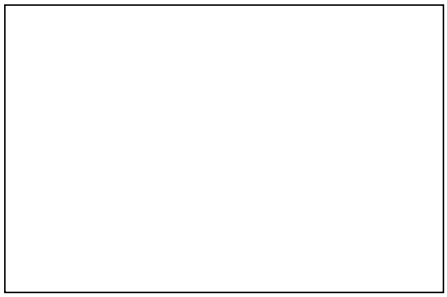
Gonti, seigneur de l'opulence {2}{B}{B}



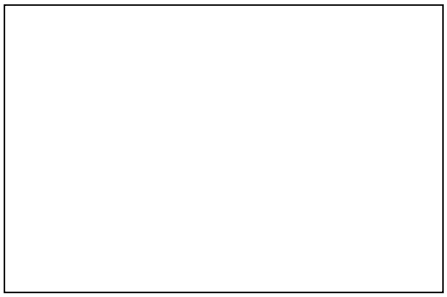
Créature légendaire : éthérien et gredin R

Contact mortel
Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonneuse de la Manche étincelante {1}{B}



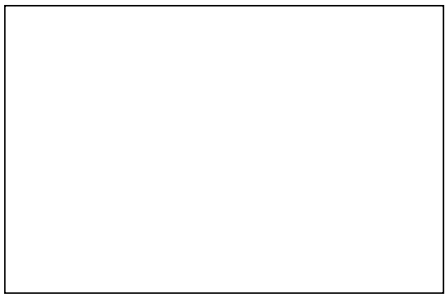
Créature : humain et gredin R

Menace
À chaque fois que la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gonti, seigneur de l'opulence {2}{B}{B}



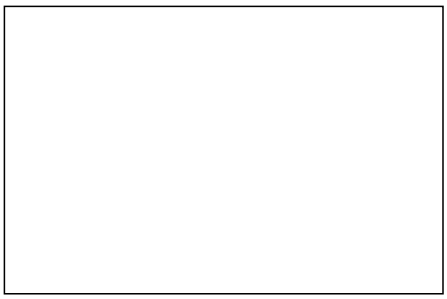
Créature légendaire : éthérien et gredin R

Contact mortel
Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonneuse de la Manche étincelante {1}{B}



Créature : humain et gredin R

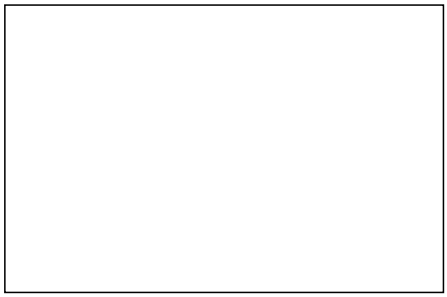
Menace
À chaque fois que la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonneuse de la Manche étincelante {1}{B}



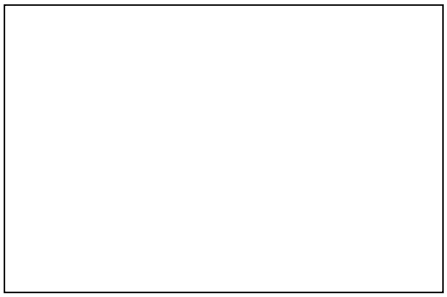
Créature : humain et gredin R

Menace
À chaque fois que la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de rêves {2}{B}



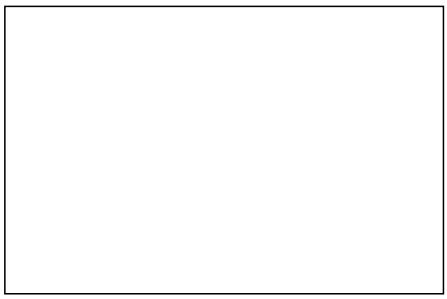
Créature : humain et sorcier R

Menace
À chaque fois que le Voleur de rêves inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'autant de cartes.
Éternalisation {4}{B}{B} ({4}{B}{B}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonneuse de la Manche étincelante {1}{B}



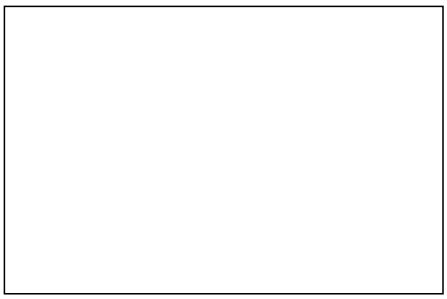
Créature : humain et gredin R

Menace
À chaque fois que la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de rêves {2}{B}



Créature : humain et sorcier R

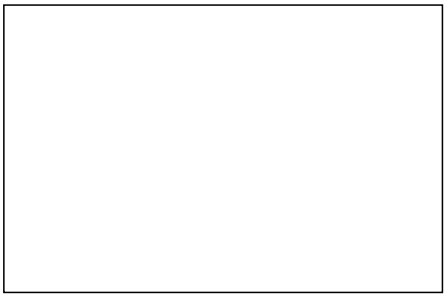
Menace
À chaque fois que le Voleur de rêves inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'autant de cartes.
Éternalisation {4}{B}{B} ({4}{B}{B}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de rêves {2}{B}



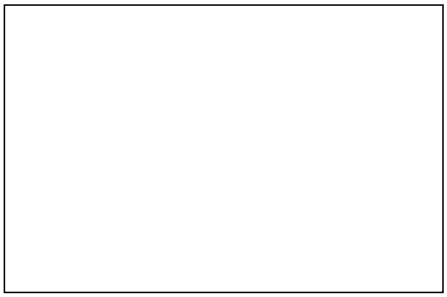
Créature : humain et sorcier R

Menace
À chaque fois que le Voleur de rêves inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'autant de cartes.
Éternalisation {4}{B}{B} ({4}{B}{B}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de rêves {2}{B}



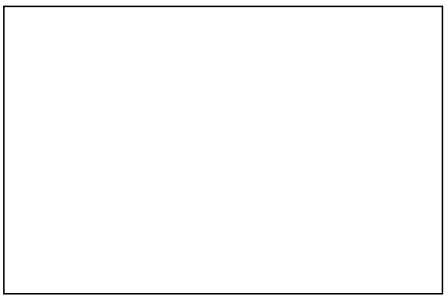
Créature : humain et sorcier R

Menace
À chaque fois que le Voleur de rêves inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'autant de cartes.
Éternalisation {4}{B}{B} ({4}{B}{B}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de rêves {2}{B}



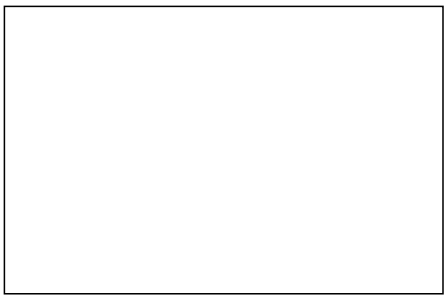
Créature : humain et sorcier R

Menace
À chaque fois que le Voleur de rêves inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'autant de cartes.
Éternalisation {4}{B}{B} ({4}{B}{B}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de rêves {2}{B}



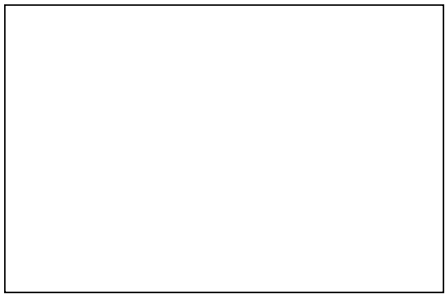
Créature : humain et sorcier R

Menace
À chaque fois que le Voleur de rêves inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'autant de cartes.
Éternalisation {4}{B}{B} ({4}{B}{B}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune tigre à défenses de sabre {1}{G}



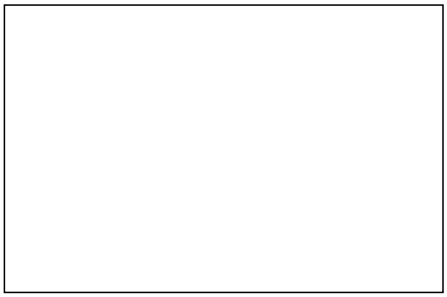
Créature : chat U

À chaque fois que le Jeune tigre à défenses de sabre inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Jeune tigre à défenses de sabre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune tigre à défenses de sabre {1}{G}



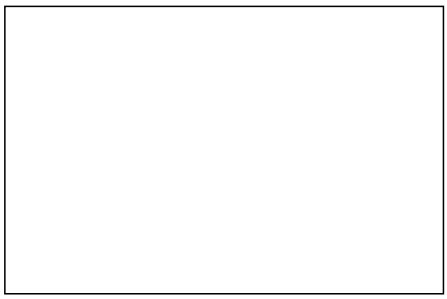
Créature : chat U

À chaque fois que le Jeune tigre à défenses de sabre inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Jeune tigre à défenses de sabre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune tigre à défenses de sabre {1}{G}



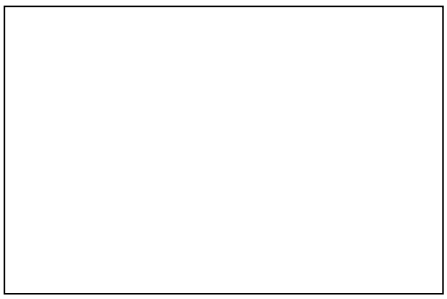
Créature : chat U

À chaque fois que le Jeune tigre à défenses de sabre inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Jeune tigre à défenses de sabre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune tigre à défenses de sabre {1}{G}



Créature : chat U

À chaque fois que le Jeune tigre à défenses de sabre inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Jeune tigre à défenses de sabre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther

Terrain U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther

Terrain U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther

Terrain U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther

Terrain U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther

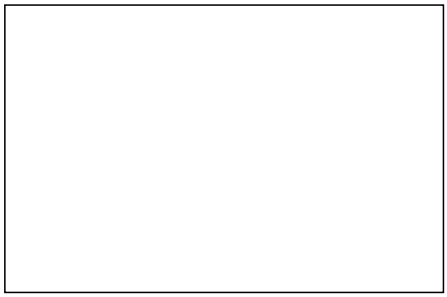
Terrain U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

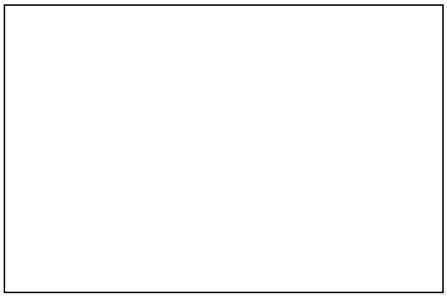


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

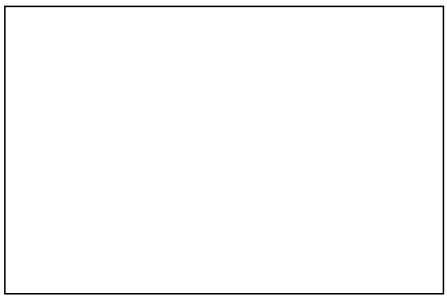


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

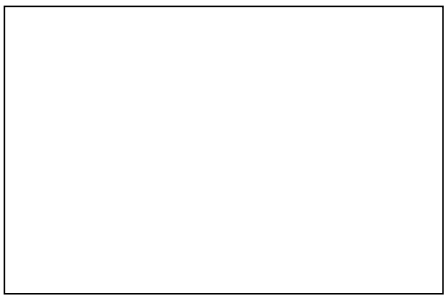


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oasis d'Hashep

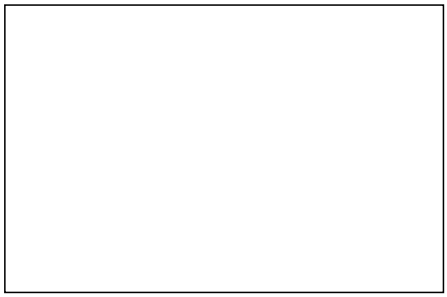
Terrain : désert U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G}.
{1}{G}{G}, {T}, sacrifiez un désert : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oasis d'Hashep

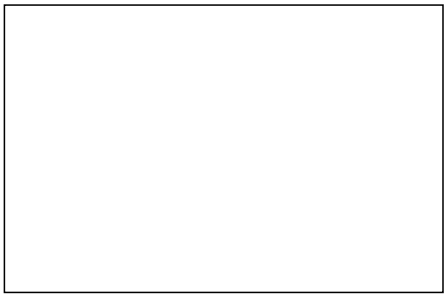


Terrain : désert U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G}.
{1}{G}{G}, {T}, sacrifiez un désert : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



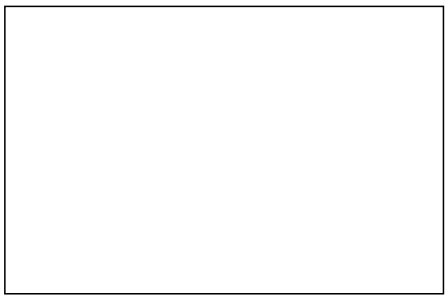
Terrain U

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



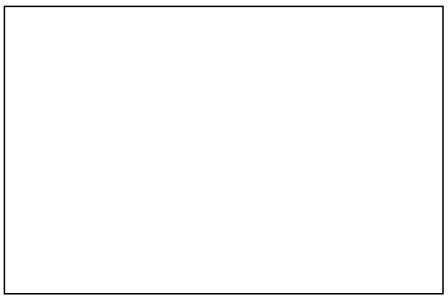
Terrain U

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



Terrain U

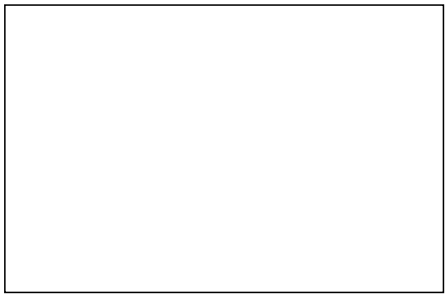
Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



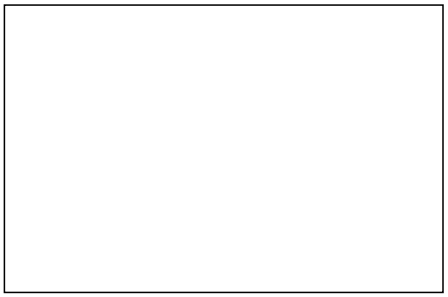
Terrain U

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Gloire {3}{B}

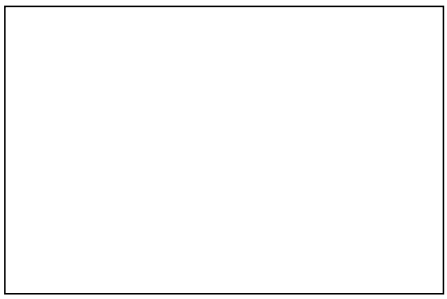


Éphémère R

Exilez une créature ciblée. Si cette créature était un dieu, son contrôleur révèle sa main et en exile toutes les cartes ayant le même nom que cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Gloire {3}{B}

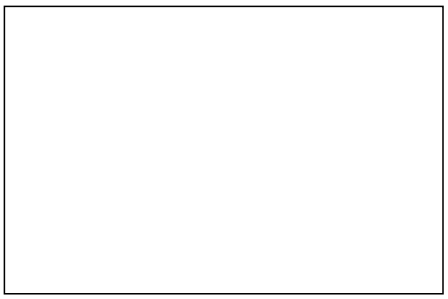


Éphémère R

Exilez une créature ciblée. Si cette créature était un dieu, son contrôleur révèle sa main et en exile toutes les cartes ayant le même nom que cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}



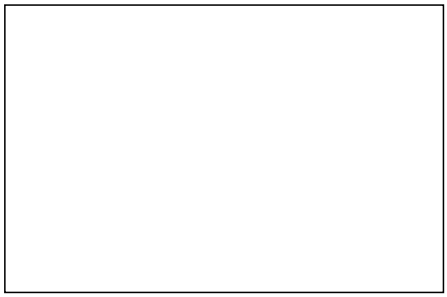
Éphémère U

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

Défense en essor {G}

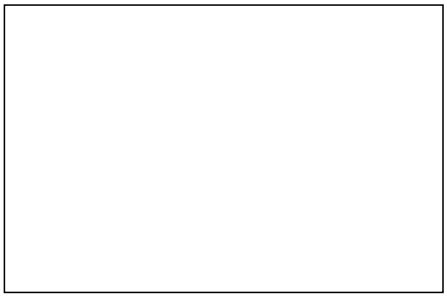


Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor {G}

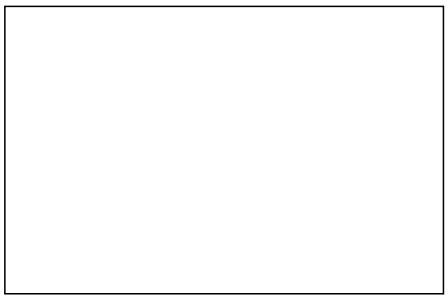


Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor {G}

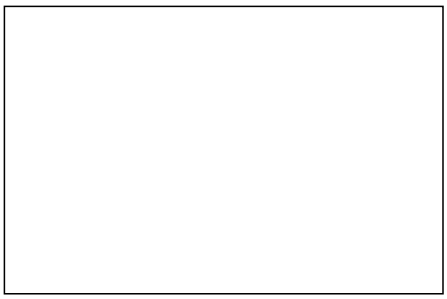


Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor {G}



Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

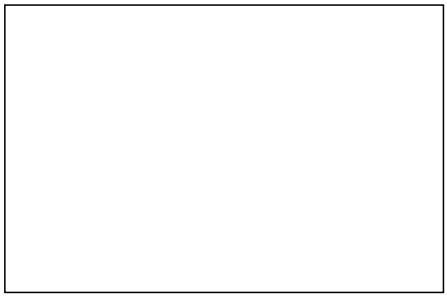
Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépossession {2}{B}



Rituel R

Choisissez un nom de carte d'artefact. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque d'un adversaire ciblé n'importe quel nombre de cartes du nom choisi et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mourir jeune {1}{B}

Rituel C

Choisissez une créature ciblée. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}. Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque {E} payé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mourir jeune {1}{B}

Rituel C

Choisissez une créature ciblée. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}. Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque {E} payé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bestiaire du façonneur de vie {3}

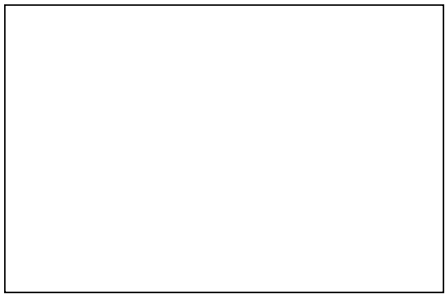
Artefact R

Au début de votre entretien, regard 1.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bestiaire du façonneur de vie {3}

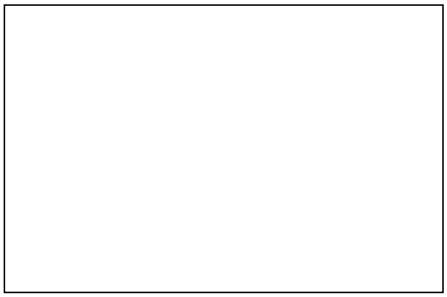


Artefact R

Au début de votre entretien, regard 1.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envie d'artificiel {2}{G}

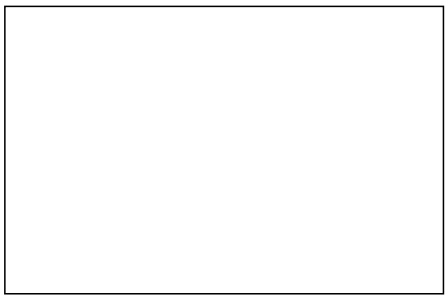


Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envie d'artificiel {2}{G}

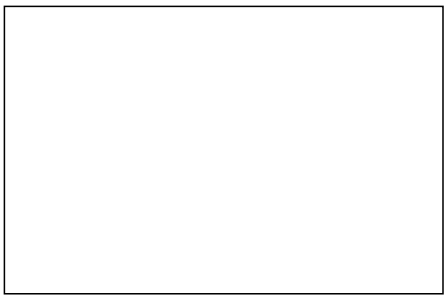


Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche d'ambition {2}{B}



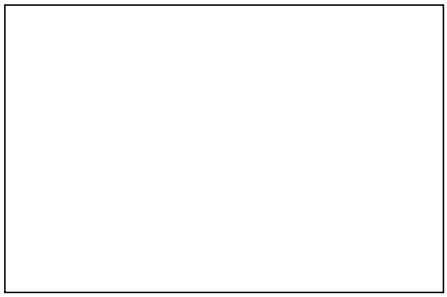
Enchantement : aura et cartouche C

Enchanter ; une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche d'ambition arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche d'ambition {2}{B}

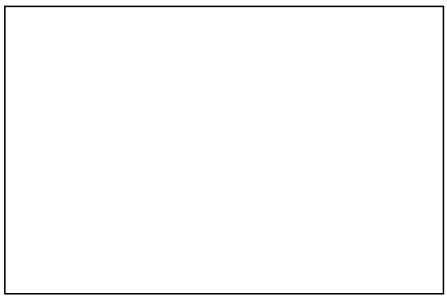


Enchantement : aura et cartouche **C**

Enchanter ; une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche d'ambition arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche d'ambition {2}{B}



Enchantement : aura et cartouche **C**

Enchanter ; une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche d'ambition arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast