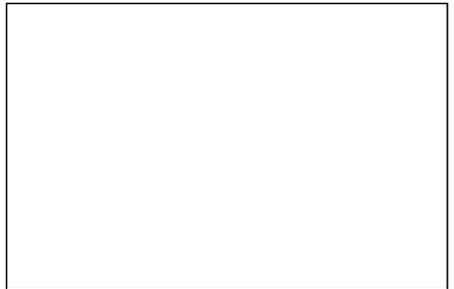
Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}



Rituel

R

Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquive rusée

{U}



Rituel

C

La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Flashback {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquive rusée

{U}



Rituel

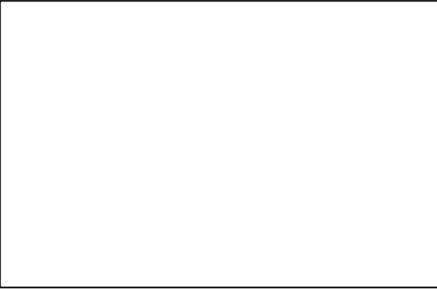
C

La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Flashback {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquive rusée

{U}



Rituel

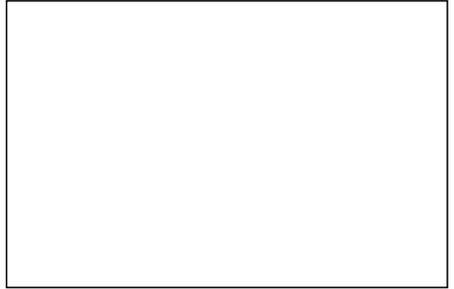
C

La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Flashback {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquive rusée

{U}



Rituel

C

La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Flashback {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

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

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

île

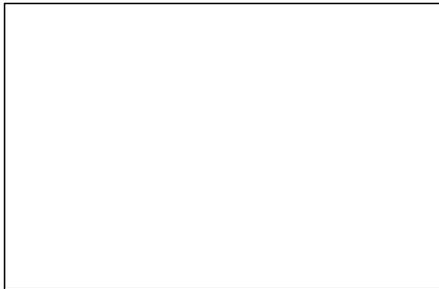


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



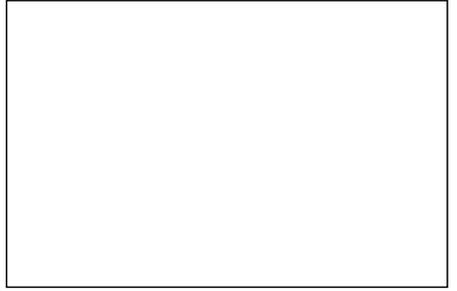
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



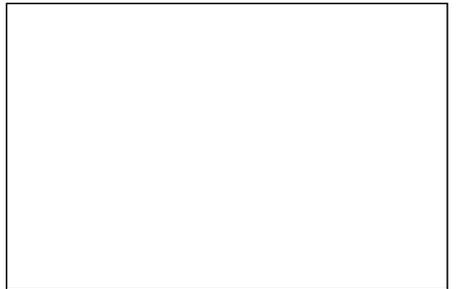
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de l'inquisiteur

{2}



Artefact : équipement

U

Si la créature équipée devait infliger des blessures de combat, elle inflige le double de ces blessures à la place. Si une autre créature devait infliger des blessures de combat à la créature équipée, elle inflige le double de ces blessures à la créature équipée à la place.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de l'inquisiteur

{2}



Artefact : équipement

U

Si la créature équipée devait infliger des blessures de combat, elle inflige le double de ces blessures à la place. Si une autre créature devait infliger des blessures de combat à la créature équipée, elle inflige le double de ces blessures à la créature équipée à la place.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de l'inquisiteur

{2}

Artefact : équipement

U

Si la créature équipée devait infliger des blessures de combat, elle inflige le double de ces blessures à la place.
Si une autre créature devait infliger des blessures de combat à la créature équipée, elle inflige le double de ces blessures à la créature équipée à la place.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de l'inquisiteur

{2}

Artefact : équipement

U

Si la créature équipée devait infliger des blessures de combat, elle inflige le double de ces blessures à la place.
Si une autre créature devait infliger des blessures de combat à la créature équipée, elle inflige le double de ces blessures à la créature équipée à la place.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim de la hurlemeute

{G}



Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.
<i>Morbidité</i> ? Mettez trois marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim de la hurlemeute

{G}



Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.
<i>Morbidité</i> ? Mettez trois marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}



Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}



Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}



Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

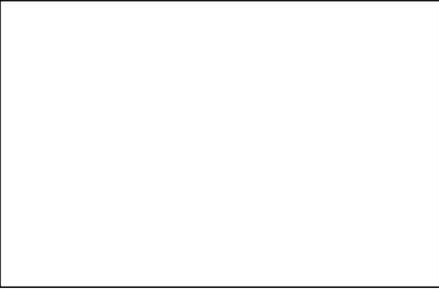
Ranc?ur {G}



Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}



Créature : esprit U

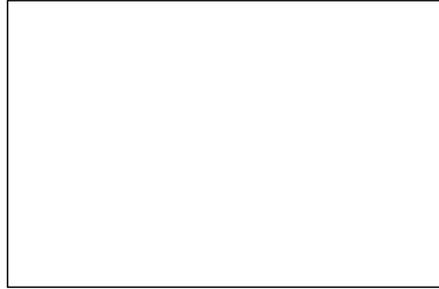
Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}



Créature : esprit U

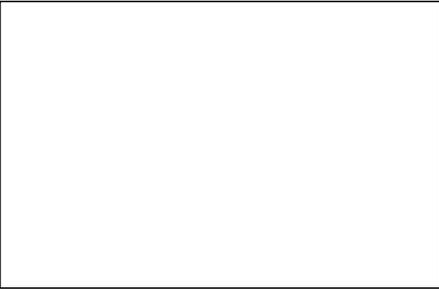
Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}



Créature : esprit U

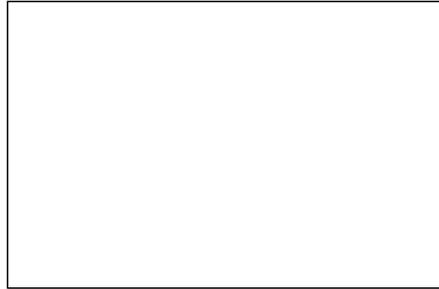
Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti alchimiste {1}{U}



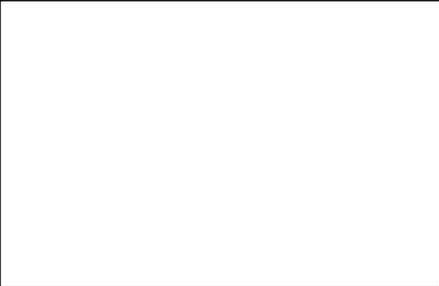
Créature : humain et sorcier C

Sacrifiez l'Apprenti alchimiste : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti alchimiste {1}{U}



Créature : humain et sorcier **C**
Sacrifiez l'Apprenti alchimiste : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti alchimiste {1}{U}

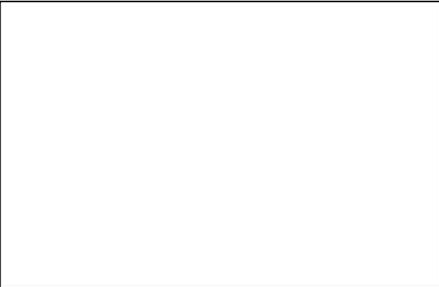


Créature : humain et sorcier **C**
Sacrifiez l'Apprenti alchimiste : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti alchimiste {1}{U}

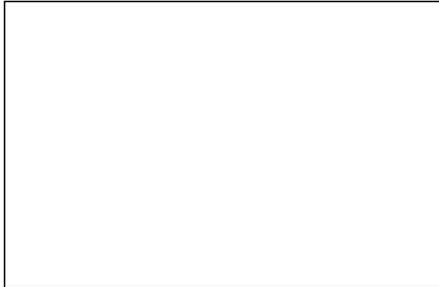


Créature : humain et sorcier **C**
Sacrifiez l'Apprenti alchimiste : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence {1}{U}



Éphémère **C**
Contrecarrez un sort de créature ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissipation

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrearré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissipation

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissipation

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissipation

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast