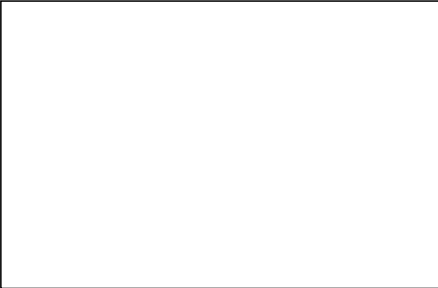


Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**

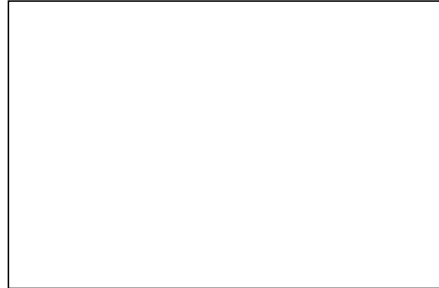
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

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

Espion de balustrade {3}{B}



Créature : vampire et gredin **C**


Vol

Quand l'Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espion de balustrade {3}{B}



Créature : vampire et gredin **C**


Vol

Quand l'Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espion de balustrade {3}{B}



Créature : vampire et gredin **C**


Vol

Quand l'Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espion de balustrade {3}{B}



Créature : vampire et gredin **C**

Vol

Quand l'Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indic de la Citerraine

{2}{B}



Créature : humain et gremlin

U

{1}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indic de la Citerraine

{2}{B}



Créature : humain et gremlin

U

{1}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indic de la Citerraine

{2}{B}



Créature : humain et gremlin

U

{1}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indic de la Citerraine

{2}{B}



Créature : humain et gremlin


U

{1}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}




Créature : elfe et esprit U  
Exilez le Guide spirituel elfe de votre main : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}

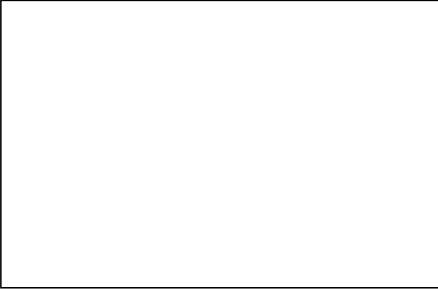


Créature : elfe et esprit U  
Exilez le Guide spirituel elfe de votre main : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}

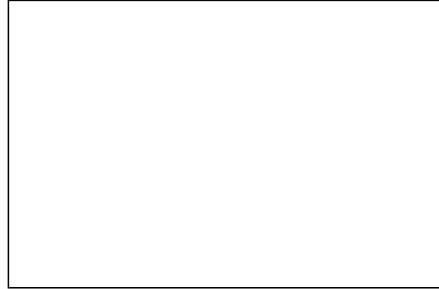


Créature : elfe et esprit U  
Exilez le Guide spirituel elfe de votre main : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}



Créature : elfe et esprit U  
Exilez le Guide spirituel elfe de votre main : Ajoutez {G}.

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

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

Azami, dame des parchemins {2}{U}{U}{U}




Créature légendaire : humain et sorcier R

Engagez un sorcier dégagé que vous contrôlez : Piochez une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



Créature : illusion R

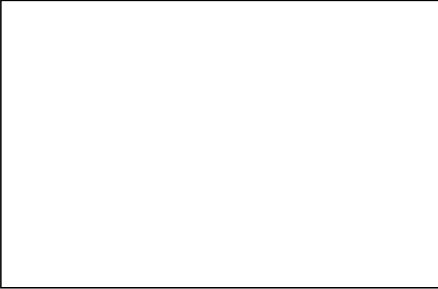
Vol

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de laboratoire {2}{U}



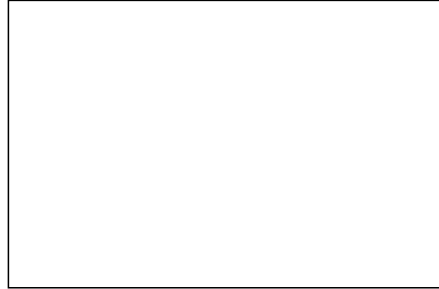
Créature : humain et sorcier R

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



Créature : illusion R


Vol

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



Créature : illusion R


Vol

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la gloire triomphante {5}{W}{W}



Créature : ange R


Vol

Quand l'Ange de la gloire triomphante arrive sur le champ de bataille, exilez tous les zombies, puis renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature Humain de votre cimetière.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



Créature : illusion R


Vol

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantresse sauvage {RG}



Créature : humain et druide C

{{RG} peut être payé au choix avec {R} ou {G}.}

Sacrifiez la Chantresse sauvage : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.  
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.  
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.  
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.  
Flashback ? Sacrifiez une créature.

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

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact


R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}




Artefact **C**

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

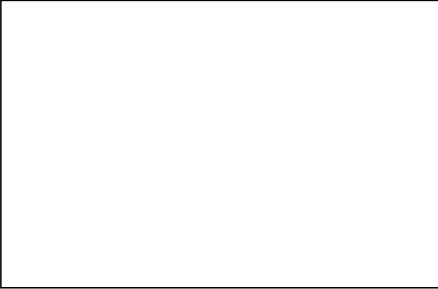


Artefact **C**

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

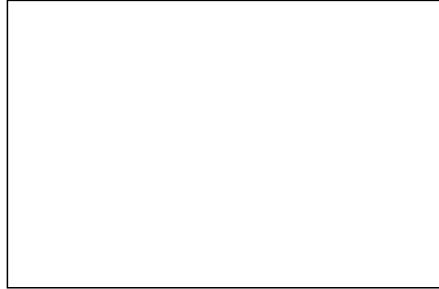


Artefact **C**

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}



Artefact **C**

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

&lt;i>&gt;Seuil&lt;/i>&gt; ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

&lt;i>&gt;Seuil&lt;/i>&gt; ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

&lt;i>&gt;Seuil&lt;/i>&gt; ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

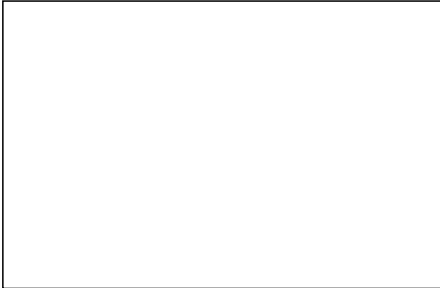
C

Ajoutez {B}{B}{B}.

&lt;i>&gt;Seuil&lt;/i>&gt; ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

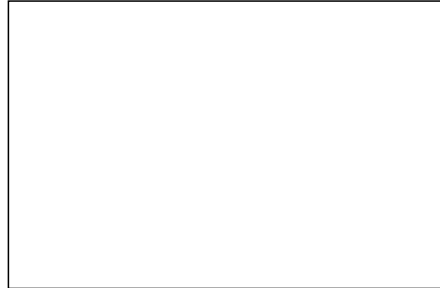
Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de l'invocateur

{0}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Au début de votre prochain entretien, payez {2}{G}{G}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de l'invocateur

{0}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Au début de votre prochain entretien, payez {2}{G}{G}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de l'invocateur

{0}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Au début de votre prochain entretien, payez {2}{G}{G}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de l'invocateur

{0}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Au début de votre prochain entretien, payez {2}{G}{G}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

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}

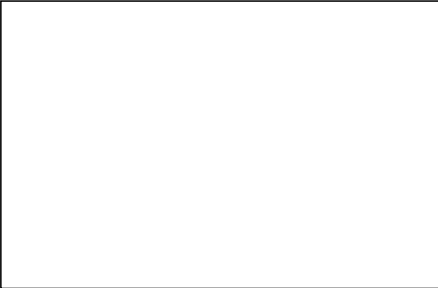


Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amadou {G}

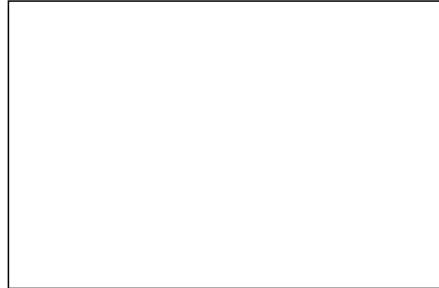


Créature : plante et mur **C**  
 Défenseur  
 Sacrifiez le Mur d'amadou : Ajoutez {R}{R}.  
 {R}, sacrifiez le Mur d'amadou : Il inflige 2 blessures à une créature ciblée qu'il bloque.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amadou {G}




Créature : plante et mur **C**  
 Défenseur  
 Sacrifiez le Mur d'amadou : Ajoutez {R}{R}.  
 {R}, sacrifiez le Mur d'amadou : Il inflige 2 blessures à une créature ciblée qu'il bloque.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amadou {G}




Créature : plante et mur **C**  
 Défenseur  
 Sacrifiez le Mur d'amadou : Ajoutez {R}{R}.  
 {R}, sacrifiez le Mur d'amadou : Il inflige 2 blessures à une créature ciblée qu'il bloque.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant de l'œil du lion {0}



Artefact **R**  
 Défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Diamant de l'œil du lion : Ajoutez trois manas d'une couleur quelconque unique. N'activez que comme un éphémère.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Diamant de l'œil du lion

{0}



Artefact

R

Défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Diamant de l'œil du lion : Ajoutez trois manas d'une couleur quelconque unique. N'activez que comme un éphémère.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant de l'œil du lion

{0}



Artefact

R

Défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Diamant de l'œil du lion : Ajoutez trois manas d'une couleur quelconque unique. N'activez que comme un éphémère.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant de l'œil du lion

{0}



Artefact

R

Défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Diamant de l'œil du lion : Ajoutez trois manas d'une couleur quelconque unique. N'activez que comme un éphémère.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artefact

R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.  
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.  
{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

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