Approvisionneuse du raccommodeur {B}

Créature : zombie U

Quand l'Approvisionneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionneuse du raccommodeur {B}

Créature : zombie U

Quand l'Approvisionneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionneuse du raccommodeur {B}

Créature : zombie U

Quand l'Approvisionneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionneuse du raccommodeur {B}

Créature : zombie U

Quand l'Approvisionneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépouille hantée {3}{B}

Créature : zombie U

Quand la Dépouille hantée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
{1}{B}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Dépouille hantée depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule piquée à l'argent {2}{B}

Créature : zombie et vampire U

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Goule piquée à l'argent depuis votre cimetière.
{1}{B}, sacrifiez la Goule piquée à l'argent : Piochez une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépouille hantée {3}{B}

Créature : zombie U

Quand la Dépouille hantée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
{1}{B}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Dépouille hantée depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule piquée à l'argent {2}{B}

Créature : zombie et vampire U

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Goule piquée à l'argent depuis votre cimetière.
{1}{B}, sacrifiez la Goule piquée à l'argent : Piochez une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule piquée à l'argent {2}{B}

Créature : zombie et vampire U

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Goule piquée à l'argent depuis votre cimetière.
{1}{B}, sacrifiez la Goule piquée à l'argent : Piochez une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardienne des secrets ondins {U}

Créature : ondin et sorcier C

Plus profondément {U}
<i>Rituel : aventure</i>

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule piquée à l'argent {2}{B}

Créature : zombie et vampire U

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Goule piquée à l'argent depuis votre cimetière.
{1}{B}, sacrifiez la Goule piquée à l'argent : Piochez une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardienne des secrets ondins {U}

Créature : ondin et sorcier C

Plus profondément {U}
<i>Rituel : aventure</i>

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardienne des secrets ondins {U}

Créature : ondin et sorcier **C**

Plus profondément {U}
<i>Rituel : aventure</i>

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}

Créature : illusion **R**

Vol
Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}

Créature : illusion **R**

Vol
Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}

Créature : illusion **R**

Vol
Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}

Créature : illusion R

Vol
Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame prisé {1}{U}{B}

Créature : zombie R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame prisé {1}{U}{B}

Créature : zombie R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame prisé {1}{U}{B}

Créature : zombie R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame prisé {1}{U}{B}

Créature : zombie R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson rampant {3}{B}

Rituel U

Le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.
Quand le Frisson rampant est mis dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson rampant {3}{B}

Rituel U

Le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.
Quand le Frisson rampant est mis dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson rampant {3}{B}

Rituel U

Le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.
Quand le Frisson rampant est mis dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson rampant {3}{B}

Rituel U

Le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.
Quand le Frisson rampant est mis dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable {U}{B}

Rituel R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable {U}{B}

Rituel R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable {U}{B}

Rituel R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable {U}{B}

Rituel R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain **M**

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

Marécage aux épaves

Terrain R

Le Marécage aux épaves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire

Terrain R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire

Terrain R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire

Terrain R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire

Terrain R

{T} : Ajoutez {U}.

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

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

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

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

Emprise infernale {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise infernale {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise infernale {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard fantasmagorique {U}

Éphémère **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et remettez le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard fantasmagorique {U}

Éphémère **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et remettez le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard fantasmagorique {U}

Éphémère **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et remettez le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard fantasmagorique {U}

Éphémère **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et remettez le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
Flashback {1}{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

Fondation de la Troisième Voie {1}{U}

Enchantement : saga U

Lecture rapide (Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs sapience. Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.)

I ? Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de 1 ou 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

II ? Un joueur ciblé meule quatre cartes.

III ? Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondation de la Troisième Voie {1}{U}

Enchantement : saga U

Lecture rapide (Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs sapience. Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.)

I ? Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de 1 ou 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

II ? Un joueur ciblé meule quatre cartes.

III ? Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondation de la Troisième Voie {1}{U}

Enchantement : saga U

Lecture rapide (Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs sapience. Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.)

I ? Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de 1 ou 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

II ? Un joueur ciblé meule quatre cartes.

III ? Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondation de la Troisième Voie {1}{U}

Enchantement : saga U

Lecture rapide (Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs sapience. Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.)

I ? Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de 1 ou 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

II ? Un joueur ciblé meule quatre cartes.

III ? Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast