

Expert passe-muraille {1}{U}



Créature : humain et sorcier C

{2}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert passe-muraille {1}{U}



Créature : humain et sorcier C

{2}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert passe-muraille {1}{U}



Créature : humain et sorcier C

{2}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert passe-muraille {1}{U}



Créature : humain et sorcier C

{2}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut à l'habit de brume {U}



Créature : ondin et guerrier C  
Le Héraut à l'habit de brume ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut à l'habit de brume {U}



Créature : ondin et guerrier C  
Le Héraut à l'habit de brume ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut à l'habit de brume {U}

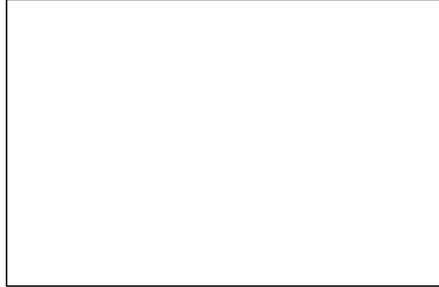


Créature : ondin et guerrier C  
Le Héraut à l'habit de brume ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut à l'habit de brume {U}



Créature : ondin et guerrier C  
Le Héraut à l'habit de brume ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin Ochran {1}{B}{G}



Créature : elfe et assassin U  
 Contact mortel  
 Toutes les créatures capables de bloquer l'Assassin Ochran le font.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etrata, la silencieuse {2}{U}{B}



Créature légendaire : vampire et assassin R  
 Etrata, la silencieuse ne peut pas être bloquée.  
 À chaque fois qu'Etrata inflige des blessures de combat à un joueur, exilez une créature ciblée que ce joueur contrôle et mettez un marqueur « contrat » sur cette carte. Ce joueur perd la partie s'il possède au moins trois cartes exilées avec des marqueurs « contrat » sur elles. Le propriétaire d'Etrata mélange Etrata dans sa bibliothèque.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin Ochran {1}{B}{G}



Créature : elfe et assassin U  
 Contact mortel  
 Toutes les créatures capables de bloquer l'Assassin Ochran le font.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etrata, la silencieuse {2}{U}{B}



Créature légendaire : vampire et assassin R  
 Etrata, la silencieuse ne peut pas être bloquée.  
 À chaque fois qu'Etrata inflige des blessures de combat à un joueur, exilez une créature ciblée que ce joueur contrôle et mettez un marqueur « contrat » sur cette carte. Ce joueur perd la partie s'il possède au moins trois cartes exilées avec des marqueurs « contrat » sur elles. Le propriétaire d'Etrata mélange Etrata dans sa bibliothèque.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etrata, la silencieuse

{2}{U}{B}

Créature légendaire : vampire et assassin

R

Etrata, la silencieuse ne peut pas être bloquée.

À chaque fois qu'Etrata inflige des blessures de combat à un joueur, exilez une créature ciblée que ce joueur contrôle et mettez un marqueur « contrat » sur cette carte. Ce joueur perd la partie s'il possède au moins trois cartes exilées avec des marqueurs « contrat » sur elles. Le propriétaire d'Etrata mélange Etrata dans sa bibliothèque.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur des lignes ley

{1}{B}{G}

Créature : cauchemar et bête

U

Contact mortel, lien de vie

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etrata, la silencieuse

{2}{U}{B}

Créature légendaire : vampire et assassin

R

Etrata, la silencieuse ne peut pas être bloquée.

À chaque fois qu'Etrata inflige des blessures de combat à un joueur, exilez une créature ciblée que ce joueur contrôle et mettez un marqueur « contrat » sur cette carte. Ce joueur perd la partie s'il possède au moins trois cartes exilées avec des marqueurs « contrat » sur elles. Le propriétaire d'Etrata mélange Etrata dans sa bibliothèque.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur des lignes ley

{1}{B}{G}

Créature : cauchemar et bête

U

Contact mortel, lien de vie

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur des lignes ley

{1}{B}{G}



Créature : cauchemar et bête

U

Contact mortel, lien de vie

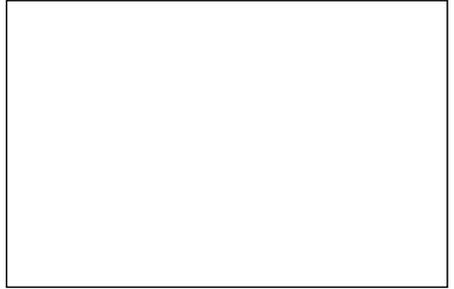
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur des lignes ley

{1}{B}{G}



Créature : cauchemar et bête

U

Contact mortel, lien de vie

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}



Rituel

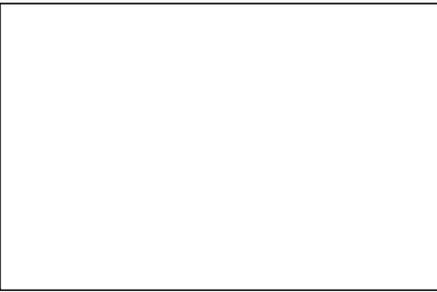
C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}



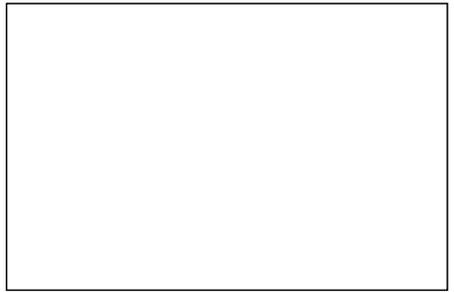
Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

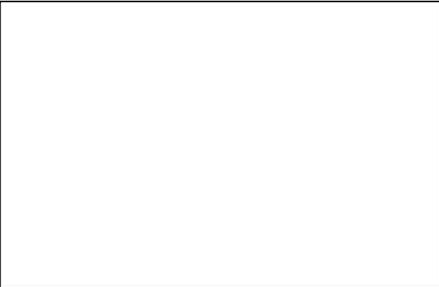


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

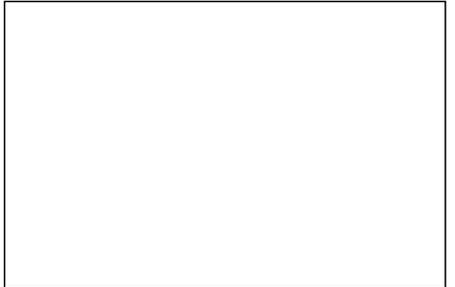


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



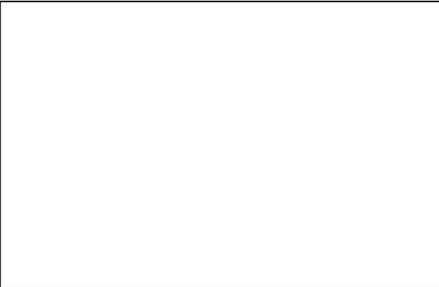
Terrain

C

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.  
Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille,  
vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

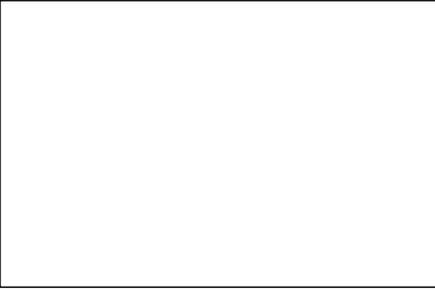
C

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.  
Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille,  
vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement de mort

{1}{B}{B}{G}



Éphémère

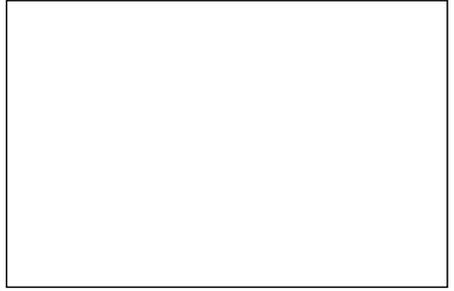
U

Détruisez une créature ciblée. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}



Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement de mort

{1}{B}{B}{G}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}



Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

