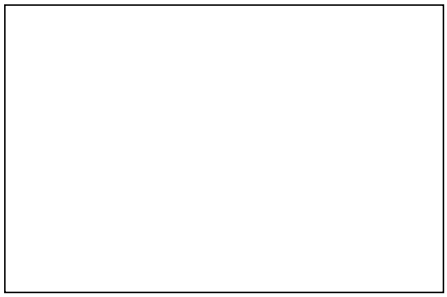
Apparition des rues {3}{B}{B}



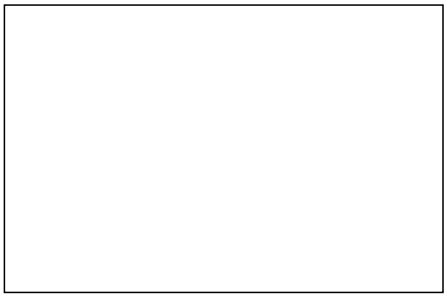
Créature : apparition **C**

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}



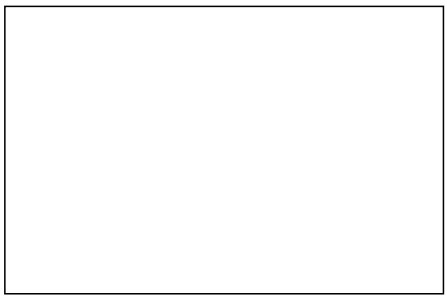
Créature : apparition **C**

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}



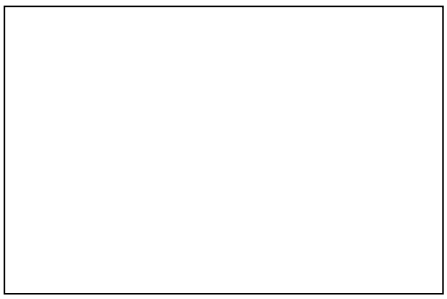
Créature : apparition **C**

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}



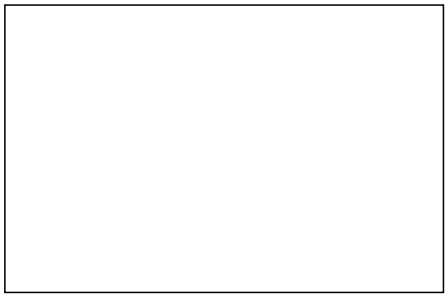
Créature : apparition **C**

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

Baudroie de Gurmag {6}{B}



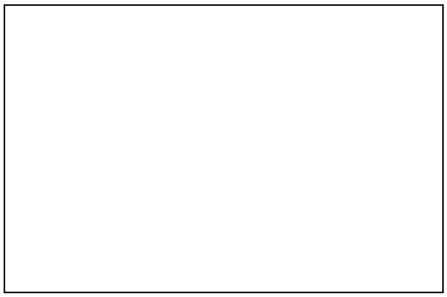
Créature : zombie et poisson **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baudroie de Gurmag {6}{B}



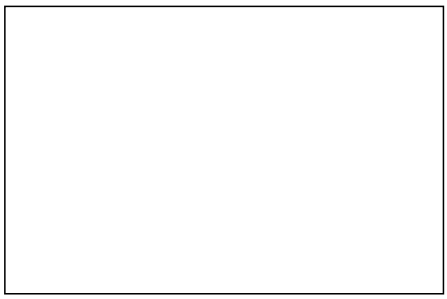
Créature : zombie et poisson **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baudroie de Gurmag {6}{B}



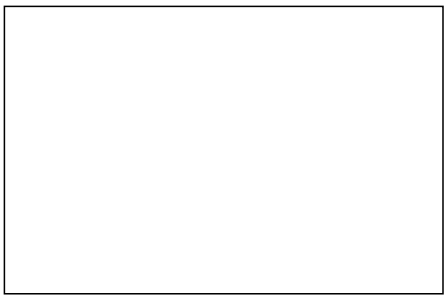
Créature : zombie et poisson **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baudroie de Gurmag {6}{B}



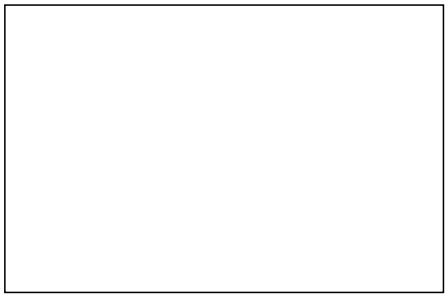
Créature : zombie et poisson **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}



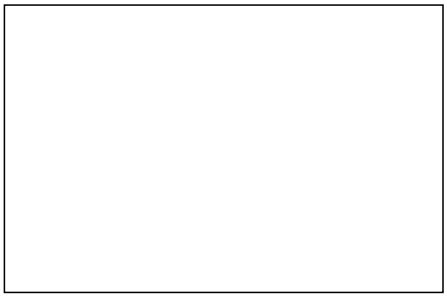
Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}



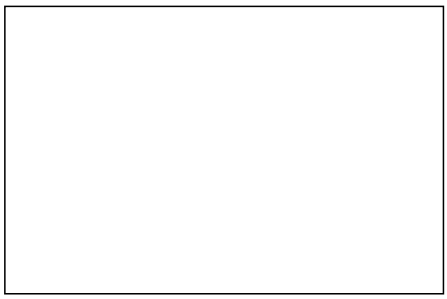
Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}



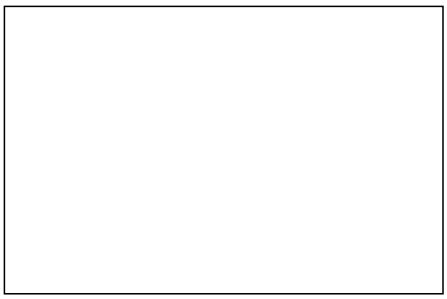
Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}



Créature : avatar R

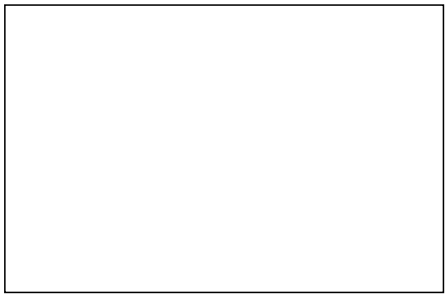
L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



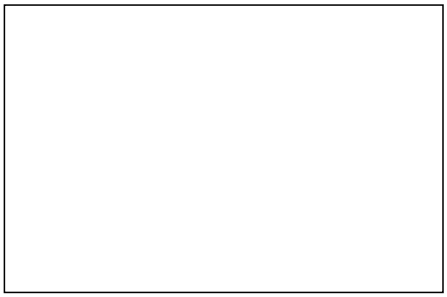
Créature : humain et sorcier U

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}



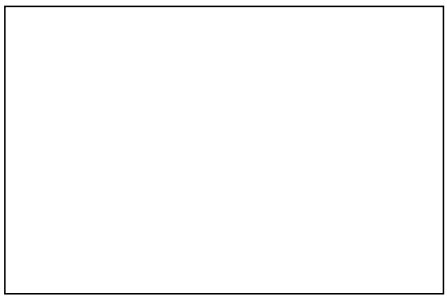
Créature : humain et sorcier U

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}



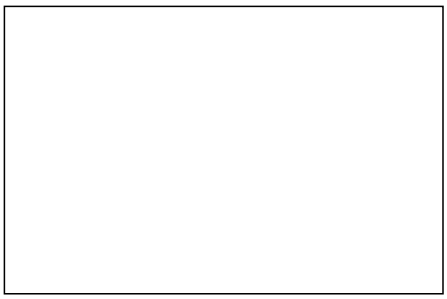
Créature : humain et sorcier U

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

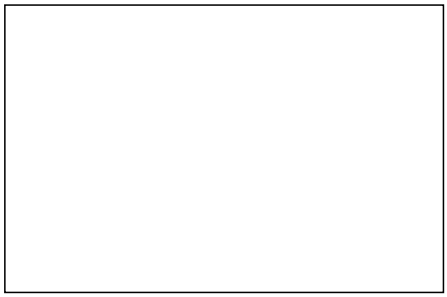
Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

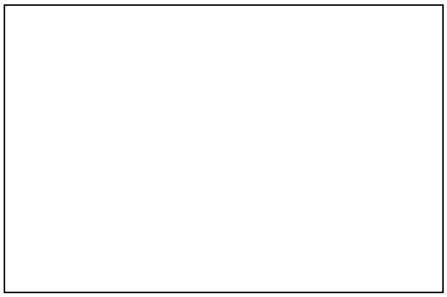


Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

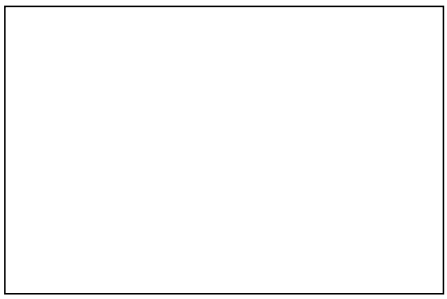


Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

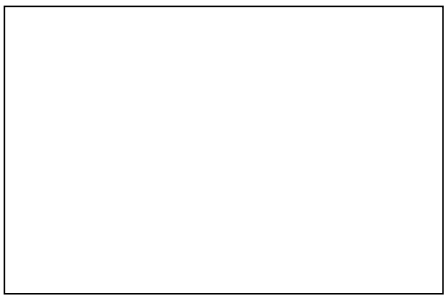


Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}



Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

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}

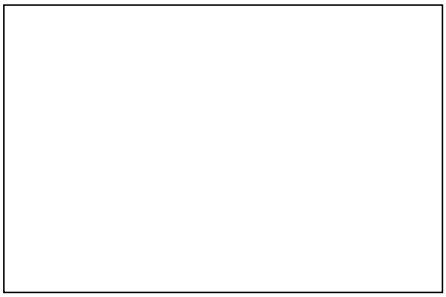
Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambition // Gloire {B}{1}{R}



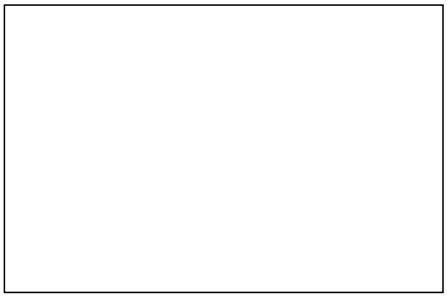
Rituel U

<b>Ambition</b>
{B}
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

<b>Gloire</b>
{1}{R}
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambition // Gloire {B}{1}{R}

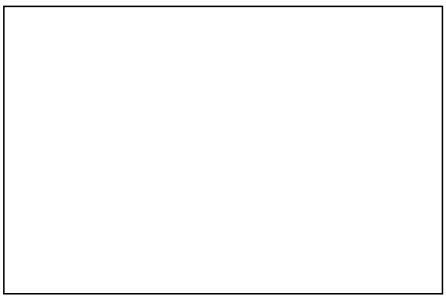


Rituel U

<b>Ambition</b>
{B}
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

<b>Gloire</b>
{1}{R}
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambition // Gloire {B}{1}{R}

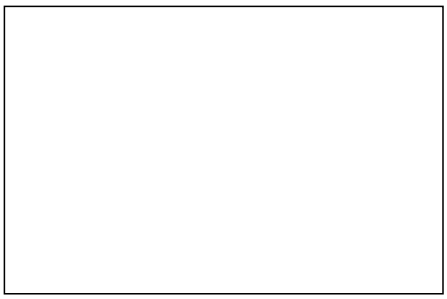


Rituel U

<b>Ambition</b>
{B}
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

<b>Gloire</b>
{1}{R}
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambition // Gloire {B}{1}{R}



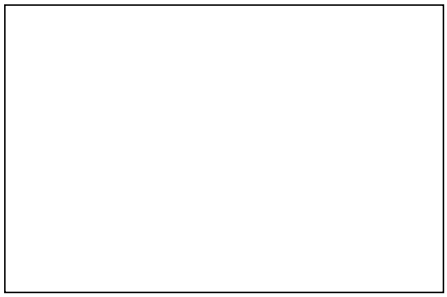
Rituel U

<b>Ambition</b>
{B}
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

<b>Gloire</b>
{1}{R}
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

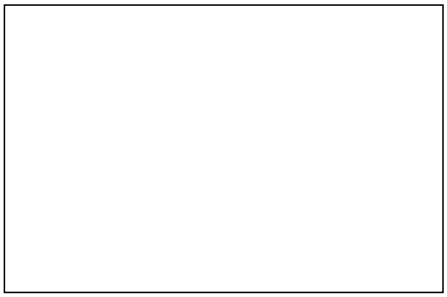


Terrain : île et montagne R

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

Crypte de sang

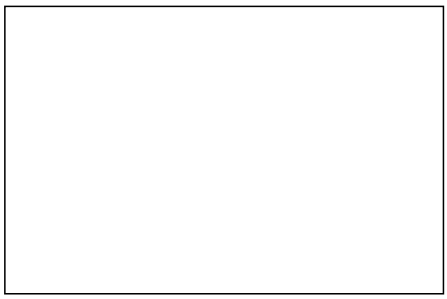


Terrain : marais et montagne C

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

Crypte de sang

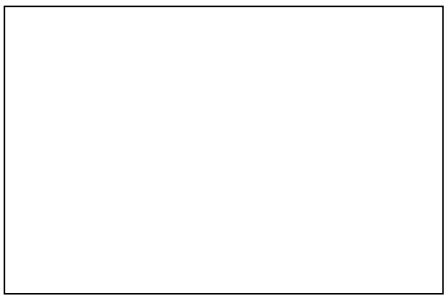


Terrain : marais et montagne C

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

Crypte de sang



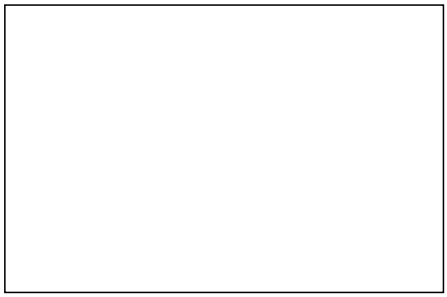
Terrain : marais et montagne C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

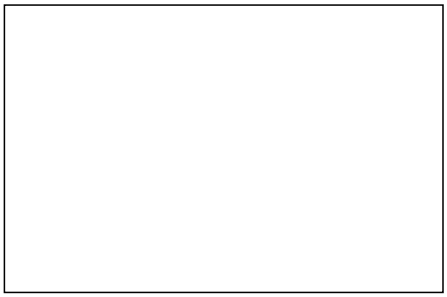


Terrain : marais et montagne C

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

Estuaire pollué

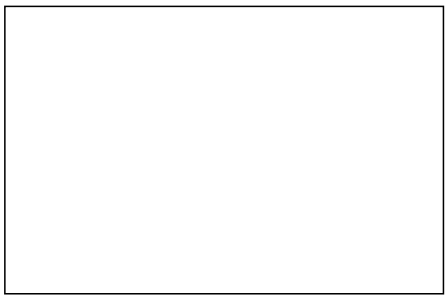


Terrain R

{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

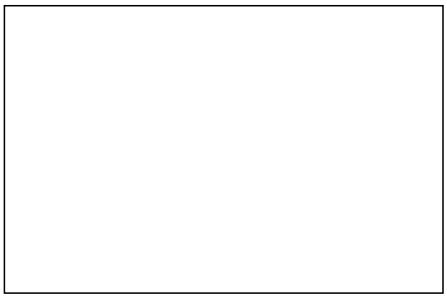


Terrain R

{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



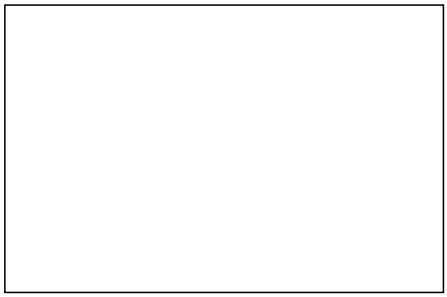
Terrain R

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

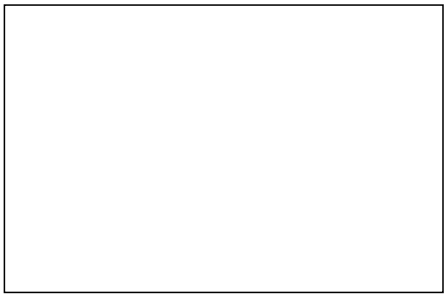


Terrain R

{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

Fondrière sanguinolente

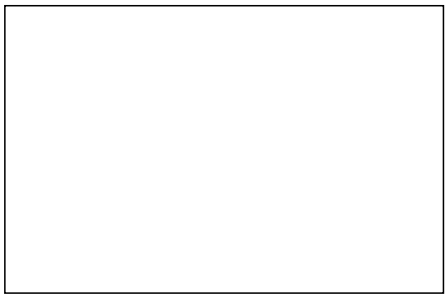


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

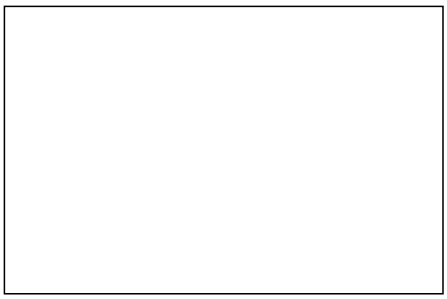


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



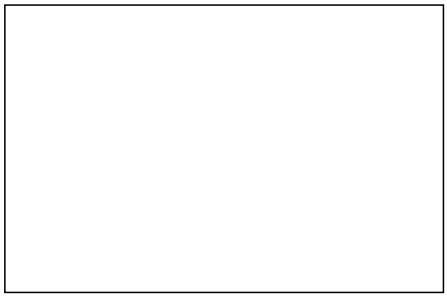
Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

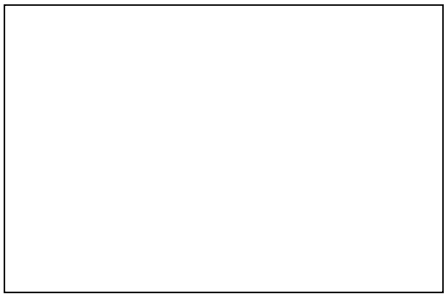


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

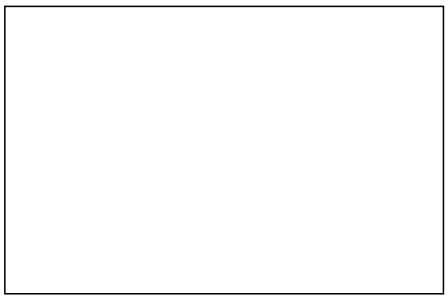


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

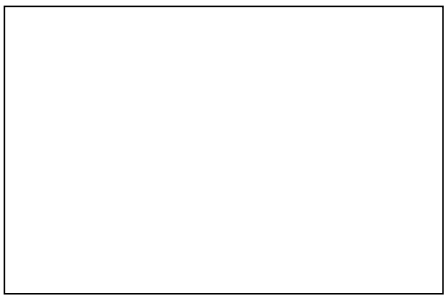


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



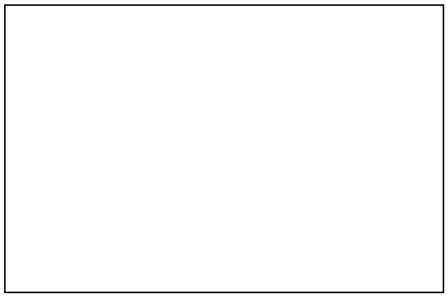
Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

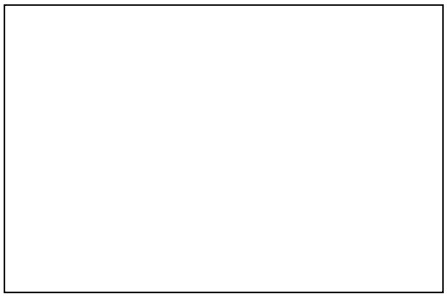


Terrain : île et marais R

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

Tombe aquatique

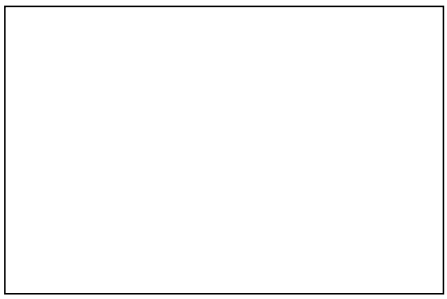


Terrain : île et marais R

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

Tombe aquatique

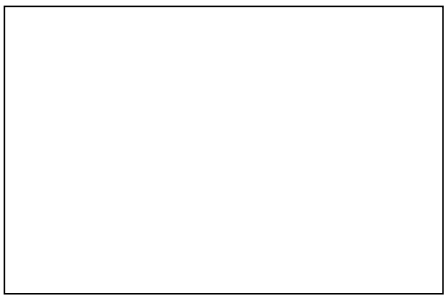


Terrain : île et marais R

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

Poussée fatale {B}



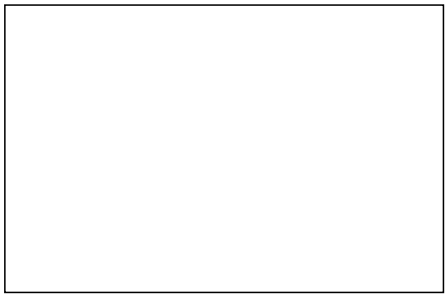
Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2. <i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

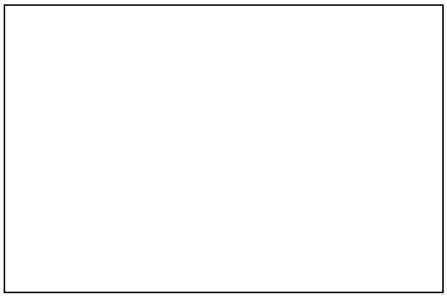


Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

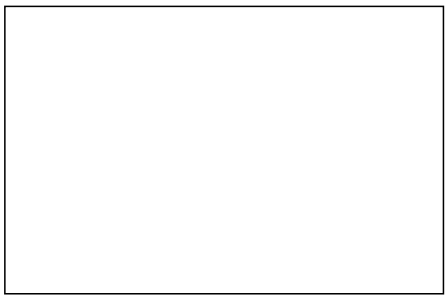


Éphémère C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

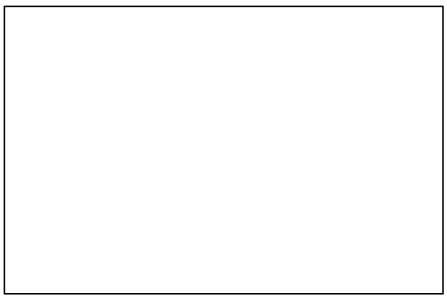


Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

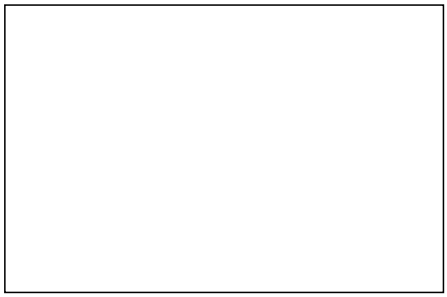


Éphémère C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de bataille temurienne {1}{R}

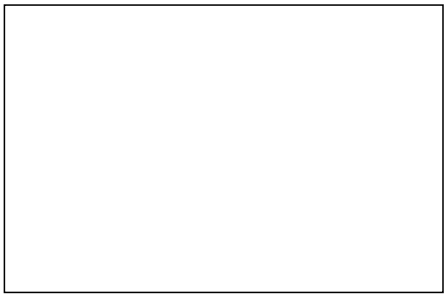


Éphémère **C**

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
<i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de bataille temurienne {1}{R}

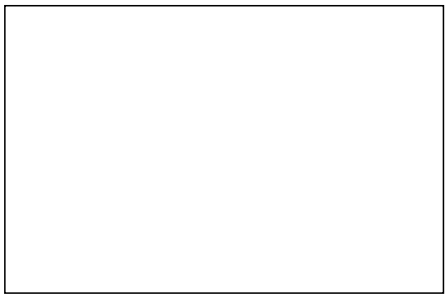


Éphémère **C**

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
<i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de bataille temurienne {1}{R}

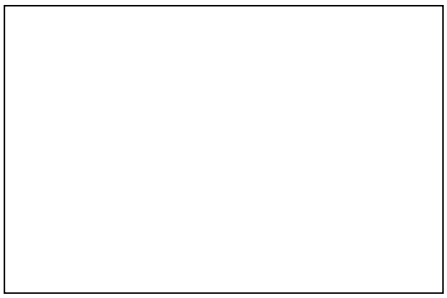


Éphémère **C**

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
<i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné {U}



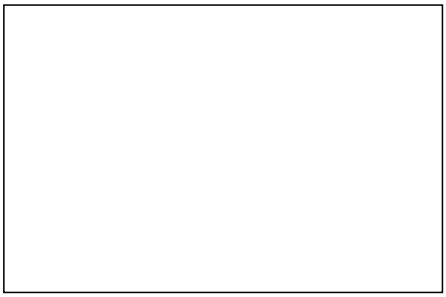
Éphémère **U**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné {U}

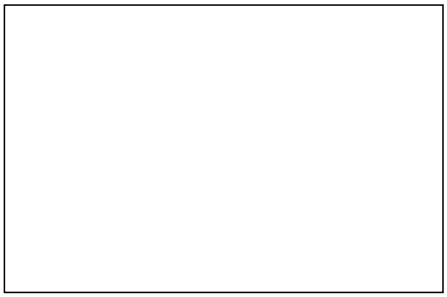


Éphémère U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan {1}{B}{R}

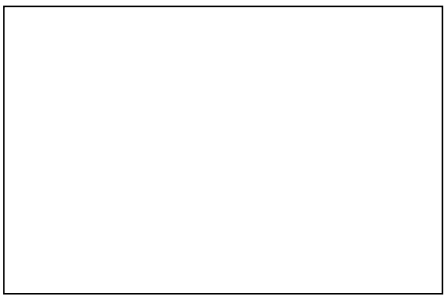


Éphémère R

Choisissez deux ?
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné {U}

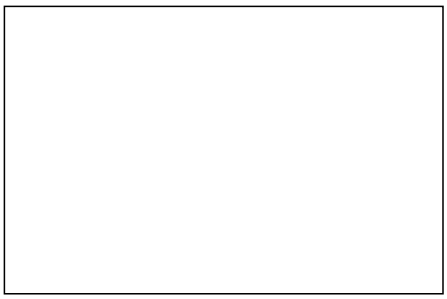


Éphémère U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan {1}{B}{R}

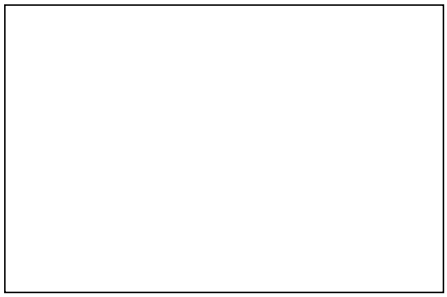


Éphémère R

Choisissez deux ?
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan {1}{B}{R}



Éphémère R

Choisissez deux ?
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison {B}{R}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison {B}{R}



Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}

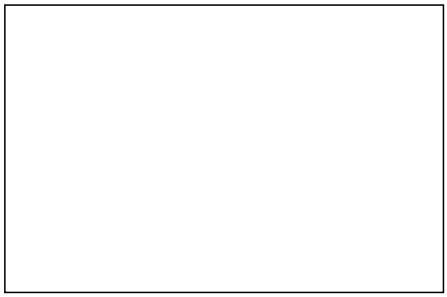
Rituel U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}



Rituel U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}



Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

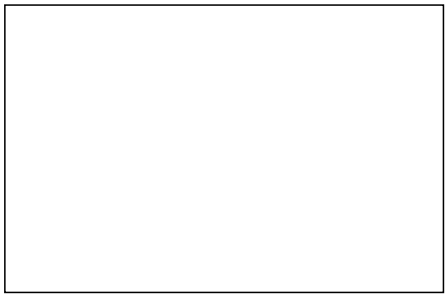
Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

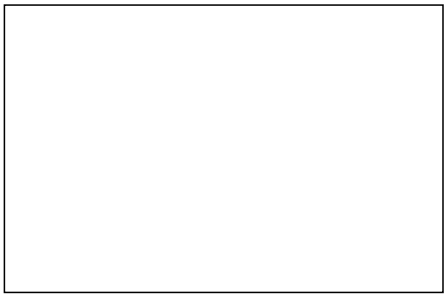


Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation {1}

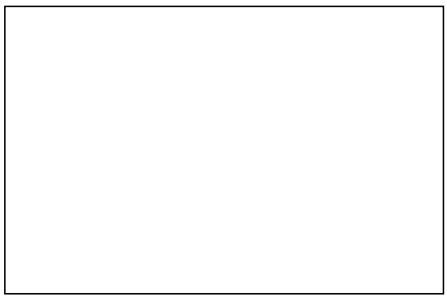


Artefact C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation {1}

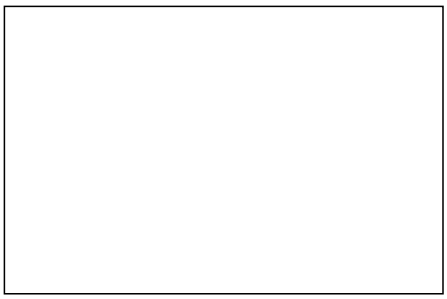


Artefact C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux {1}{R}



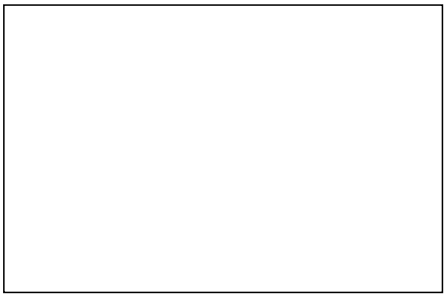
Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux {1}{R}

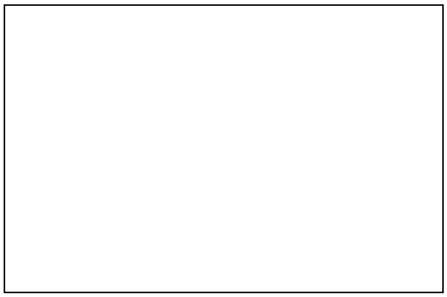


Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

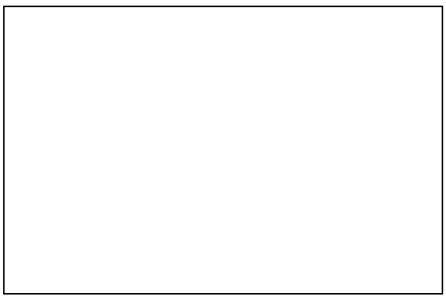


Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}



Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast