

Esprit de la nuit {6}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon et esprit **R**
Vol, piétinement, célérité, protection contre le noir
L'Esprit de la nuit a l'initiative tant qu'il est attaquant.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de la nuit {6}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon et esprit **R**
Vol, piétinement, célérité, protection contre le noir
L'Esprit de la nuit a l'initiative tant qu'il est attaquant.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de la nuit {6}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon et esprit **R**
Vol, piétinement, célérité, protection contre le noir
L'Esprit de la nuit a l'initiative tant qu'il est attaquant.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de la nuit {6}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon et esprit **R**
Vol, piétinement, célérité, protection contre le noir
L'Esprit de la nuit a l'initiative tant qu'il est attaquant.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Macar, le roi au toucher d'or

{2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et noble

R

<i>Inspiration</i> ? À chaque fois que Macar, le roi au toucher d'or devient dégagé, vous pouvez exiler une créature ciblée. Si vous faites ainsi, créez un jeton Or. (C'est un artefact avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Macar, le roi au toucher d'or

{2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et noble

R

<i>Inspiration</i> ? À chaque fois que Macar, le roi au toucher d'or devient dégagé, vous pouvez exiler une créature ciblée. Si vous faites ainsi, créez un jeton Or. (C'est un artefact avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Macar, le roi au toucher d'or

{2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et noble

R

<i>Inspiration</i> ? À chaque fois que Macar, le roi au toucher d'or devient dégagé, vous pouvez exiler une créature ciblée. Si vous faites ainsi, créez un jeton Or. (C'est un artefact avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Macar, le roi au toucher d'or

{2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et noble

R

<i>Inspiration</i> ? À chaque fois que Macar, le roi au toucher d'or devient dégagé, vous pouvez exiler une créature ciblée. Si vous faites ainsi, créez un jeton Or. (C'est un artefact avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panthère d'Urborg {2}{B}



Créature : chassenuit et chat **C**

{B}, Sacrifiez la Panthère d'Urborg : Détruisez une créature ciblée bloquant la Panthère d'Urborg.
Sacrifiez une créature appelée Mânes funestes, une créature appelée Voleur de soupirs et la Panthère d'Urborg : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée l'Esprit de la nuit, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panthère d'Urborg {2}{B}



Créature : chassenuit et chat **C**

{B}, Sacrifiez la Panthère d'Urborg : Détruisez une créature ciblée bloquant la Panthère d'Urborg.
Sacrifiez une créature appelée Mânes funestes, une créature appelée Voleur de soupirs et la Panthère d'Urborg : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée l'Esprit de la nuit, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panthère d'Urborg {2}{B}



Créature : chassenuit et chat **C**

{B}, Sacrifiez la Panthère d'Urborg : Détruisez une créature ciblée bloquant la Panthère d'Urborg.
Sacrifiez une créature appelée Mânes funestes, une créature appelée Voleur de soupirs et la Panthère d'Urborg : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée l'Esprit de la nuit, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panthère d'Urborg {2}{B}



Créature : chassenuit et chat **C**

{B}, Sacrifiez la Panthère d'Urborg : Détruisez une créature ciblée bloquant la Panthère d'Urborg.
Sacrifiez une créature appelée Mânes funestes, une créature appelée Voleur de soupirs et la Panthère d'Urborg : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée l'Esprit de la nuit, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demain, familier d'Azami

{5}{U}



Créature légendaire : esprit

R

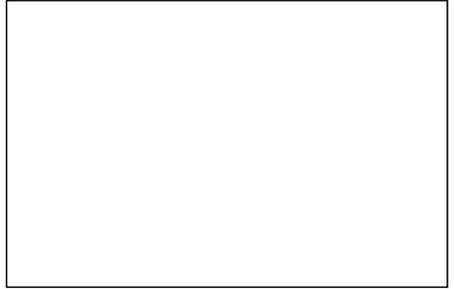
Si vous deviez piocher une carte, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque à la place. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demain, familier d'Azami

{5}{U}



Créature légendaire : esprit

R

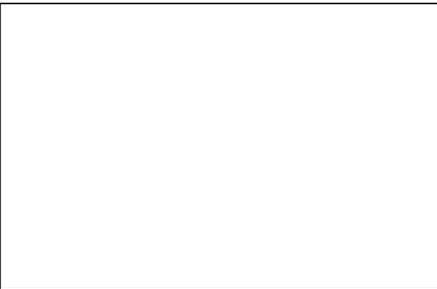
Si vous deviez piocher une carte, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque à la place. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demain, familier d'Azami

{5}{U}



Créature légendaire : esprit

R

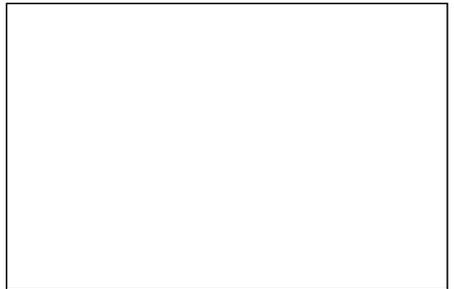
Si vous deviez piocher une carte, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque à la place. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demain, familier d'Azami

{5}{U}



Créature légendaire : esprit

R

Si vous deviez piocher une carte, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque à la place. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque des temps passés {2}{W}



Créature : esprit et clerc R

Vol

À chaque fois que vous lancez une valeur de mana inférieure ou égale à 3, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »).

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque des temps passés {2}{W}



Créature : esprit et clerc R

Vol

À chaque fois que vous lancez une valeur de mana inférieure ou égale à 3, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »).

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque des temps passés {2}{W}



Créature : esprit et clerc R

Vol

À chaque fois que vous lancez une valeur de mana inférieure ou égale à 3, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »).

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque des temps passés {2}{W}



Créature : esprit et clerc R

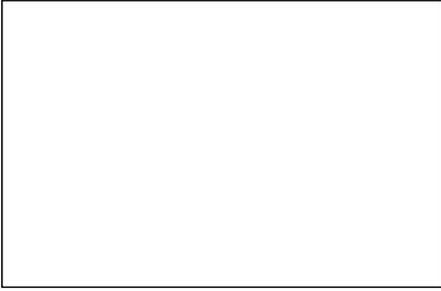
Vol

À chaque fois que vous lancez une valeur de mana inférieure ou égale à 3, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »).

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

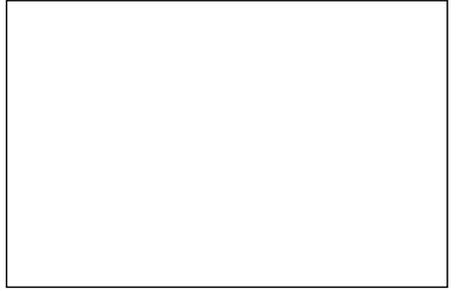


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

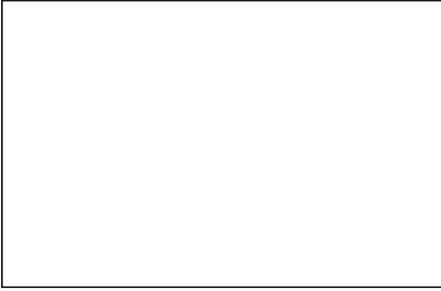


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

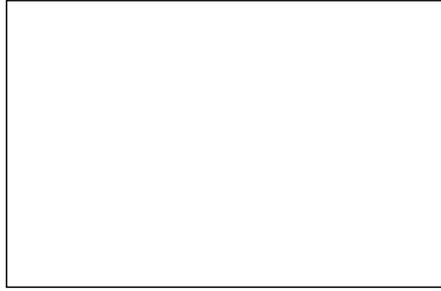


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

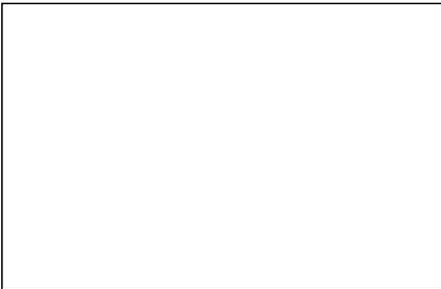


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

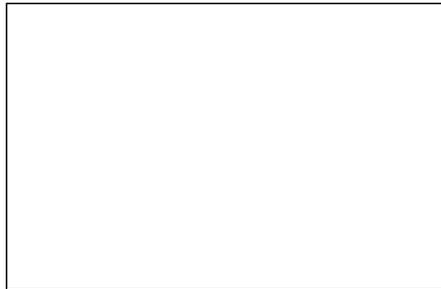


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

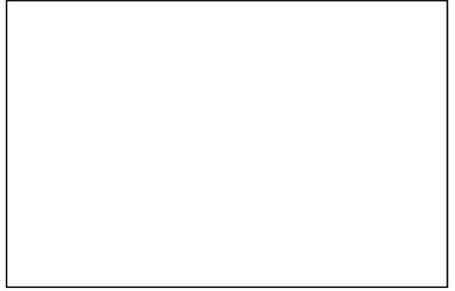
Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais **C**
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais **C**
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



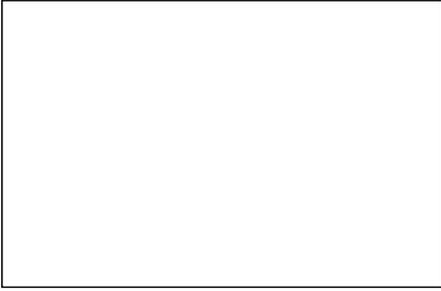
Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Kit d'espion

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 et a les noms de toutes les créatures non-légendaires en plus de son nom.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Kit d'espion

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 et a les noms de toutes les créatures non-légendaires en plus de son nom.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Kit d'espion

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 et a les noms de toutes les créatures non-légendaires en plus de son nom.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Kit d'espion

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 et a les noms de toutes les créatures non-légendaires en plus de son nom.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était une fois...

{1}{G}



Éphémère

R

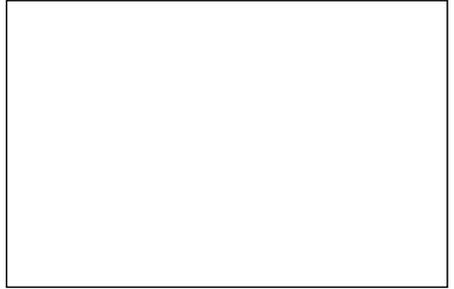
Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était une fois...

{1}{G}



Éphémère

R

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était une fois...

{1}{G}



Éphémère

R

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était une fois...

{1}{G}



Éphémère

R

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

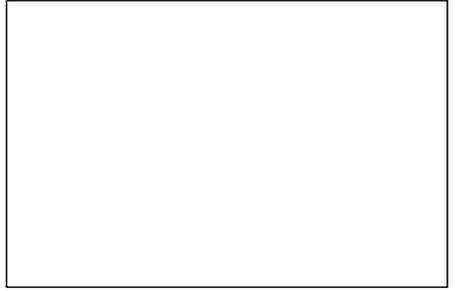
C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

