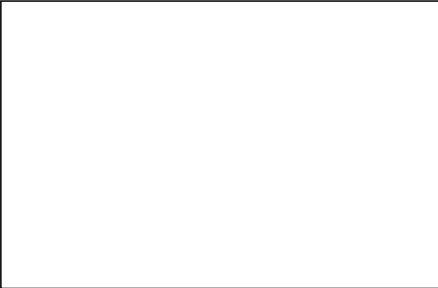


Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**

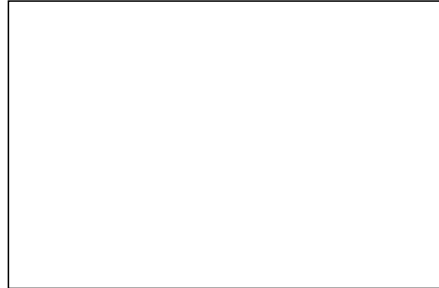
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

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

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



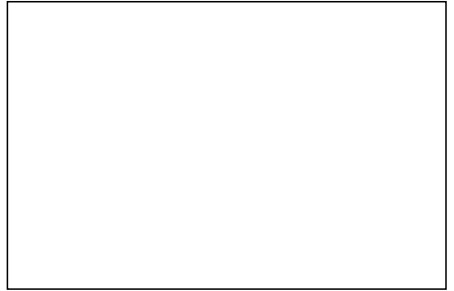
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



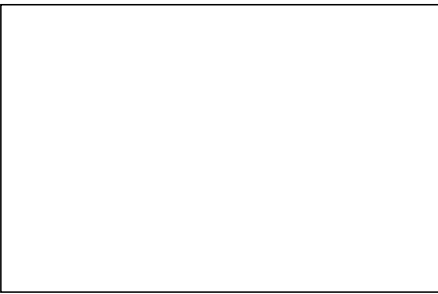
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

Fonderie sacrée



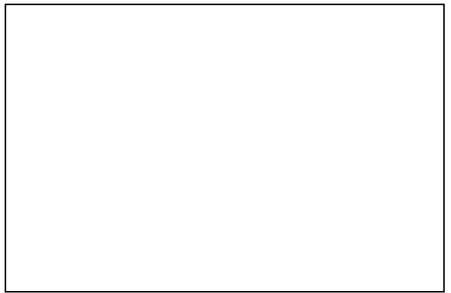
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée 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

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



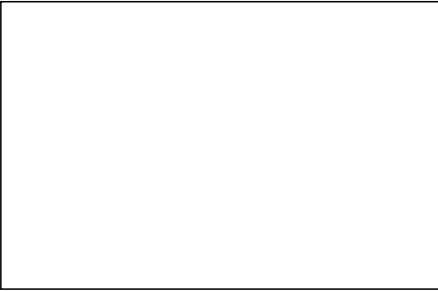
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



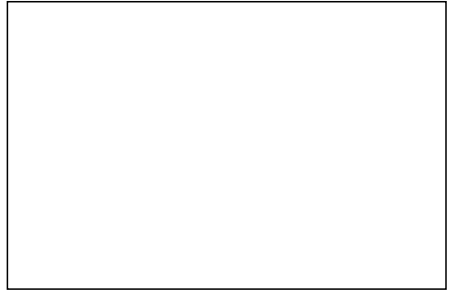
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plainnes marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plainnes marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plainnes marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plainnes marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Ad Nauseam

{3}{B}{B}

Éphémère

R

Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ad Nauseam

{3}{B}{B}

Éphémère

R

Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ad Nauseam

{3}{B}{B}

Éphémère

R

Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage d'éclairs

{1}{R}{R}

Éphémère

U

L'Orage d'éclairs inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant 3 plus le nombre de marqueurs « charge » sur l'Orage d'éclairs.

Défaussez-vous d'une carte de terrain : Mettez deux marqueurs « charge » sur l'Orage d'éclairs. Vous pouvez choisir une nouvelle cible pour lui. N'importe quel joueur peut activer cette capacité, mais seulement si l'Orage d'éclairs est sur la pile.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce de l'ange

{W}



Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce de l'ange

{W}



Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce de l'ange

{W}



Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce de l'ange

{W}



Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

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

Non-vie phyrexiane

{2}{W}



Enchantement

R

Vous ne perdez pas la partie parce que vous avez 0 point de vie ou moins.
Tant que vous avez 0 point de vie ou moins, toutes les blessures vous sont infligées comme si leur source avait l'infection. (Les blessures vous sont infligées sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Non-vie phyrexiane

{2}{W}



Enchantement

R

Vous ne perdez pas la partie parce que vous avez 0 point de vie ou moins.
Tant que vous avez 0 point de vie ou moins, toutes les blessures vous sont infligées comme si leur source avait l'infection. (Les blessures vous sont infligées sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Non-vie phyrexiane

{2}{W}



Enchantement

R

Vous ne perdez pas la partie parce que vous avez 0 point de vie ou moins.
Tant que vous avez 0 point de vie ou moins, toutes les blessures vous sont infligées comme si leur source avait l'infection. (Les blessures vous sont infligées sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Non-vie phyrexiane

{2}{W}



Enchantement

R

Vous ne perdez pas la partie parce que vous avez 0 point de vie ou moins.
Tant que vous avez 0 point de vie ou moins, toutes les blessures vous sont infligées comme si leur source avait l'infection. (Les blessures vous sont infligées sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

