


Memnite {0}




Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

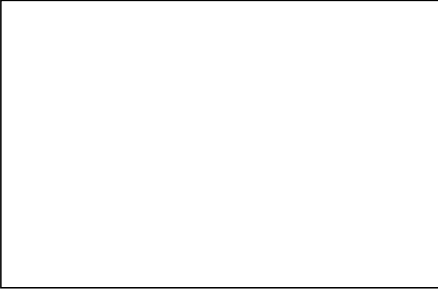


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

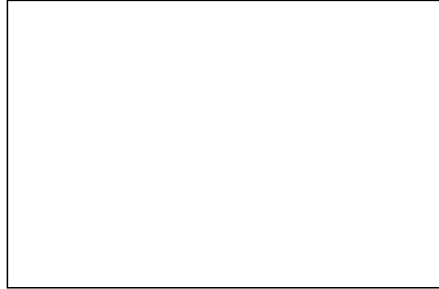


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}




Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

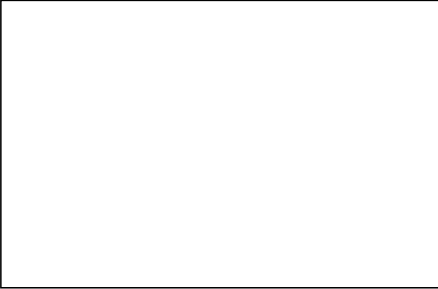


Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

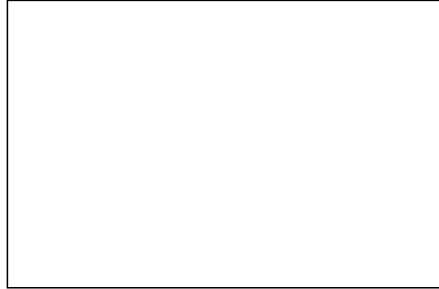


Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

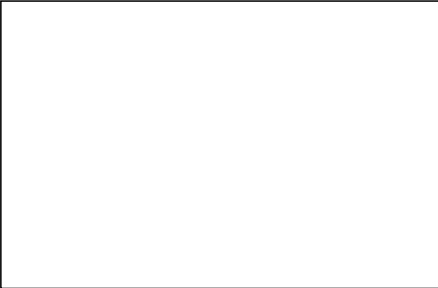


Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**

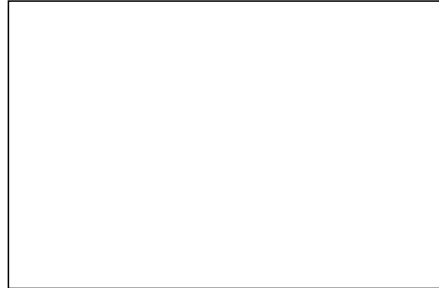
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**


Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**


Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

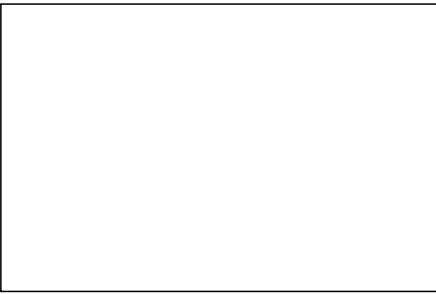
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur infernal

{1}{B}



Rituel

R

Révélez une carte de votre main. Cherchez dans votre bibliothèque une carte du même nom que cette carte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. <i>Acharnement? Si vous n'avez pas de carte en main, à la place, cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon infernal

{R}



Rituel

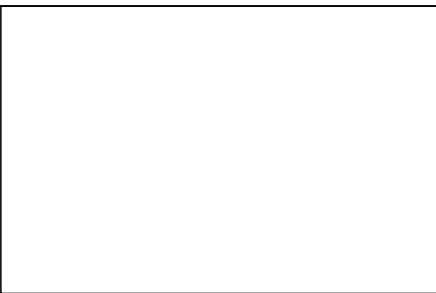
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Ajoutez {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur infernal

{1}{B}



Rituel

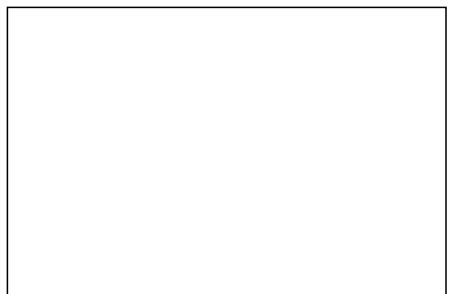
R

Révélez une carte de votre main. Cherchez dans votre bibliothèque une carte du même nom que cette carte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. <i>Acharnement? Si vous n'avez pas de carte en main, à la place, cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon infernal

{R}



Rituel

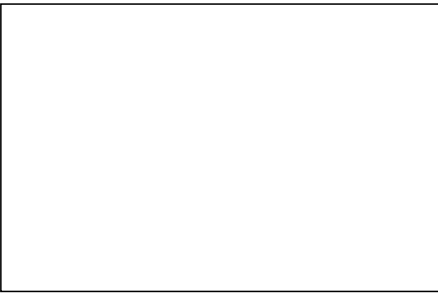
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Ajoutez {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon infernal

{R}



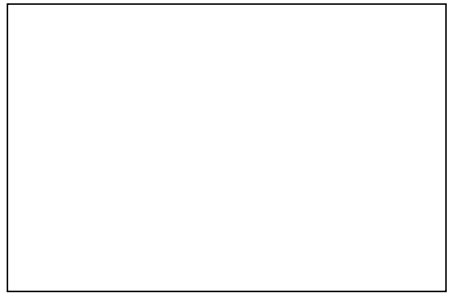
Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

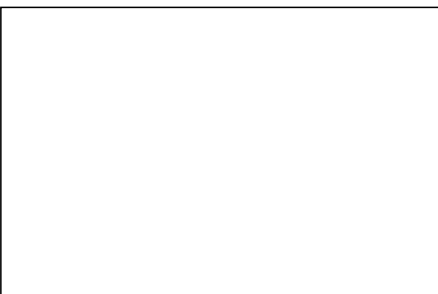
C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de
bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon infernal

{R}



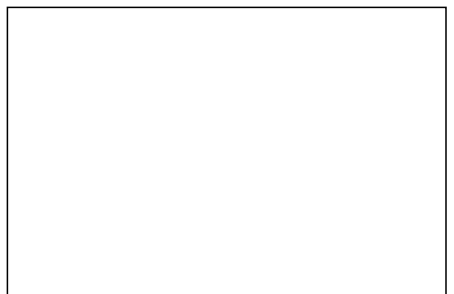
Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de
bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



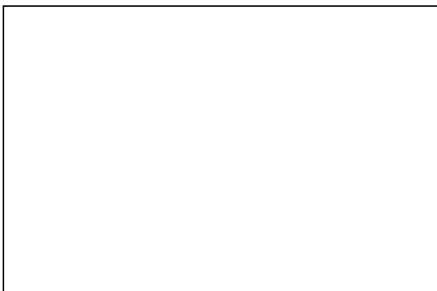
Artefact

R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



Artefact

R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



Artefact

R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



Artefact

R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

<i>>Art des métaux</i>> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

<i>>Art des métaux</i>> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

<i>>Art des métaux</i>> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

<i>>Art des métaux</i>> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}



Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}



Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}



Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}



Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butin du Caveau

{B}



Éphémère

R

Choisissez un nom de carte. Révélez une à une des cartes du dessus de votre bibliothèque, jusqu'à ce que vous révélez une carte avec ce nom, mettez ensuite cette carte dans votre main. Exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière, et perdez 1 point de vie pour chacune des cartes exilées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butin du Caveau

{B}



Éphémère

R

Choisissez un nom de carte. Révélez une à une des cartes du dessus de votre bibliothèque, jusqu'à ce que vous révélez une carte avec ce nom, mettez ensuite cette carte dans votre main. Exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière, et perdez 1 point de vie pour chacune des cartes exilées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butin du Caveau

{B}



Éphémère

R

Choisissez un nom de carte. Révélez une à une des cartes du dessus de votre bibliothèque, jusqu'à ce que vous révélez une carte avec ce nom, mettez ensuite cette carte dans votre main. Exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière, et perdez 1 point de vie pour chacune des cartes exilées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butin du Caveau

{B}



Éphémère

R

Choisissez un nom de carte. Révélez une à une des cartes du dessus de votre bibliothèque, jusqu'à ce que vous révélez une carte avec ce nom, mettez ensuite cette carte dans votre main. Exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière, et perdez 1 point de vie pour chacune des cartes exilées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux pourpres

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée devient rouge et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux pourpres

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée devient rouge et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux pourpres

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée devient rouge et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux pourpres

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée devient rouge et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}



Éphémère U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}



Éphémère U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}



Éphémère U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}



Éphémère U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

