

Archive mobile {3}



Créature-artefact : golem R

Défenseur

L'Archive mobile arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

{2}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive mobile {3}



Créature-artefact : golem R

Défenseur

L'Archive mobile arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

{2}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive mobile {3}



Créature-artefact : golem R

Défenseur

L'Archive mobile arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

{2}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive mobile {3}



Créature-artefact : golem R

Défenseur

L'Archive mobile arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

{2}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vautours tournoyants {B}



Créature : oiseau U

Vol

Vous pouvez vous défausser des Vautours tournoyants à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

Au début de votre entretien, sacrifiez les Vautours tournoyants à moins que vous n'exiliez la carte de créature du dessus de votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vautours tournoyants {B}



Créature : oiseau U

Vol

Vous pouvez vous défausser des Vautours tournoyants à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

Au début de votre entretien, sacrifiez les Vautours tournoyants à moins que vous n'exiliez la carte de créature du dessus de votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vautours tournoyants {B}



Créature : oiseau U

Vol

Vous pouvez vous défausser des Vautours tournoyants à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

Au début de votre entretien, sacrifiez les Vautours tournoyants à moins que vous n'exiliez la carte de créature du dessus de votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vautours tournoyants {B}



Créature : oiseau U

Vol

Vous pouvez vous défausser des Vautours tournoyants à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

Au début de votre entretien, sacrifiez les Vautours tournoyants à moins que vous n'exiliez la carte de créature du dessus de votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C

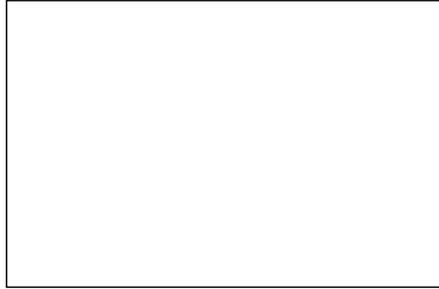
{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C

{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C

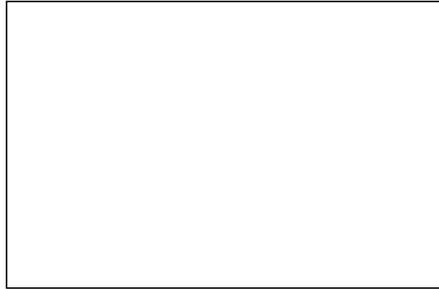
{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C

{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brunécaille golgari {1}{G}{G}



Créature : lézard C

Quand le Brunécaille golgari est mis dans votre main depuis votre cimetière, vous gagnez 2 points de vie.
Dragage 2

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brunécaille golgari {1}{G}{G}



Créature : lézard C

Quand le Brunécaille golgari est mis dans votre main depuis votre cimetière, vous gagnez 2 points de vie.
Dragage 2

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brunécaille golgari {1}{G}{G}



Créature : lézard C

Quand le Brunécaille golgari est mis dans votre main depuis votre cimetière, vous gagnez 2 points de vie.
Dragage 2

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brunécaille golgari {1}{G}{G}



Créature : lézard C

Quand le Brunécaille golgari est mis dans votre main depuis votre cimetière, vous gagnez 2 points de vie.
Dragage 2

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de Linciel {1}{G}



Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.
{1} : Ajoutez {R} ou {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de Linciel {1}{G}



Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.
{1} : Ajoutez {R} ou {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de Linciel {1}{G}



Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.
{1} : Ajoutez {R} ou {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de Linciel {1}{G}



Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.
{1} : Ajoutez {R} ou {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moa chasseur {2}{G}



Créature : oiseau et bête U

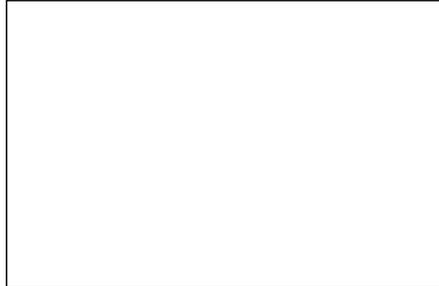
Écho {2}{G}

À chaque fois que le Moa chasseur arrive sur le champ de bataille ou qu'il est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moa chasseur {2}{G}



Créature : oiseau et bête U

Écho {2}{G}

À chaque fois que le Moa chasseur arrive sur le champ de bataille ou qu'il est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moa chasseur {2}{G}



Créature : oiseau et bête U

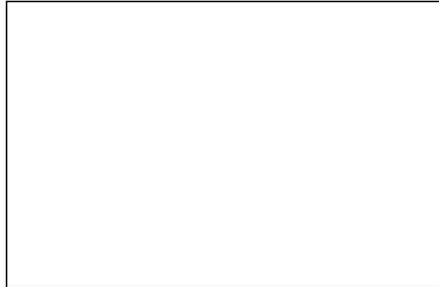
Écho {2}{G}

À chaque fois que le Moa chasseur arrive sur le champ de bataille ou qu'il est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moa chasseur {2}{G}



Créature : oiseau et bête U

Écho {2}{G}

À chaque fois que le Moa chasseur arrive sur le champ de bataille ou qu'il est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asilidé {2}{R}



Créature : insecte U

Vol

À chaque fois que l'Asilidé devient bloquée, le joueur défenseur se défait de toutes les cartes de sa main, puis pioche autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asilidé {2}{R}



Créature : insecte U

Vol

À chaque fois que l'Asilidé devient bloquée, le joueur défenseur se défait de toutes les cartes de sa main, puis pioche autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asilidé {2}{R}



Créature : insecte U

Vol

À chaque fois que l'Asilidé devient bloquée, le joueur défenseur se défait de toutes les cartes de sa main, puis pioche autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asilidé {2}{R}



Créature : insecte U

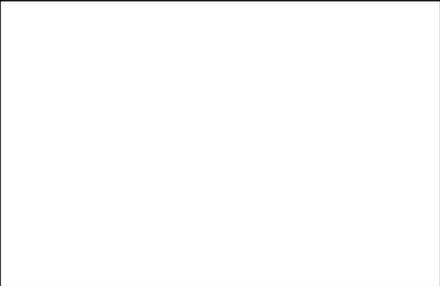
Vol

À chaque fois que l'Asilidé devient bloquée, le joueur défenseur se défait de toutes les cartes de sa main, puis pioche autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker vulshok {3}{R}

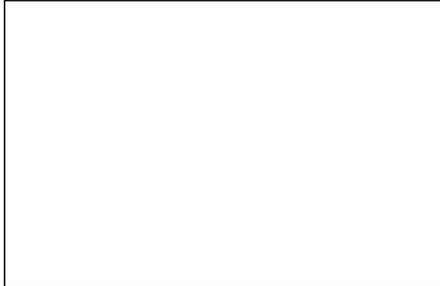


Créature : humain et berserker C
Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker vulshok {3}{R}

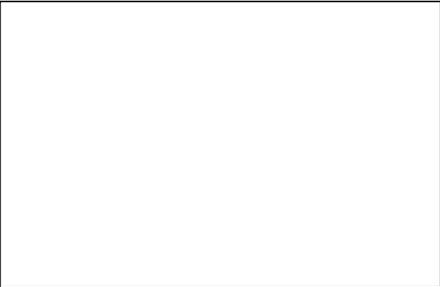


Créature : humain et berserker C
Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker vulshok {3}{R}

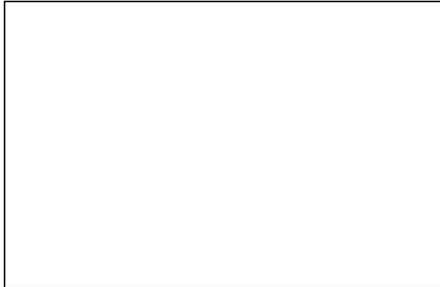


Créature : humain et berserker C
Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker vulshok {3}{R}



Créature : humain et berserker C
Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condor tombeciel {4}{R}



Créature : oiseau U

Vol

{1}{R}, sacrifiez une créature goblin : Le Condor tombeciel inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condor tombeciel {4}{R}



Créature : oiseau U

Vol

{1}{R}, sacrifiez une créature goblin : Le Condor tombeciel inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condor tombeciel {4}{R}



Créature : oiseau U

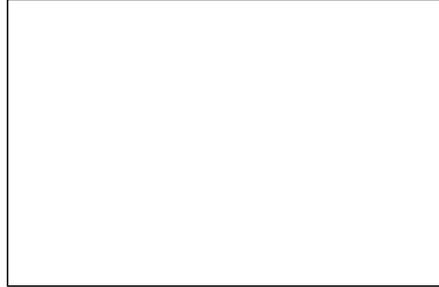
Vol

{1}{R}, sacrifiez une créature goblin : Le Condor tombeciel inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condor tombeciel {4}{R}



Créature : oiseau U

Vol

{1}{R}, sacrifiez une créature goblin : Le Condor tombeciel inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin enragé {R}



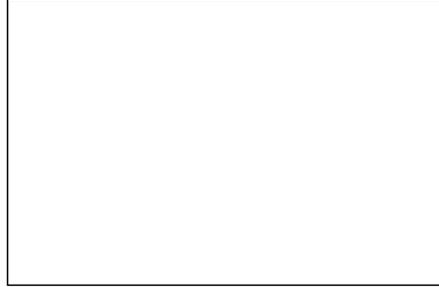
Créature : gobelin et berserker C

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin enragé {R}



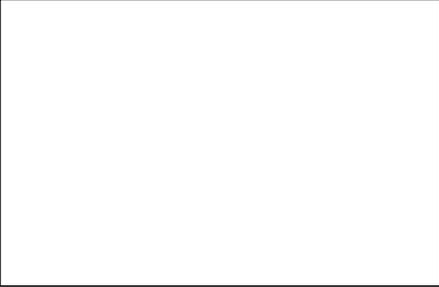
Créature : gobelin et berserker C

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin enragé {R}



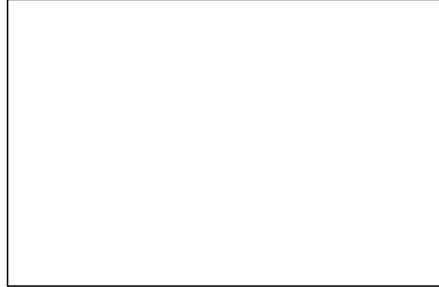
Créature : gobelin et berserker C

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin enragé {R}



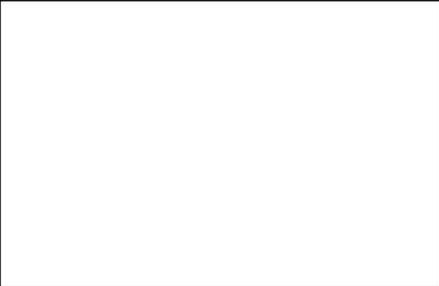
Créature : gobelin et berserker C

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oisillon rokh {R}



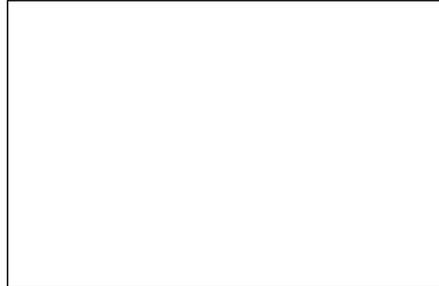
Créature : oiseau U

L'Oisillon rokh arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « coquille » sur lui.
 Au début de votre entretien, retirez un marqueur « coquille » de l'Oisillon rokh.
 Tant que l'Oisillon rokh n'a pas de marqueur « coquille » sur lui, il gagne +3/+2 et a le vol.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oisillon rokh {R}



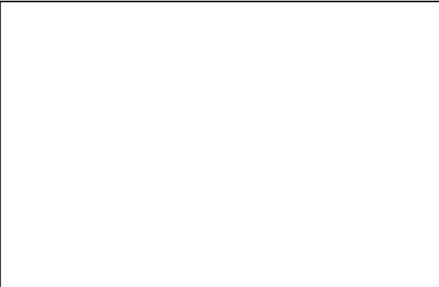
Créature : oiseau U

L'Oisillon rokh arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « coquille » sur lui.
 Au début de votre entretien, retirez un marqueur « coquille » de l'Oisillon rokh.
 Tant que l'Oisillon rokh n'a pas de marqueur « coquille » sur lui, il gagne +3/+2 et a le vol.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oisillon rokh {R}



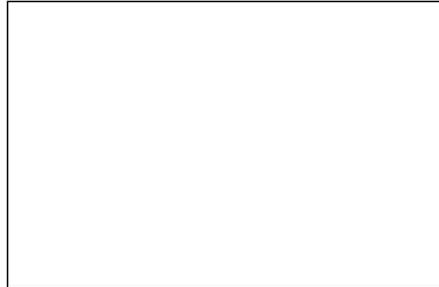
Créature : oiseau U

L'Oisillon rokh arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « coquille » sur lui.
 Au début de votre entretien, retirez un marqueur « coquille » de l'Oisillon rokh.
 Tant que l'Oisillon rokh n'a pas de marqueur « coquille » sur lui, il gagne +3/+2 et a le vol.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oisillon rokh {R}



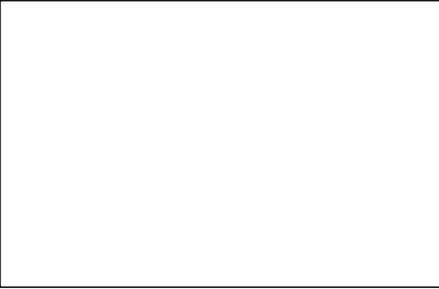
Créature : oiseau U

L'Oisillon rokh arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « coquille » sur lui.
 Au début de votre entretien, retirez un marqueur « coquille » de l'Oisillon rokh.
 Tant que l'Oisillon rokh n'a pas de marqueur « coquille » sur lui, il gagne +3/+2 et a le vol.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primoc esclave {2}{R}



Créature : oiseau et bête U

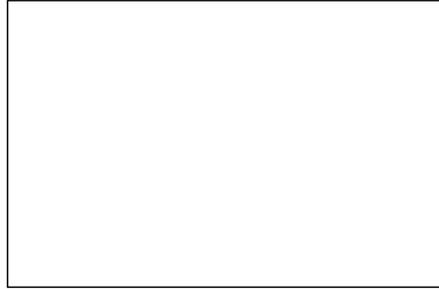
Vol

Au début de votre entretien, si un joueur contrôle plus de sorciers que chaque autre joueur, le joueur qui contrôle le plus de sorciers acquiert le contrôle du Primoc esclave.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primoc esclave {2}{R}



Créature : oiseau et bête U

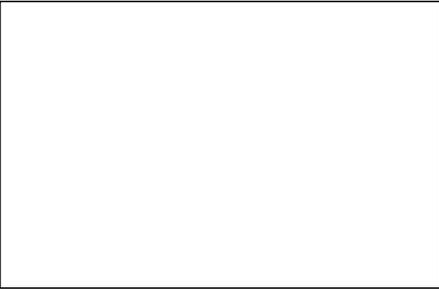
Vol

Au début de votre entretien, si un joueur contrôle plus de sorciers que chaque autre joueur, le joueur qui contrôle le plus de sorciers acquiert le contrôle du Primoc esclave.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primoc esclave {2}{R}



Créature : oiseau et bête U

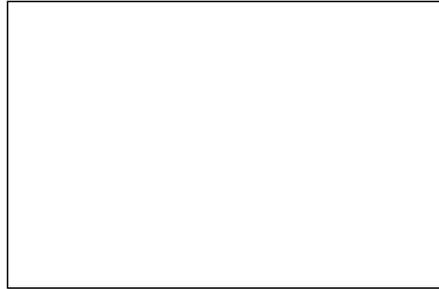
Vol

Au début de votre entretien, si un joueur contrôle plus de sorciers que chaque autre joueur, le joueur qui contrôle le plus de sorciers acquiert le contrôle du Primoc esclave.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primoc esclave {2}{R}



Créature : oiseau et bête U

Vol

Au début de votre entretien, si un joueur contrôle plus de sorciers que chaque autre joueur, le joueur qui contrôle le plus de sorciers acquiert le contrôle du Primoc esclave.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle de mer piaillant

{4}{U}

Créature : oiseau

C

Vol

Quand l'Aigle de mer piaillant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Aigle de mer piaillant, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle de mer piaillant

{4}{U}

Créature : oiseau

C

Vol

Quand l'Aigle de mer piaillant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Aigle de mer piaillant, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle de mer piaillant

{4}{U}

Créature : oiseau

C

Vol

Quand l'Aigle de mer piaillant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Aigle de mer piaillant, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle de mer piaillant

{4}{U}

Créature : oiseau

C

Vol

Quand l'Aigle de mer piaillant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Aigle de mer piaillant, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anguille des sillages

{5}{U}{U}



Créature : poisson et bête

C

L'Anguille des sillages ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle au moins une île.

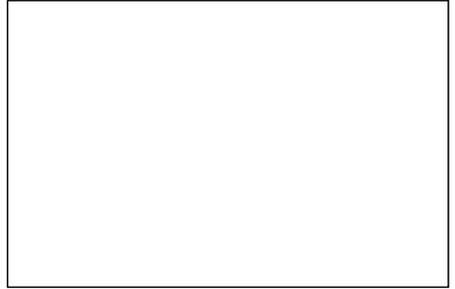
Recyclage {1}{U} ({1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anguille des sillages

{5}{U}{U}



Créature : poisson et bête

C

L'Anguille des sillages ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle au moins une île.

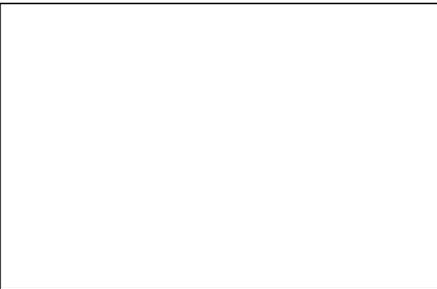
Recyclage {1}{U} ({1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anguille des sillages

{5}{U}{U}



Créature : poisson et bête

C

L'Anguille des sillages ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle au moins une île.

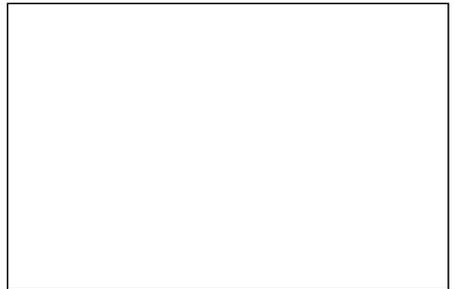
Recyclage {1}{U} ({1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anguille des sillages

{5}{U}{U}



Créature : poisson et bête

C

L'Anguille des sillages ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle au moins une île.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain savant

{3}{U}



Créature : oiseau et sorcier

C

Vol

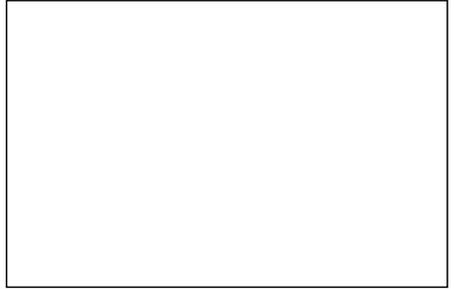
Quand l'Avemain savant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain savant

{3}{U}



Créature : oiseau et sorcier

C

Vol

Quand l'Avemain savant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain savant

{3}{U}



Créature : oiseau et sorcier

C

Vol

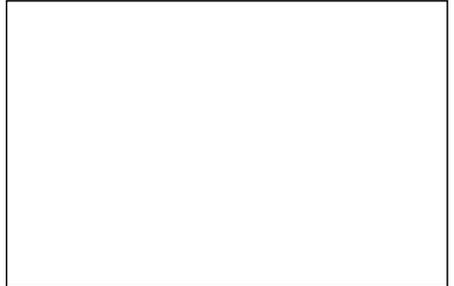
Quand l'Avemain savant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain savant

{3}{U}



Créature : oiseau et sorcier

C

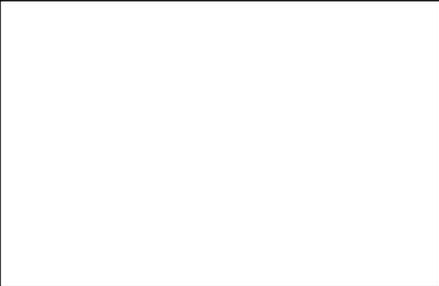
Vol

Quand l'Avemain savant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avement vif-?il {3}{U}

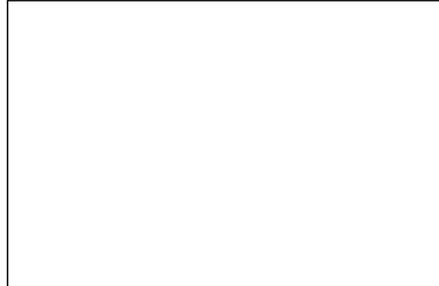


Créature : oiseau et soldat C
Vol
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avement vif-?il {3}{U}

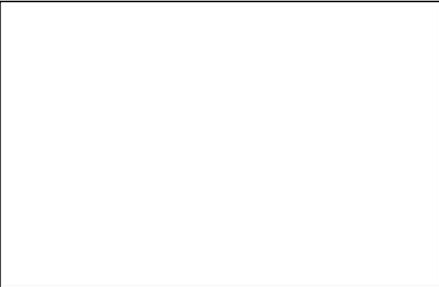


Créature : oiseau et soldat C
Vol
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avement vif-?il {3}{U}

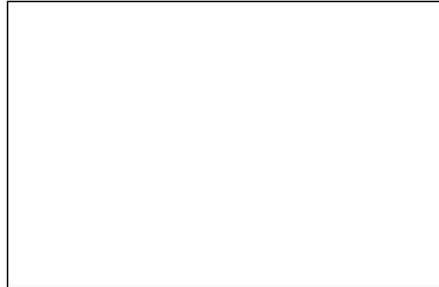


Créature : oiseau et soldat C
Vol
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avement vif-?il {3}{U}

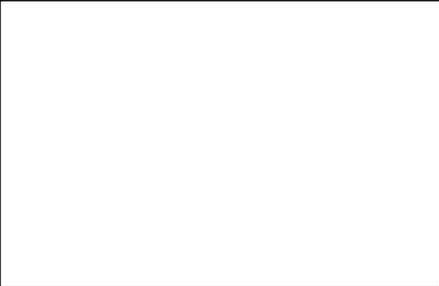


Créature : oiseau et soldat C
Vol
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grive des rêves {1}{U}



Créature : oiseau C

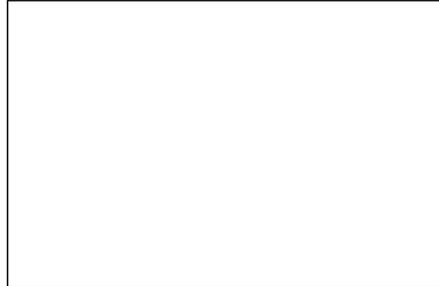
Vol

{T} : Un terrain ciblé devient du type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grive des rêves {1}{U}



Créature : oiseau C

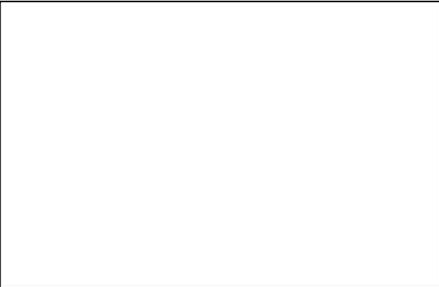
Vol

{T} : Un terrain ciblé devient du type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grive des rêves {1}{U}



Créature : oiseau C

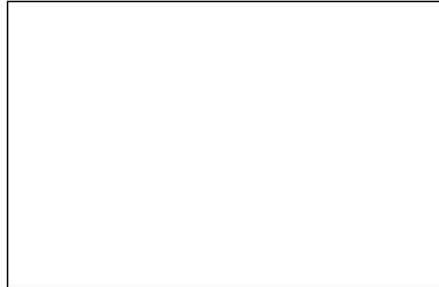
Vol

{T} : Un terrain ciblé devient du type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grive des rêves {1}{U}



Créature : oiseau C

Vol

{T} : Un terrain ciblé devient du type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou savant {1}{U}



Créature : oiseau C

Vol

Quand le Hibou savant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou savant {1}{U}



Créature : oiseau C

Vol

Quand le Hibou savant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou savant {1}{U}



Créature : oiseau C

Vol

Quand le Hibou savant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou savant {1}{U}



Créature : oiseau C

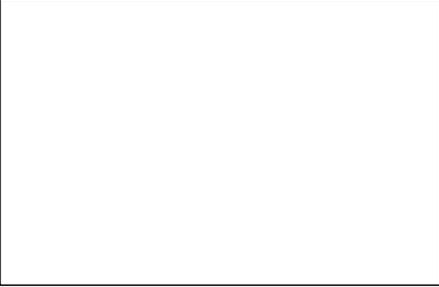
Vol

Quand le Hibou savant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand de secrets {2}{U}



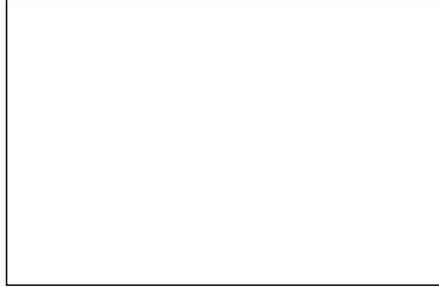
Créature : humain et sorcier C

Quand le Marchand de secrets arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand de secrets {2}{U}



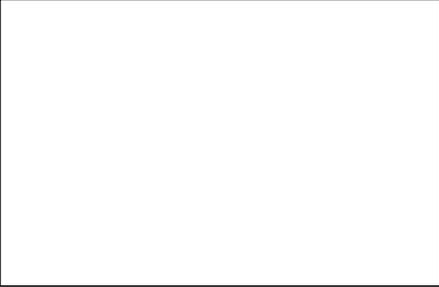
Créature : humain et sorcier C

Quand le Marchand de secrets arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand de secrets {2}{U}



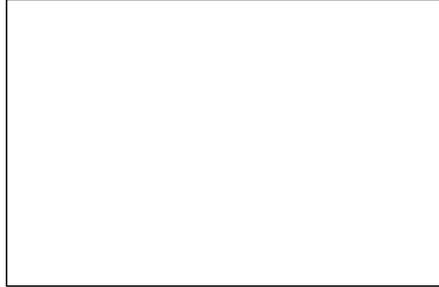
Créature : humain et sorcier C

Quand le Marchand de secrets arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand de secrets {2}{U}



Créature : humain et sorcier C

Quand le Marchand de secrets arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ninja des heures noires {3}{U}



Créature : humain et ninja C

Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ninja des heures noires {3}{U}



Créature : humain et ninja C

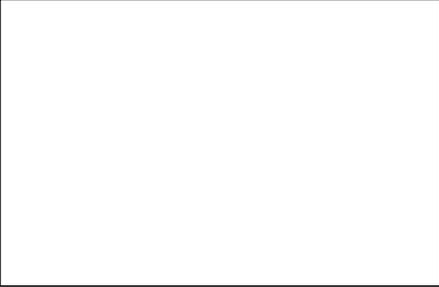
Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ninja des heures noires {3}{U}



Créature : humain et ninja C

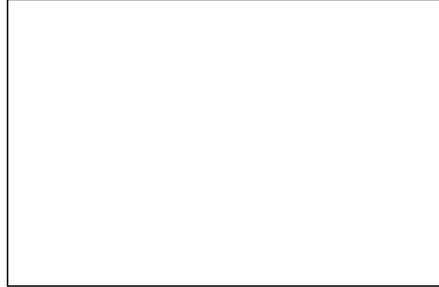
Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ninja des heures noires {3}{U}



Créature : humain et ninja C

Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pie voleuse {2}{U}{U}



Créature : oiseau U
Vol
À chaque fois que la Pie voleuse inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pie voleuse {2}{U}{U}

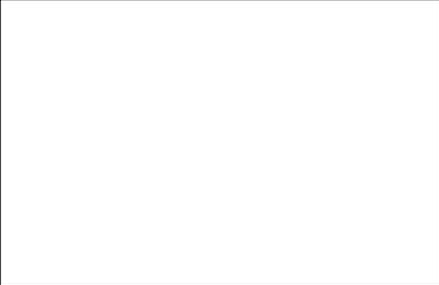


Créature : oiseau U
Vol
À chaque fois que la Pie voleuse inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pie voleuse {2}{U}{U}

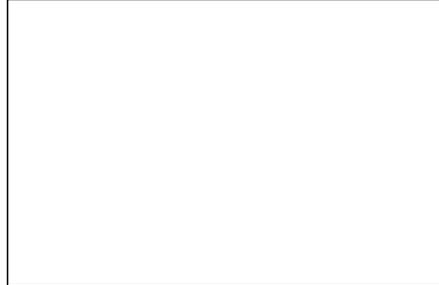


Créature : oiseau U
Vol
À chaque fois que la Pie voleuse inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pie voleuse {2}{U}{U}



Créature : oiseau U
Vol
À chaque fois que la Pie voleuse inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui qui attrape les âmes {1}{W}



Créature : oiseau et soldat U

Vol
À chaque fois qu'une créature avec le vol meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Celui qui attrape les âmes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui qui attrape les âmes {1}{W}



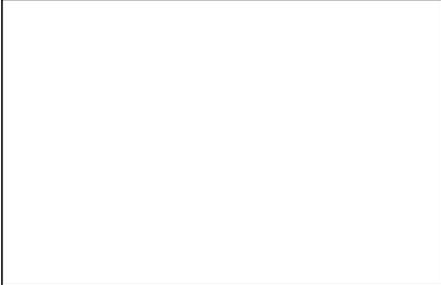
Créature : oiseau et soldat U

Vol
À chaque fois qu'une créature avec le vol meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Celui qui attrape les âmes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui qui attrape les âmes {1}{W}



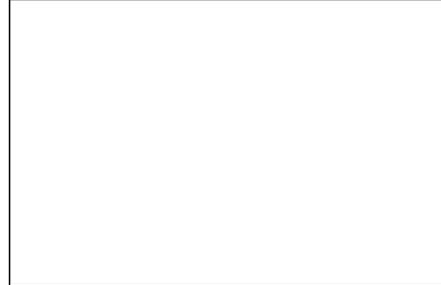
Créature : oiseau et soldat U

Vol
À chaque fois qu'une créature avec le vol meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Celui qui attrape les âmes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui qui attrape les âmes {1}{W}



Créature : oiseau et soldat U

Vol
À chaque fois qu'une créature avec le vol meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Celui qui attrape les âmes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}



Créature : oiseau C
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}

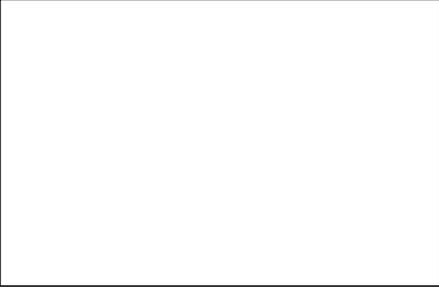


Créature : oiseau C
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}

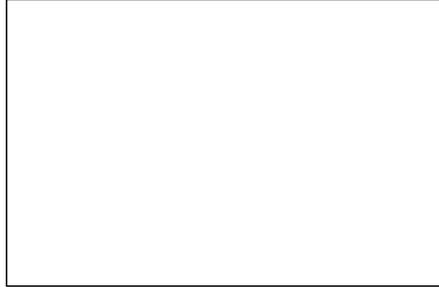


Créature : oiseau C
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}



Créature : oiseau C
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidé sournois {1}{UB}



Créature : humain et gremlin C

{{UB} peut être payé au choix avec {U} ou {B}.
{2}, {T} : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte dans le cimetière de ce joueur.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidé sournois {1}{UB}



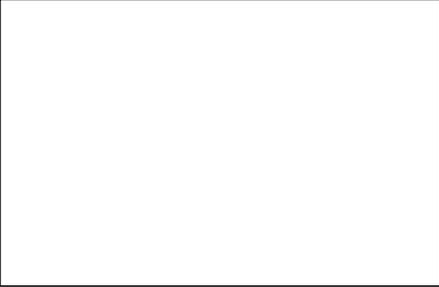
Créature : humain et gremlin C

{{UB} peut être payé au choix avec {U} ou {B}.
{2}, {T} : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte dans le cimetière de ce joueur.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidé sournois {1}{UB}



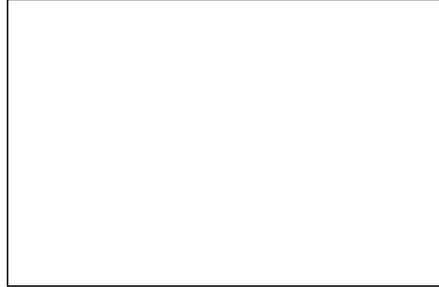
Créature : humain et gremlin C

{{UB} peut être payé au choix avec {U} ou {B}.
{2}, {T} : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte dans le cimetière de ce joueur.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidé sournois {1}{UB}



Créature : humain et gremlin C

{{UB} peut être payé au choix avec {U} ou {B}.
{2}, {T} : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte dans le cimetière de ce joueur.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenadier kathari {1}{B}{R}



Créature : oiseau et shaman C

Vol

Quand le Grenadier kathari inflige des blessures de combat à un joueur, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin et sacrifiez le Grenadier kathari.

Exhumation {3}{B}{R} ({3}{B}{R}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenadier kathari {1}{B}{R}



Créature : oiseau et shaman C

Vol

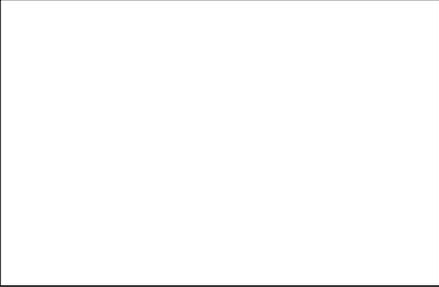
Quand le Grenadier kathari inflige des blessures de combat à un joueur, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin et sacrifiez le Grenadier kathari.

Exhumation {3}{B}{R} ({3}{B}{R}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenadier kathari {1}{B}{R}



Créature : oiseau et shaman C

Vol

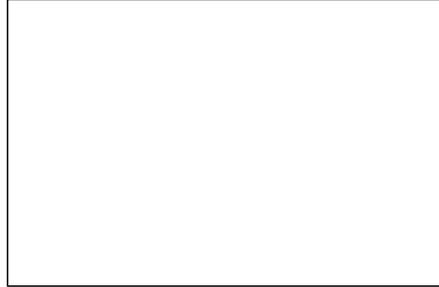
Quand le Grenadier kathari inflige des blessures de combat à un joueur, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin et sacrifiez le Grenadier kathari.

Exhumation {3}{B}{R} ({3}{B}{R}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenadier kathari {1}{B}{R}



Créature : oiseau et shaman C

Vol

Quand le Grenadier kathari inflige des blessures de combat à un joueur, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin et sacrifiez le Grenadier kathari.

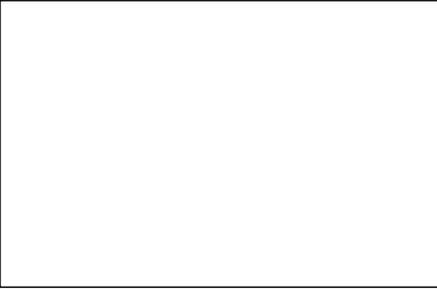
Exhumation {3}{B}{R} ({3}{B}{R}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du point du jour

{4}{B}{B}



Rituel

R

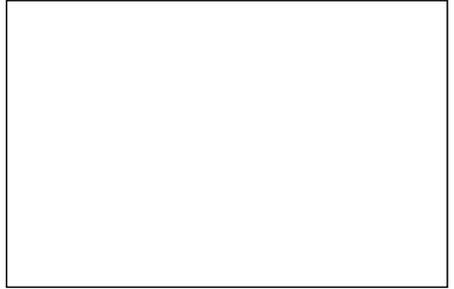
Vous pouvez lancer l'Appel du point du jour comme s'il avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour le lancer.

Chaque joueur renvoie toutes les cartes de créature depuis son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du point du jour

{4}{B}{B}



Rituel

R

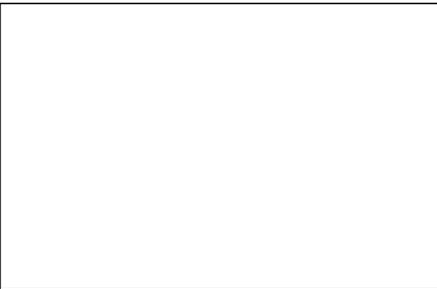
Vous pouvez lancer l'Appel du point du jour comme s'il avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour le lancer.

Chaque joueur renvoie toutes les cartes de créature depuis son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du point du jour

{4}{B}{B}



Rituel

R

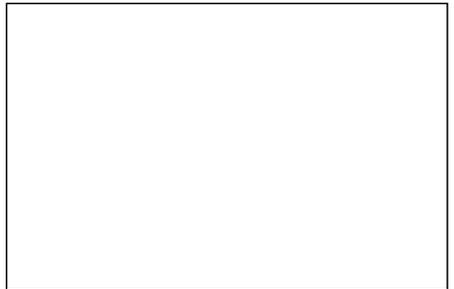
Vous pouvez lancer l'Appel du point du jour comme s'il avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour le lancer.

Chaque joueur renvoie toutes les cartes de créature depuis son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du point du jour

{4}{B}{B}



Rituel

R

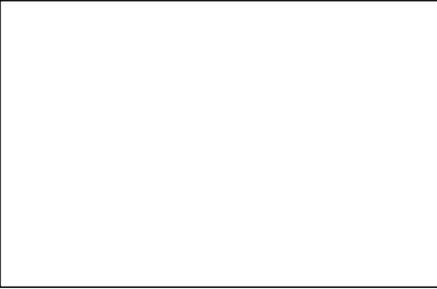
Vous pouvez lancer l'Appel du point du jour comme s'il avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour le lancer.

Chaque joueur renvoie toutes les cartes de créature depuis son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait mortel

{1}{B}{B}



Rituel

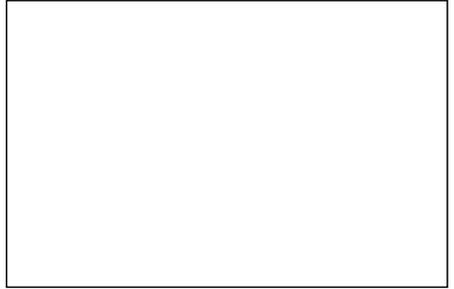
R

Vous pouvez révéler une carte que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Vous perdez la moitié de vos points de vie, arrondie au nombre supérieur. Exilez le Souhait mortel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait mortel

{1}{B}{B}



Rituel

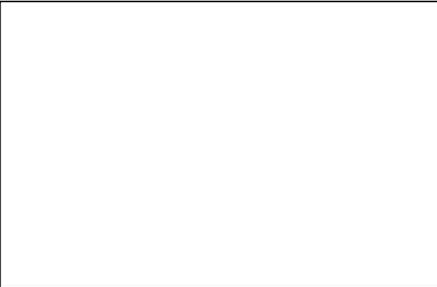
R

Vous pouvez révéler une carte que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Vous perdez la moitié de vos points de vie, arrondie au nombre supérieur. Exilez le Souhait mortel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait mortel

{1}{B}{B}



Rituel

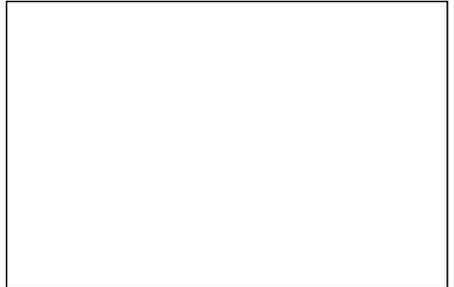
R

Vous pouvez révéler une carte que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Vous perdez la moitié de vos points de vie, arrondie au nombre supérieur. Exilez le Souhait mortel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait mortel

{1}{B}{B}



Rituel

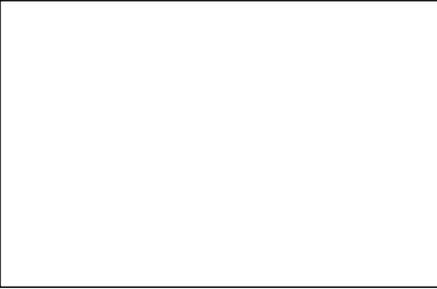
R

Vous pouvez révéler une carte que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Vous perdez la moitié de vos points de vie, arrondie au nombre supérieur. Exilez le Souhait mortel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition selon Gaia

{1}{G}



Rituel

U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.

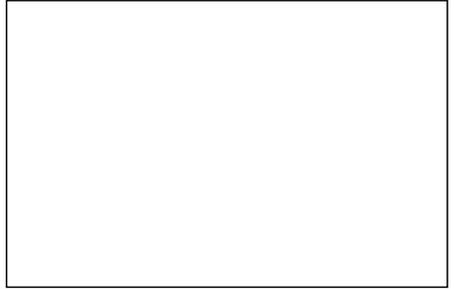
Piochez une carte.

Quand la Bénédition selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition selon Gaia

{1}{G}



Rituel

U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.

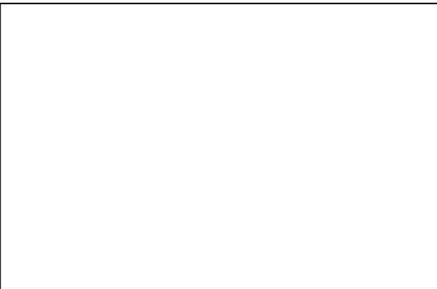
Piochez une carte.

Quand la Bénédition selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition selon Gaia

{1}{G}



Rituel

U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.

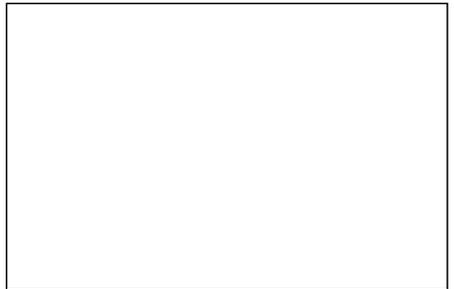
Piochez une carte.

Quand la Bénédition selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition selon Gaia

{1}{G}



Rituel

U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.

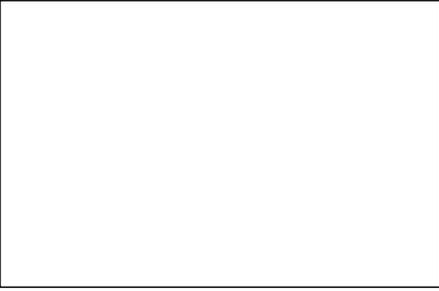
Piochez une carte.

Quand la Bénédition selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélocle du joueur de flûte

{G}



Rituel

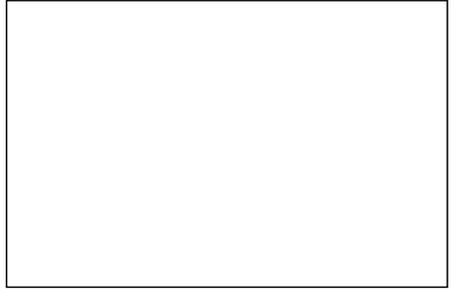
U

Mélangcz n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées de votre cimetièrc dans votre bibliothèque.

Maglc the Gathering © Wizards of the Coast

Mélocle du joueur de flûte

{G}



Rituel

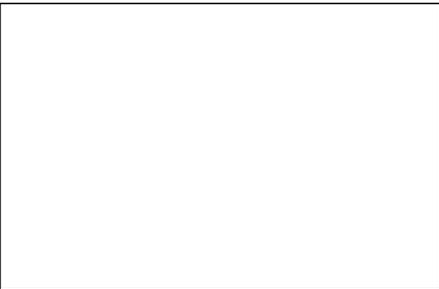
U

Mélangcz n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées de votre cimetièrc dans votre bibliothèque.

Maglc the Gathering © Wizards of the Coast

Mélocle du joueur de flûte

{G}



Rituel

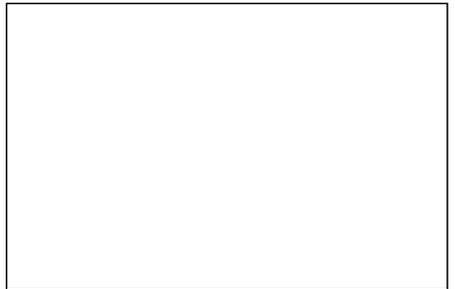
U

Mélangcz n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées de votre cimetièrc dans votre bibliothèque.

Maglc the Gathering © Wizards of the Coast

Mélocle du joueur de flûte

{G}



Rituel

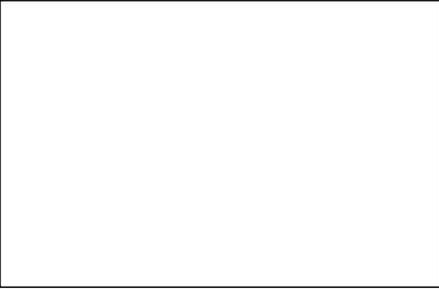
U

Mélangcz n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées de votre cimetièrc dans votre bibliothèque.

Maglc the Gathering © Wizards of the Coast

Aide aérienne

{3}{U}



Rituel

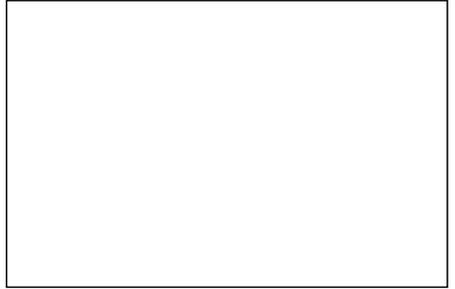
C

Piochez une carte pour chaque oiseau sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide aérienne

{3}{U}



Rituel

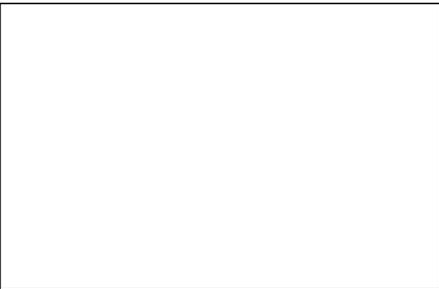
C

Piochez une carte pour chaque oiseau sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide aérienne

{3}{U}



Rituel

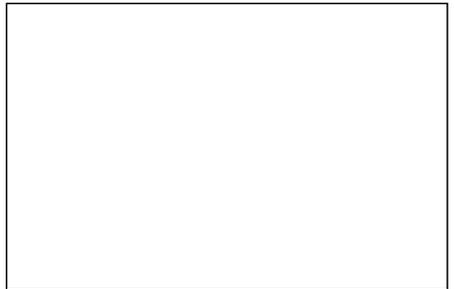
C

Piochez une carte pour chaque oiseau sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide aérienne

{3}{U}



Rituel

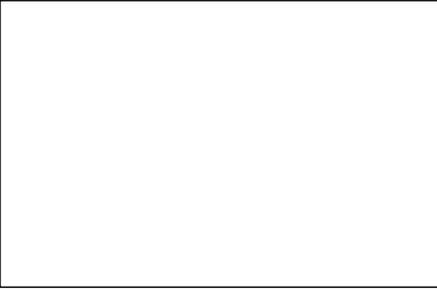
C

Piochez une carte pour chaque oiseau sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}



Rituel

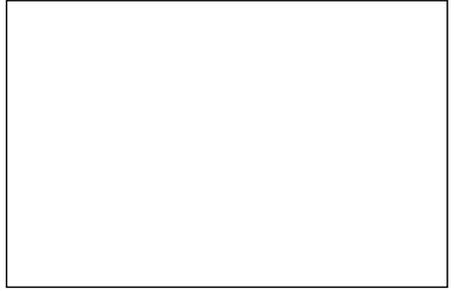
U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}



Rituel

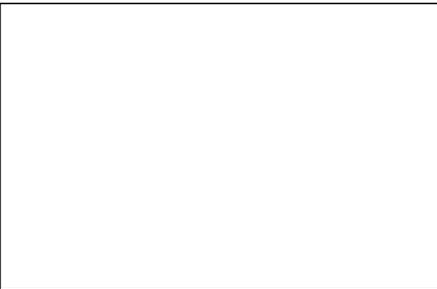
U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}



Rituel

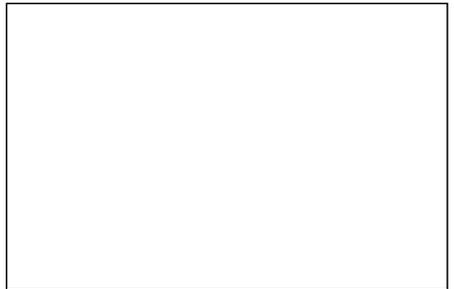
U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}



Rituel

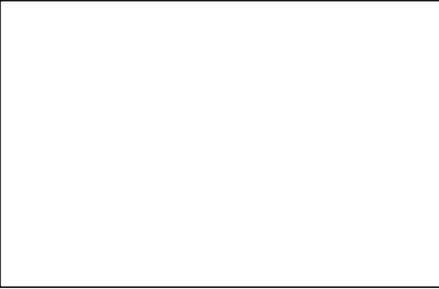
U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donation

{2}{U}



Rituel

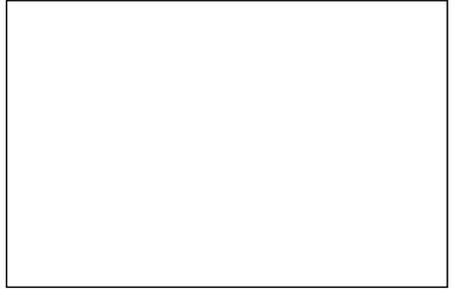
R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donation

{2}{U}



Rituel

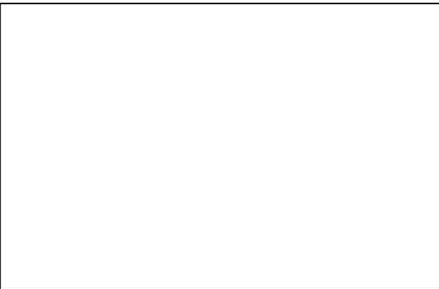
R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donation

{2}{U}



Rituel

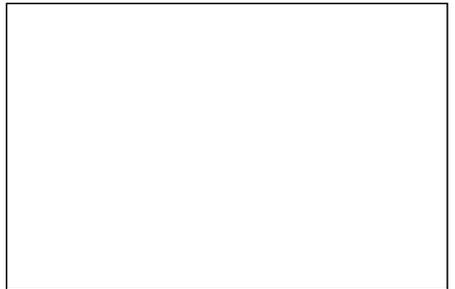
R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donation

{2}{U}



Rituel

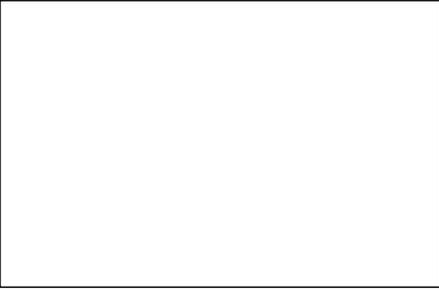
R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hymne invincible

{6}{W}{W}



Rituel

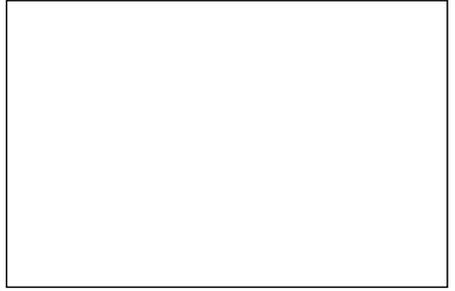
R

Comptez le nombre de cartes de votre bibliothèque. Votre total de point de vie devient égal à ce nombre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hymne invincible

{6}{W}{W}



Rituel

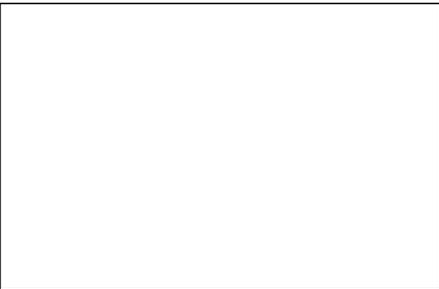
R

Comptez le nombre de cartes de votre bibliothèque. Votre total de point de vie devient égal à ce nombre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hymne invincible

{6}{W}{W}



Rituel

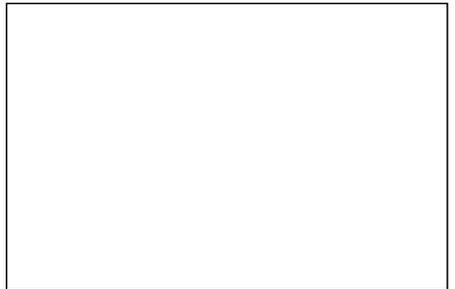
R

Comptez le nombre de cartes de votre bibliothèque. Votre total de point de vie devient égal à ce nombre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hymne invincible

{6}{W}{W}



Rituel

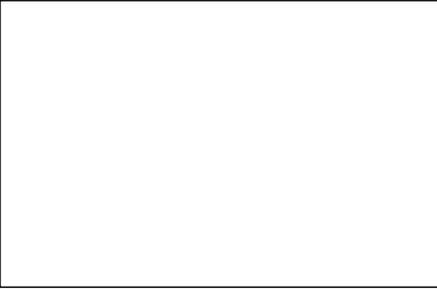
R

Comptez le nombre de cartes de votre bibliothèque. Votre total de point de vie devient égal à ce nombre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait doré

{3}{W}{W}



Rituel

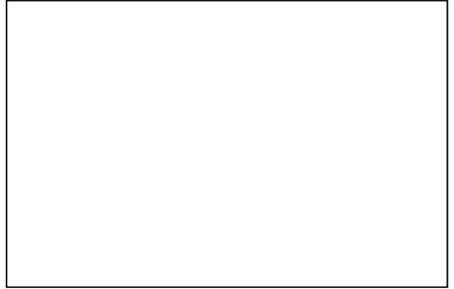
R

Vous pouvez révéler une carte d'artefact ou d'enchancement que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait doré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait doré

{3}{W}{W}



Rituel

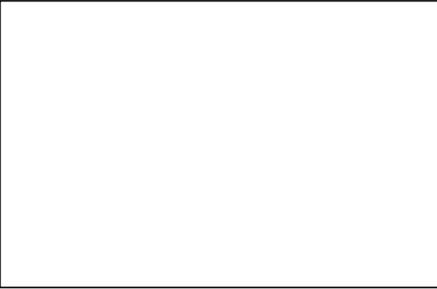
R

Vous pouvez révéler une carte d'artefact ou d'enchancement que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait doré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait doré

{3}{W}{W}



Rituel

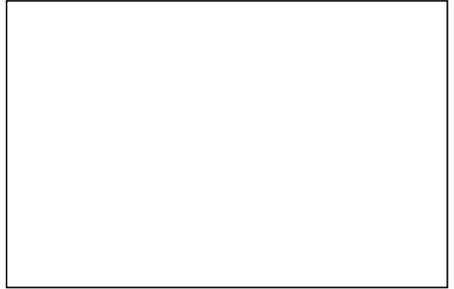
R

Vous pouvez révéler une carte d'artefact ou d'enchancement que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait doré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait doré

{3}{W}{W}



Rituel

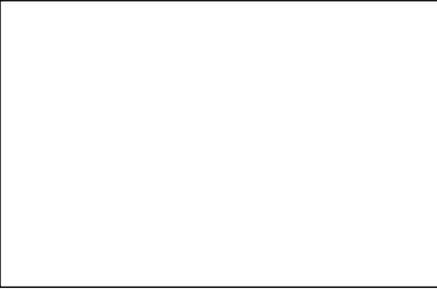
R

Vous pouvez révéler une carte d'artefact ou d'enchancement que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait doré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victoire de la coalition

{3}{W}{U}{B}{R}{G}



Rituel

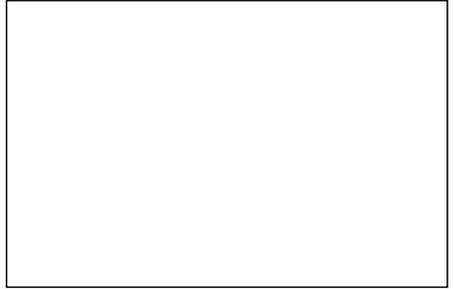
P

Vous gagnez la partie si vous contrôlez un terrain de chaque type de terrain de base et une créature de chaque couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victoire de la coalition

{3}{W}{U}{B}{R}{G}



Rituel

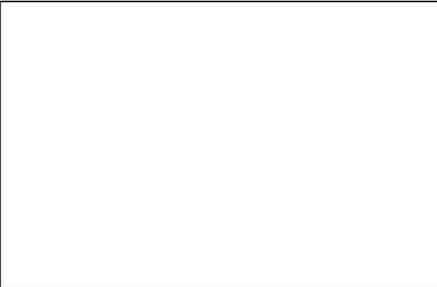
P

Vous gagnez la partie si vous contrôlez un terrain de chaque type de terrain de base et une créature de chaque couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victoire de la coalition

{3}{W}{U}{B}{R}{G}



Rituel

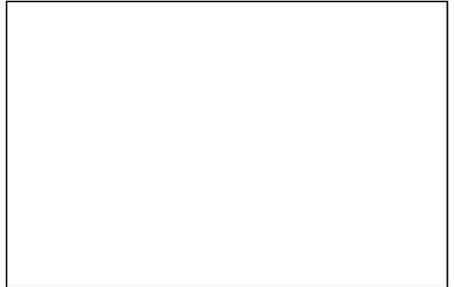
P

Vous gagnez la partie si vous contrôlez un terrain de chaque type de terrain de base et une créature de chaque couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victoire de la coalition

{3}{W}{U}{B}{R}{G}



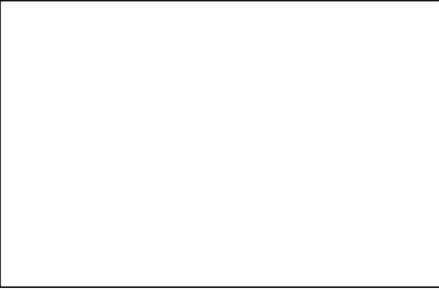
Rituel

P

Vous gagnez la partie si vous contrôlez un terrain de chaque type de terrain de base et une créature de chaque couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



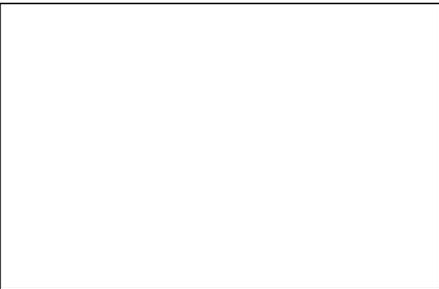
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



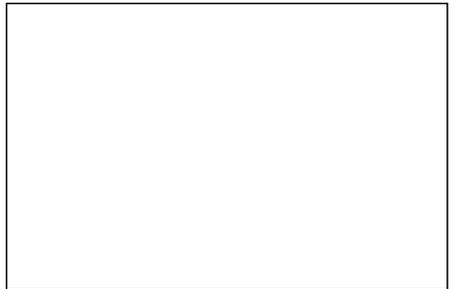
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



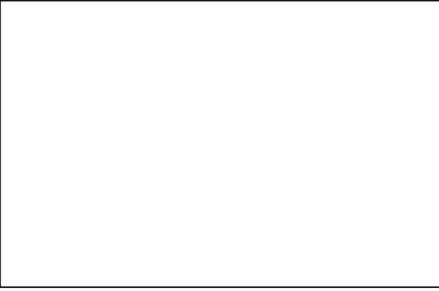
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

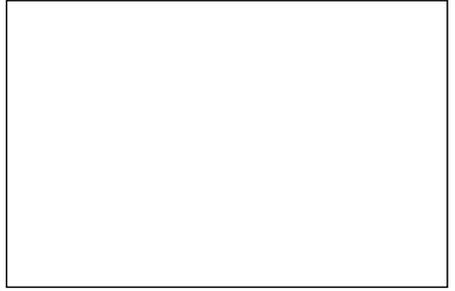


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

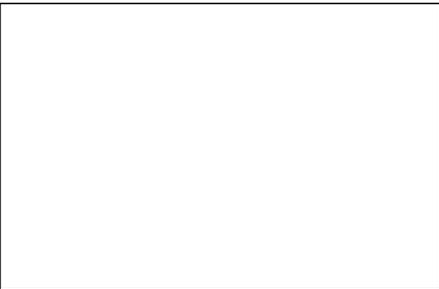


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

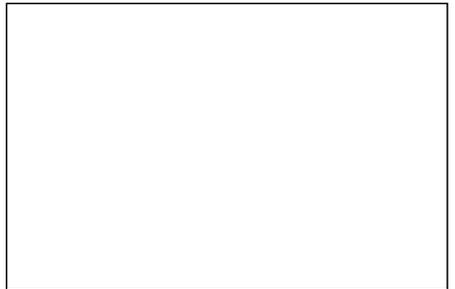


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

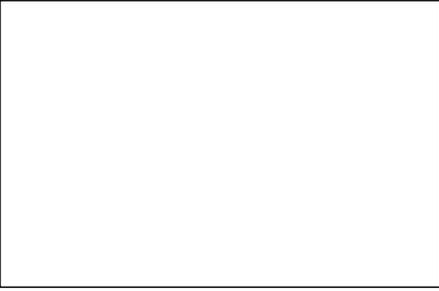


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



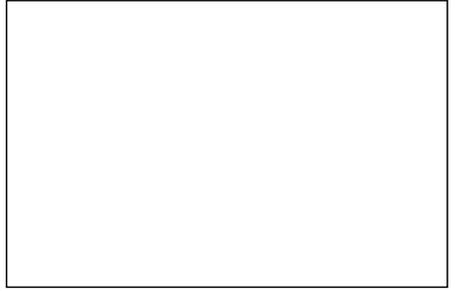
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



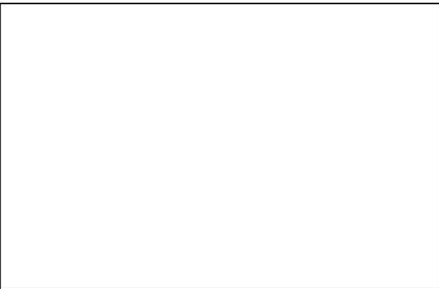
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



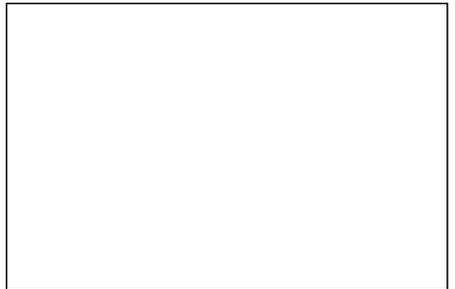
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



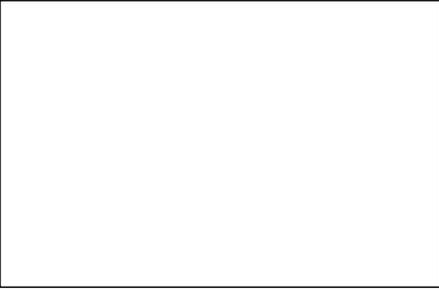
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

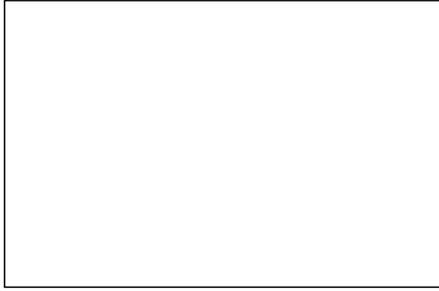


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

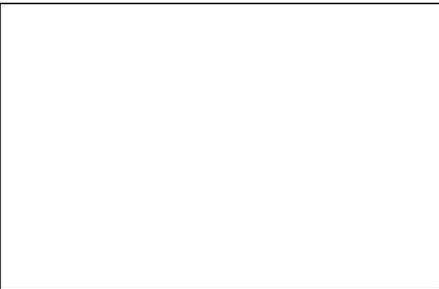


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

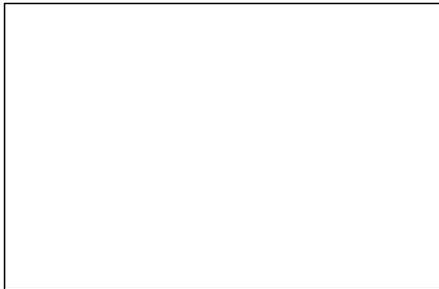


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

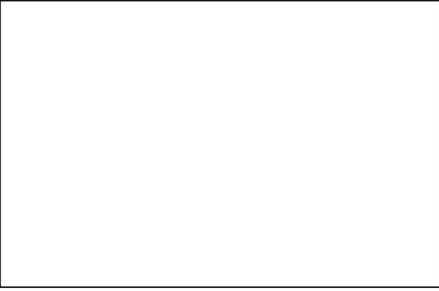


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

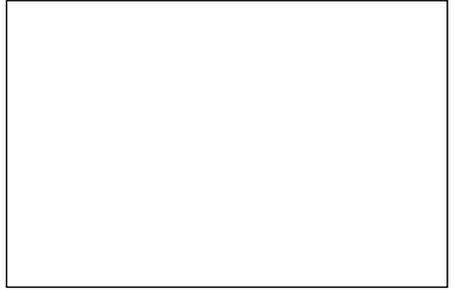


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

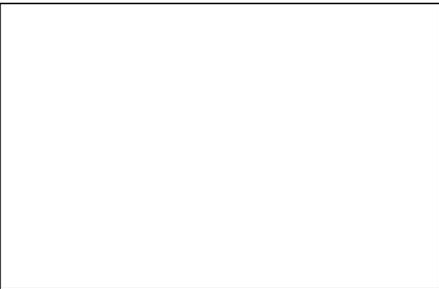


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

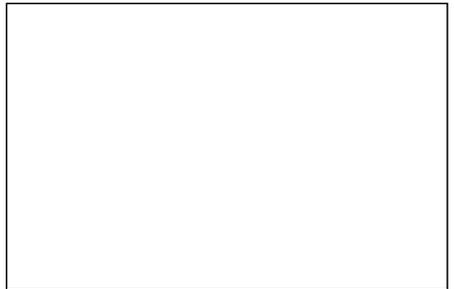


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

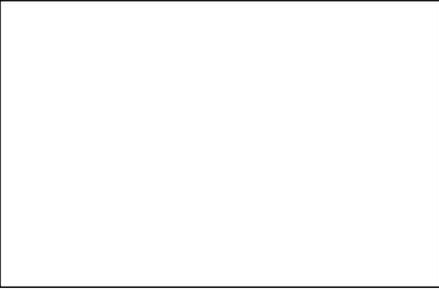


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

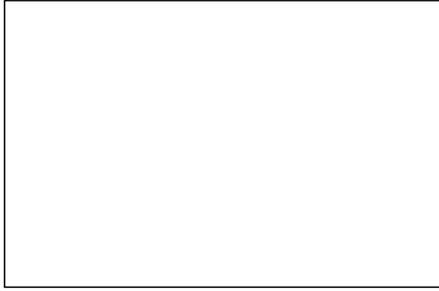


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

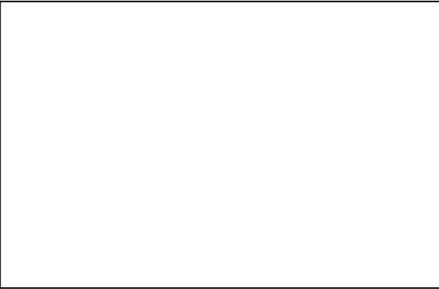


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

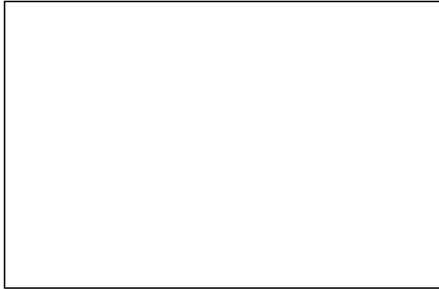


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

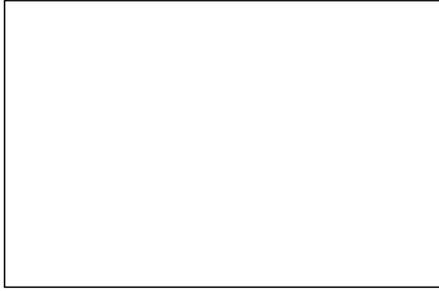


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

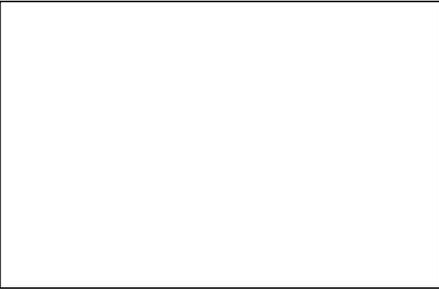


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

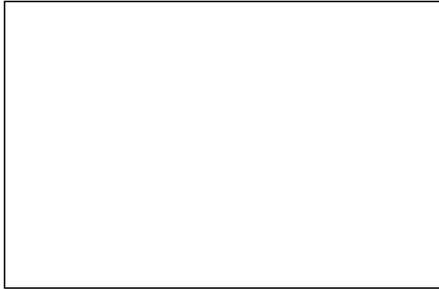


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

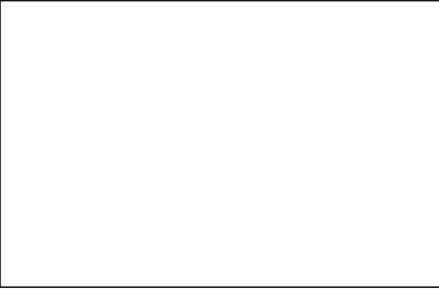


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

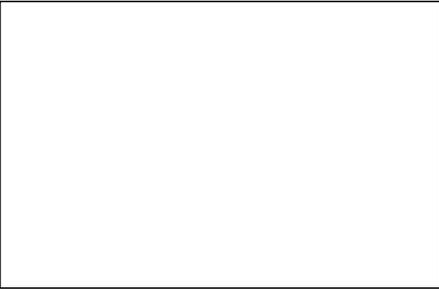


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

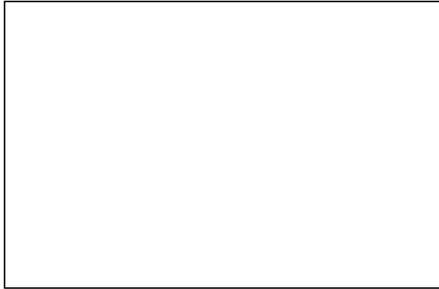


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

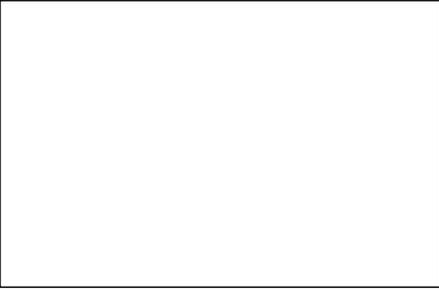


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



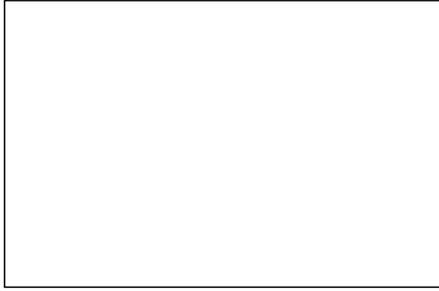
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



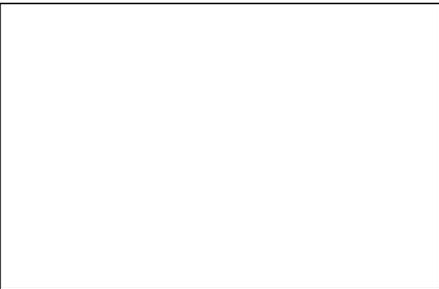
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



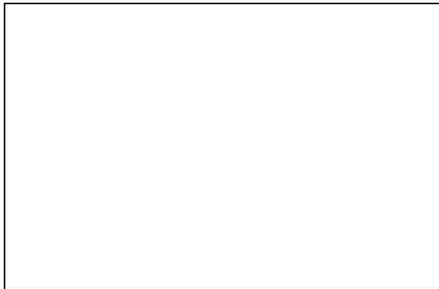
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



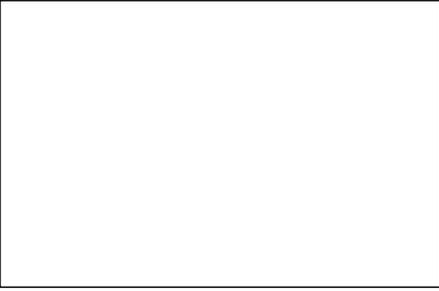
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

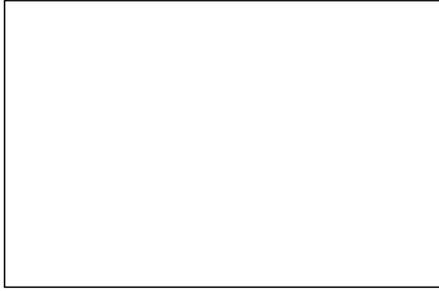


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

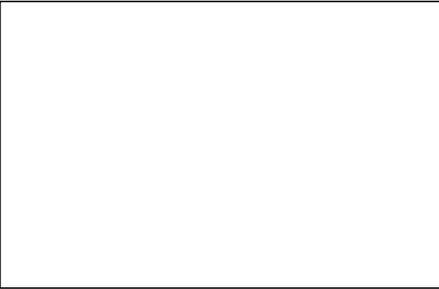


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

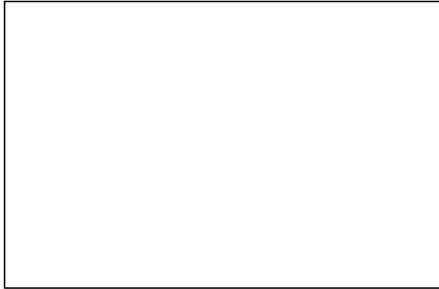


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

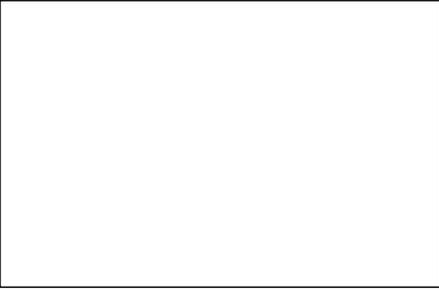


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

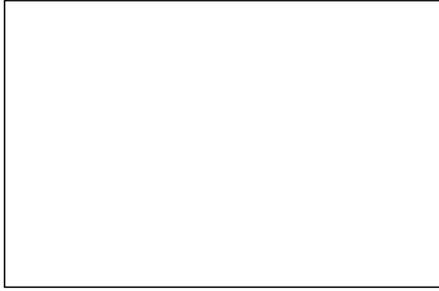


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

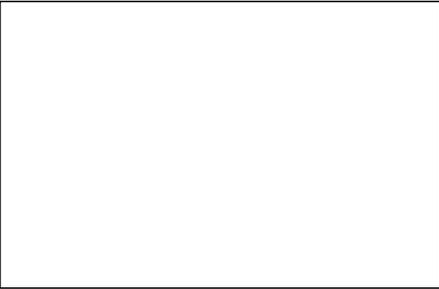


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

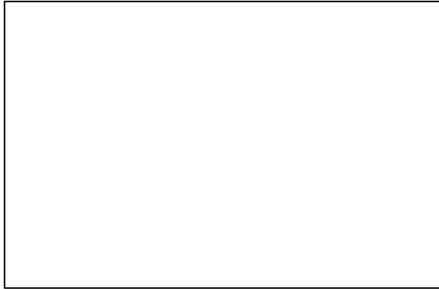


Terrain de base : île
{U}

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

Marais

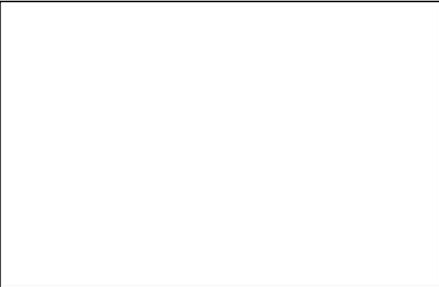


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

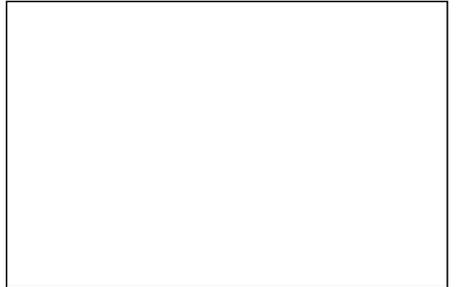


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

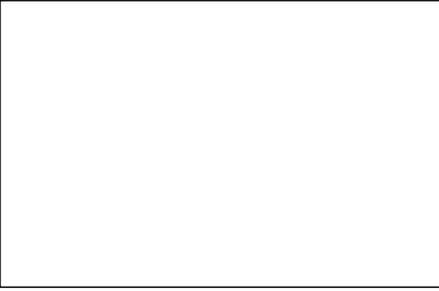


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

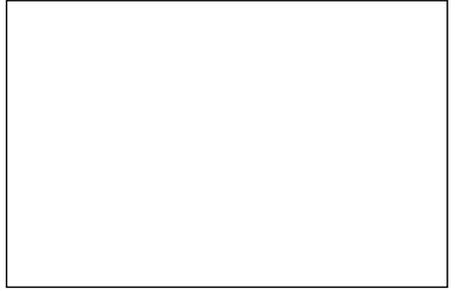


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

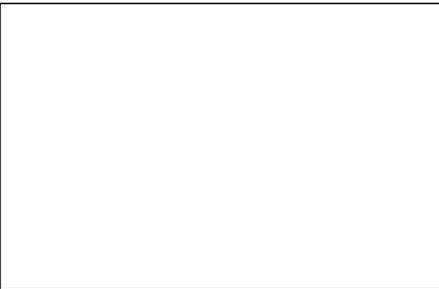


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

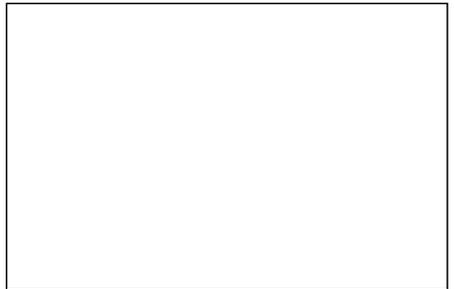


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

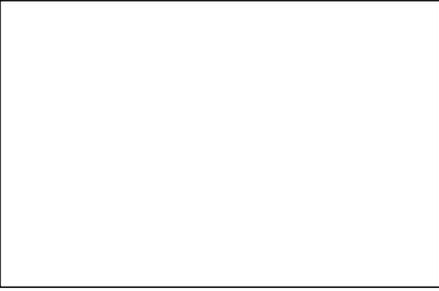


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

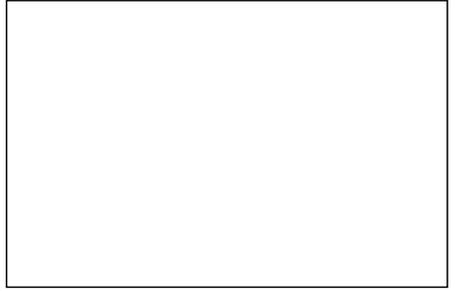


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

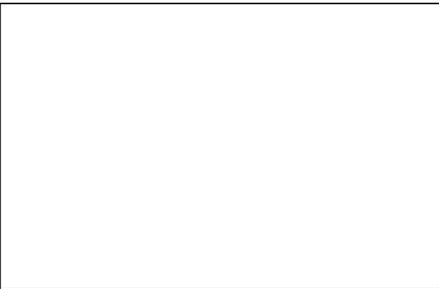


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

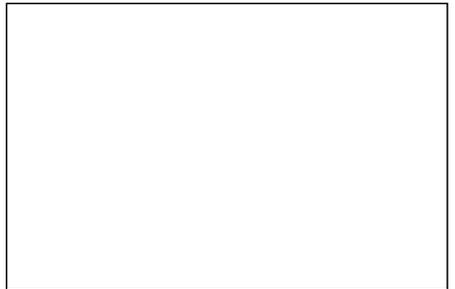


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

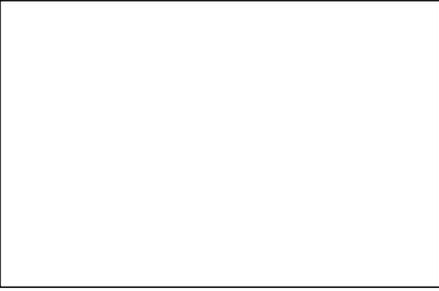


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

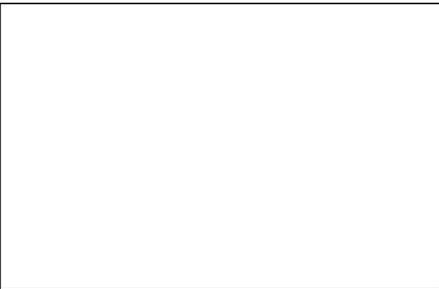


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

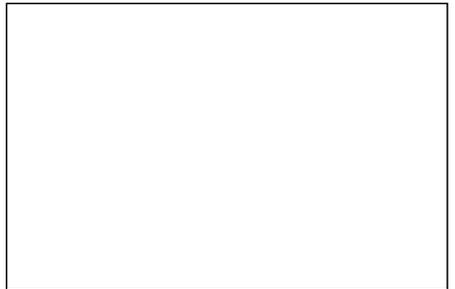


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

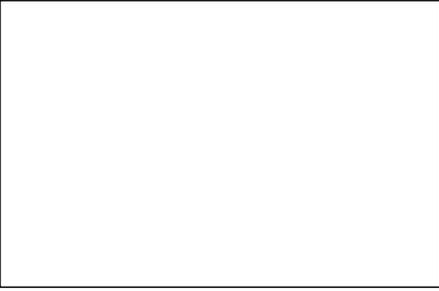


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

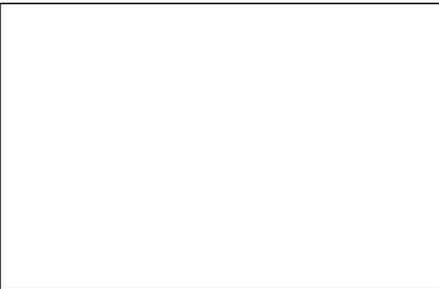


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

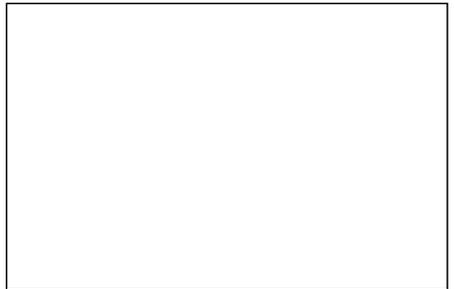


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

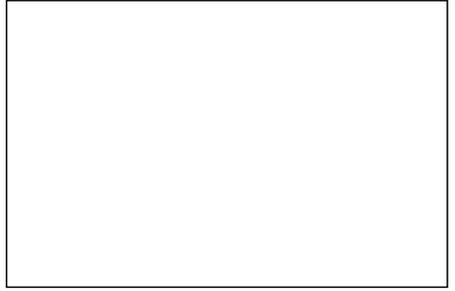


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

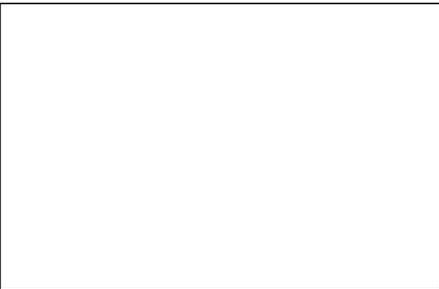


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

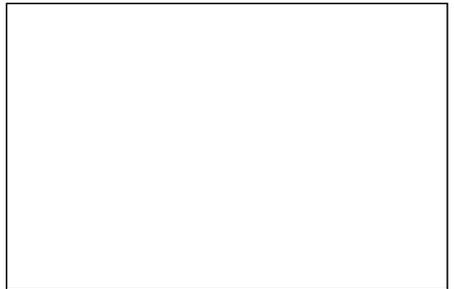


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

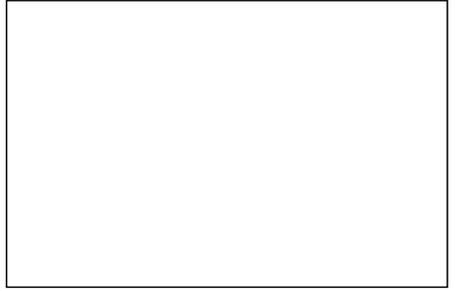


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

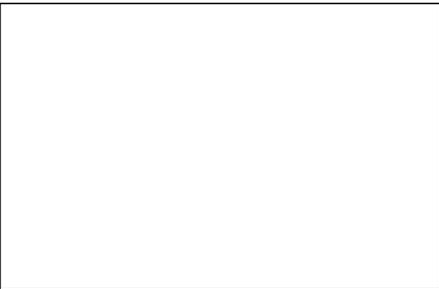


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

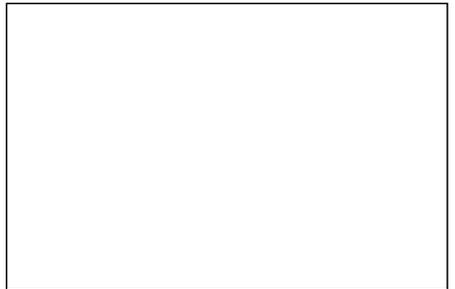


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

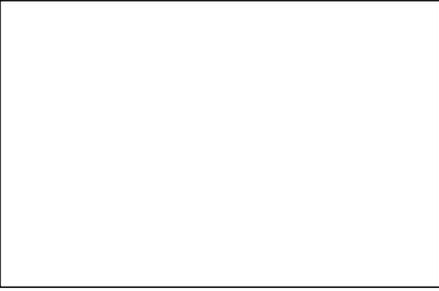


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

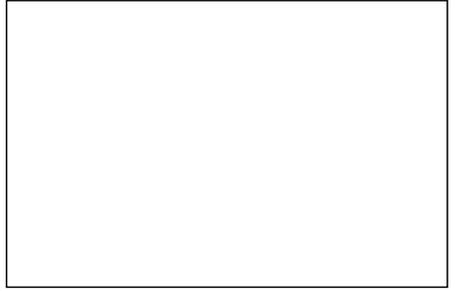


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

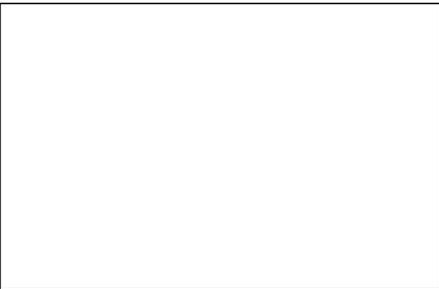


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

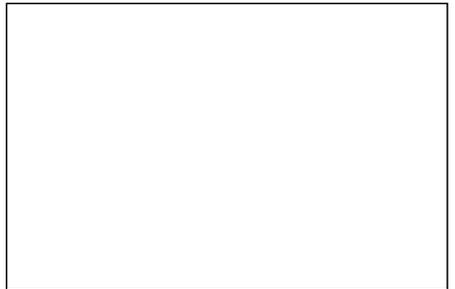


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

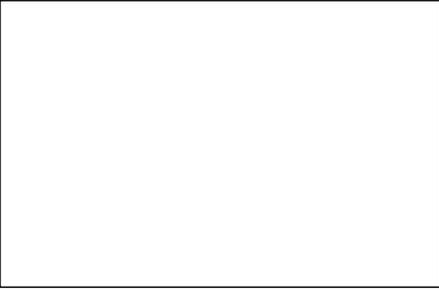


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

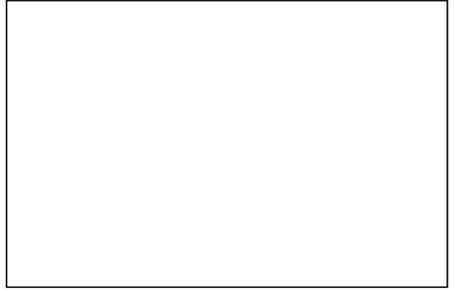


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

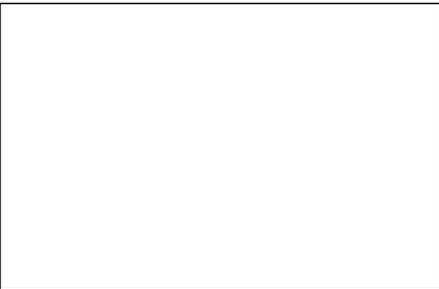


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

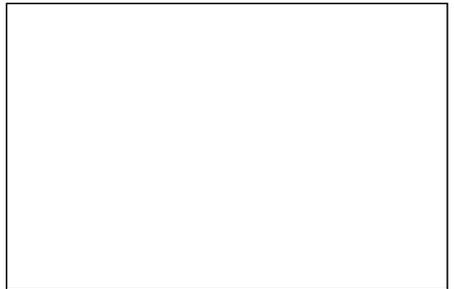


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

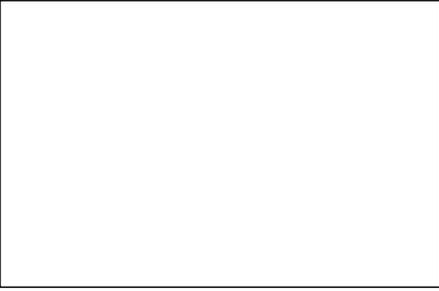


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



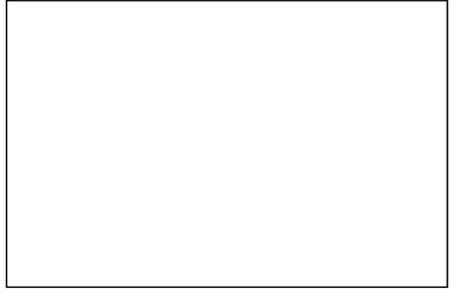
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



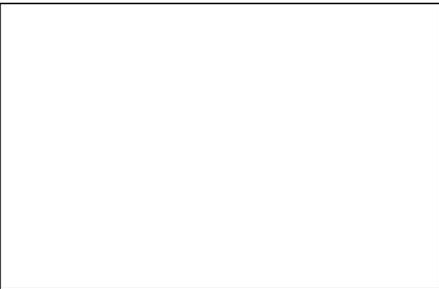
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



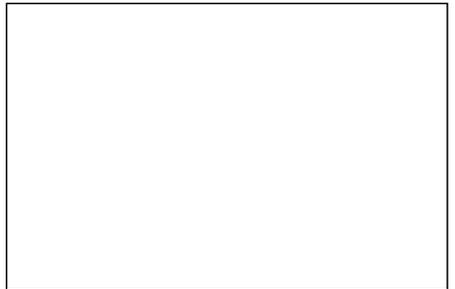
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



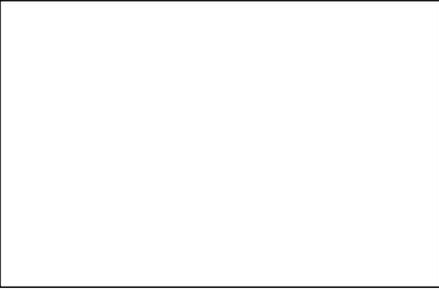
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

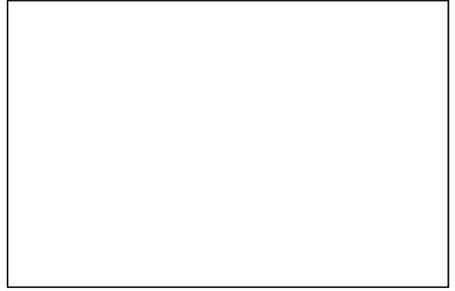


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

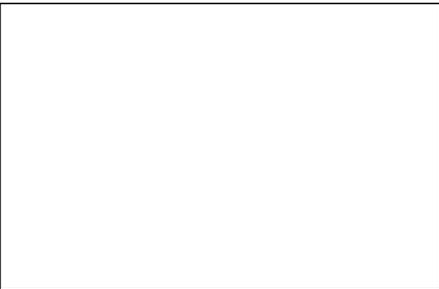


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

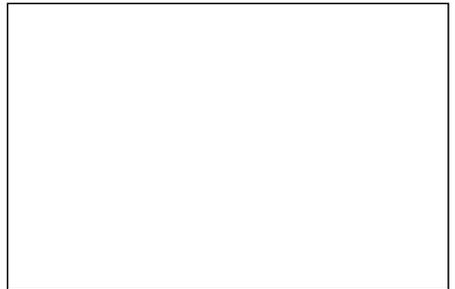


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

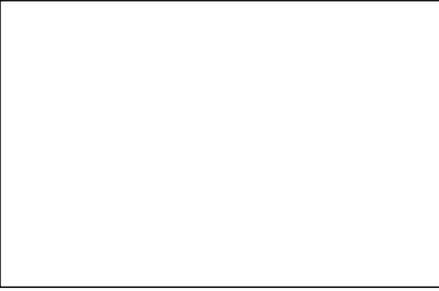


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

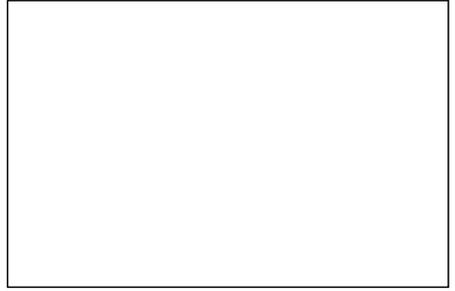


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

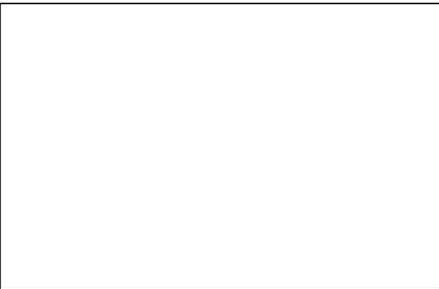


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

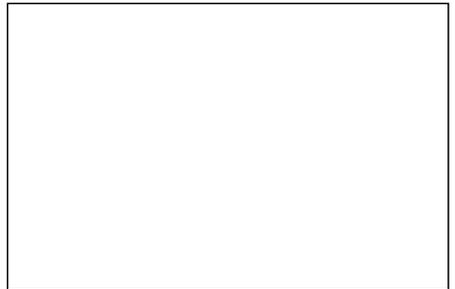


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

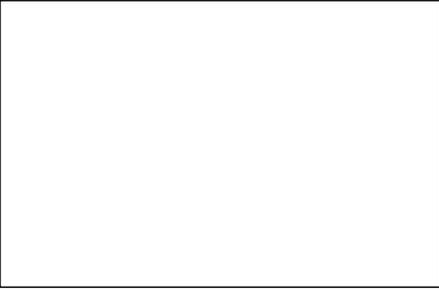


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

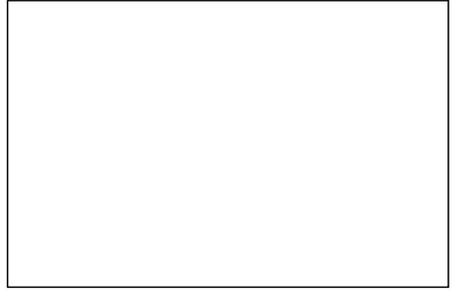


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

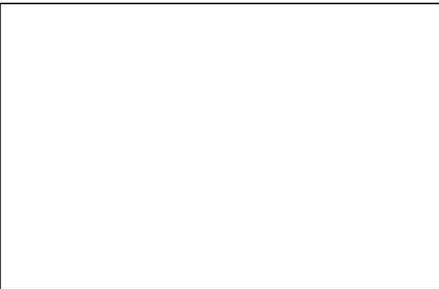


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

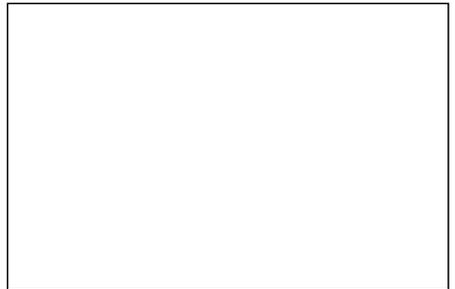


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

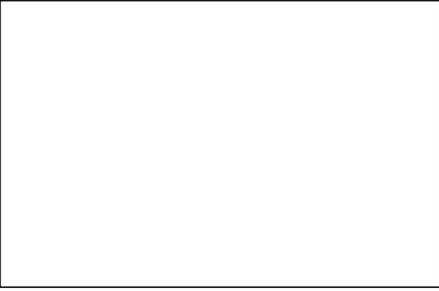


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

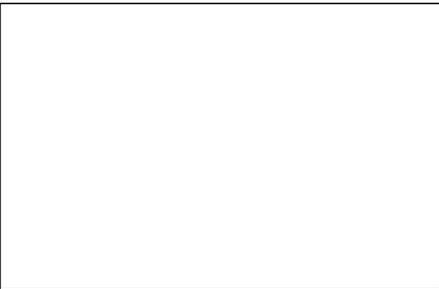


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

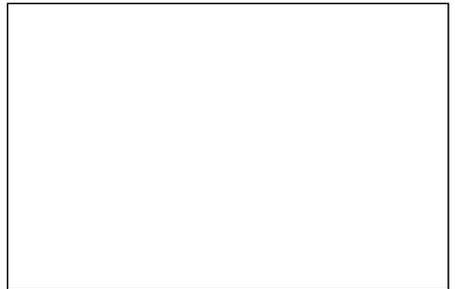


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

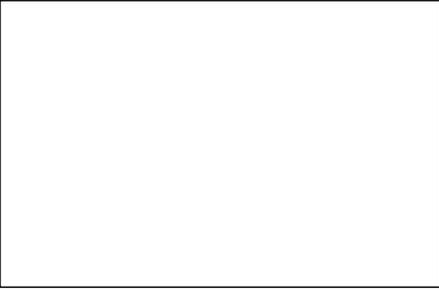


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

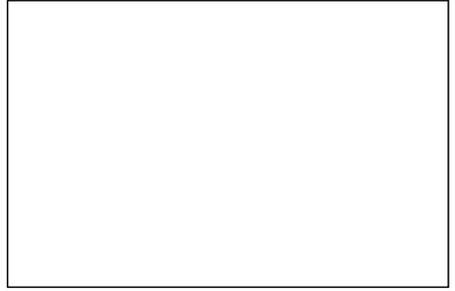


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

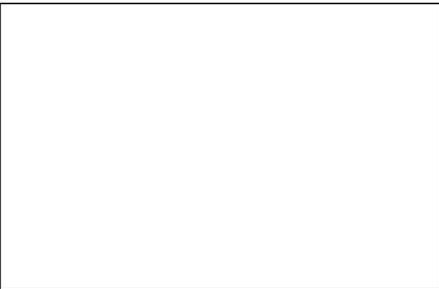


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

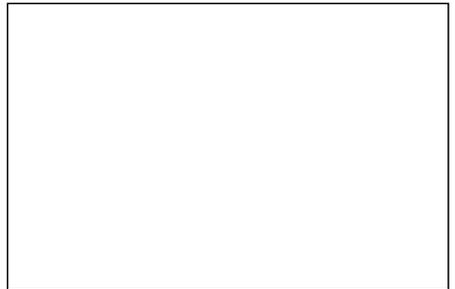


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

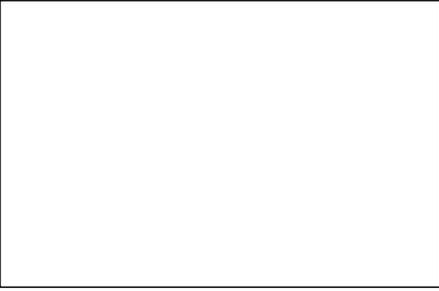


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

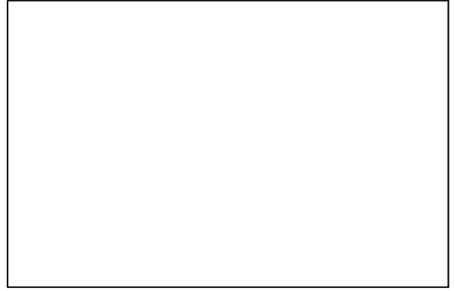


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

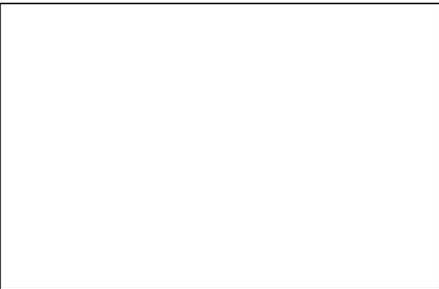


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

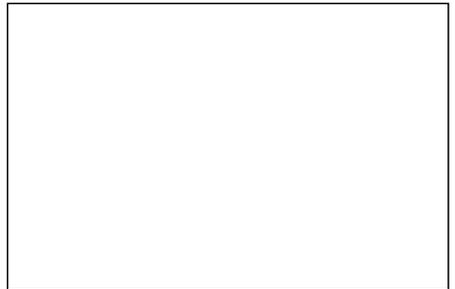


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

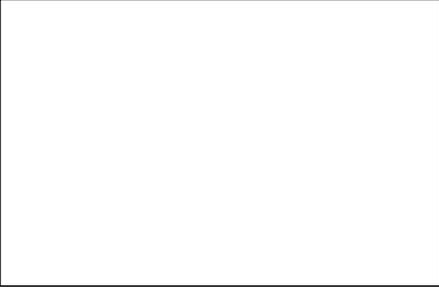
Anneau de Jouder {6}



Artefact R
{2}, {T}, défaussez-vous de la dernière carte que vous avez pioché ce tour-ci : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

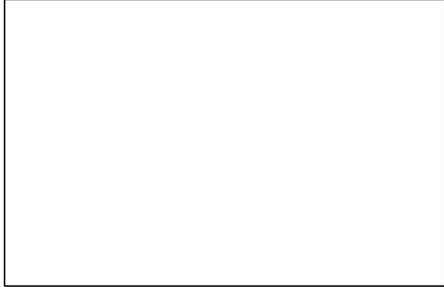
Anneau de Jouder {6}



Artefact R
{2}, {T}, défaussez-vous de la dernière carte que vous avez pioché ce tour-ci : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Jouder {6}



Artefact R
{2}, {T}, défaussez-vous de la dernière carte que vous avez pioché ce tour-ci : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Jouder {6}



Artefact R

{2}, {T}, défaussez-vous de la dernière carte que vous avez pioché ce tour-ci : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche phyrexiane {3}

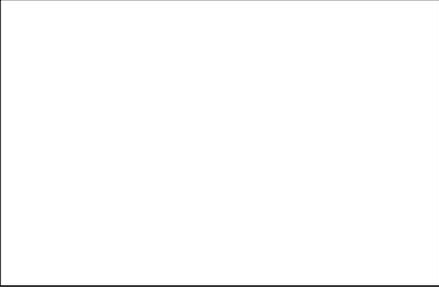


Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche phyrexiane {3}

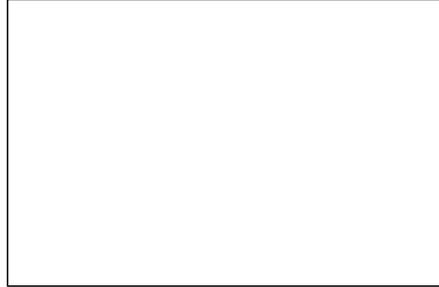


Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche phyrexiane {3}

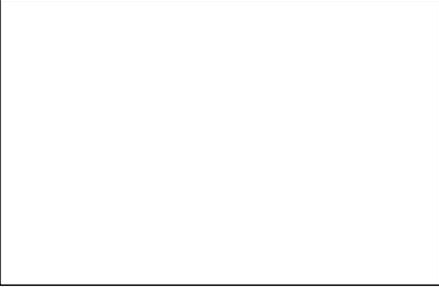


Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche phyrexiane {3}



Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardoise de l'Ascendance {4}

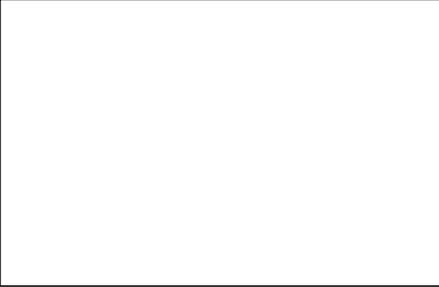


Artefact R

{4}, {T}, défaussez-vous de votre main : Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardoise de l'Ascendance {4}

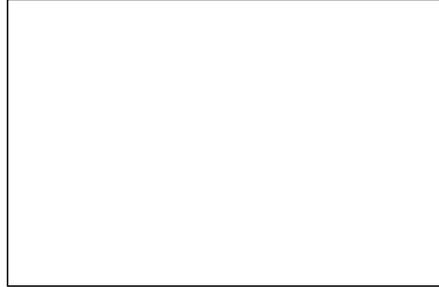


Artefact R

{4}, {T}, défaussez-vous de votre main : Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardoise de l'Ascendance {4}



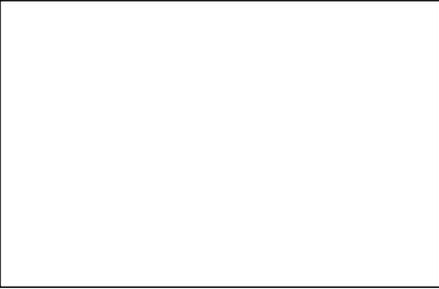
Artefact R

{4}, {T}, défaussez-vous de votre main : Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardoise de l'Ascendance

{4}



Artefact

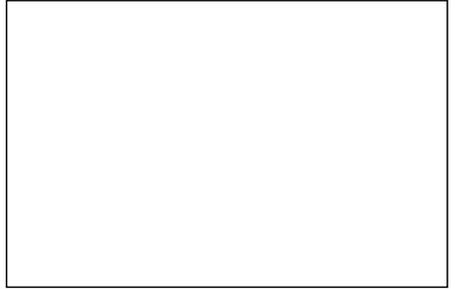
R

{4}, {T}, défaussez-vous de votre main : Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atlas mercadien

{5}



Artefact

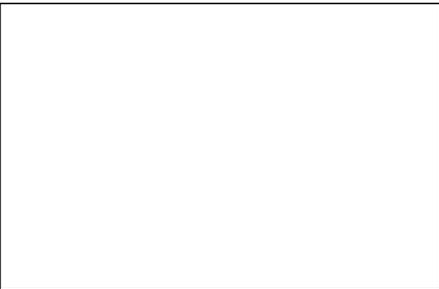
R

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas joué un terrain ce tour-ci, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atlas mercadien

{5}



Artefact

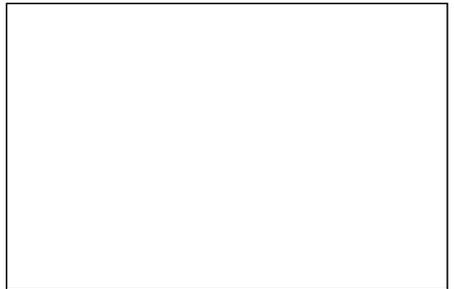
R

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas joué un terrain ce tour-ci, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atlas mercadien

{5}



Artefact

R

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas joué un terrain ce tour-ci, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atlas mercadien

{5}

Artefact

R

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas joué un terrain ce tour-ci, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette du devineur

{3}

Artefact tribal : sorcier et équipement

U

La créature équipée a « À chaque fois que vous piochez une carte, cette créature gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour » et « {4} : Piochez une carte. »
À chaque fois qu'une créature Sorcier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Baguette du devineur.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette du devineur

{3}

Artefact tribal : sorcier et équipement

U

La créature équipée a « À chaque fois que vous piochez une carte, cette créature gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour » et « {4} : Piochez une carte. »
À chaque fois qu'une créature Sorcier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Baguette du devineur.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette du devineur

{3}

Artefact tribal : sorcier et équipement

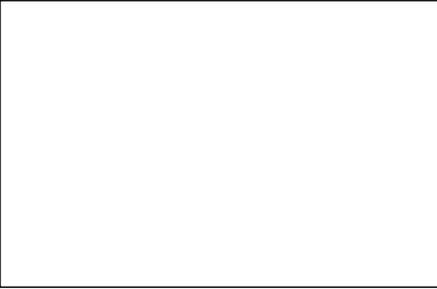
U

La créature équipée a « À chaque fois que vous piochez une carte, cette créature gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour » et « {4} : Piochez une carte. »
À chaque fois qu'une créature Sorcier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Baguette du devineur.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette du devineur

{3}



Artefact tribal : sorcier et équipement

U

La créature équipée a « À chaque fois que vous piochez une carte, cette créature gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour » et « {4} : Piochez une carte. »

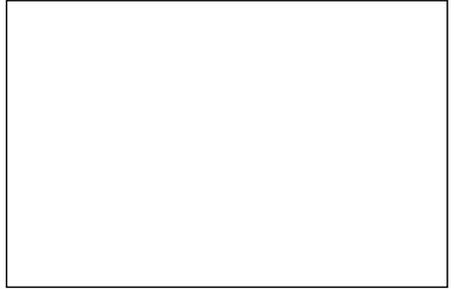
À chaque fois qu'une créature Sorcier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Baguette du devineur.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfèiri

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfèiri

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfèiri

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfeiri

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran solaire du voyant

{4}



Artefact

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran solaire du voyant

{4}



Artefact

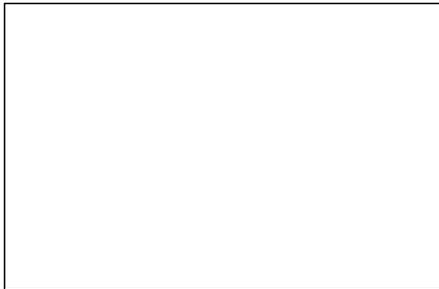
R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran solaire du voyant

{4}



Artefact

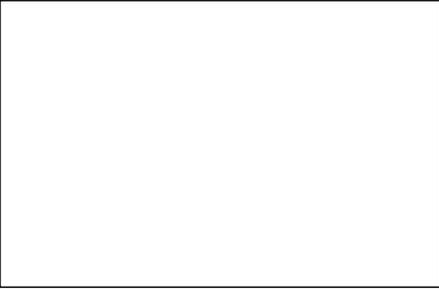
R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran solaire du voyant

{4}



Artefact

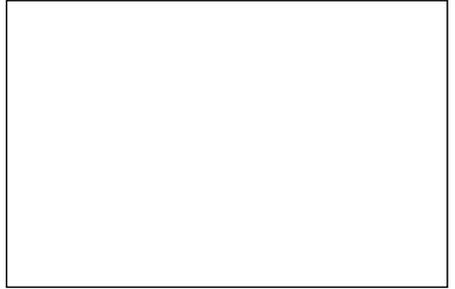
R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn

{1}



Artefact

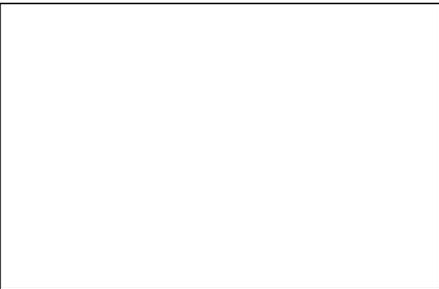
U

{T}, exilez cet artefact : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn

{1}



Artefact

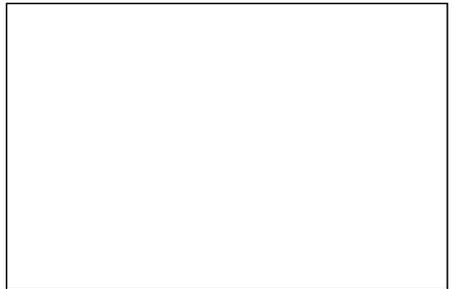
U

{T}, exilez cet artefact : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn

{1}



Artefact

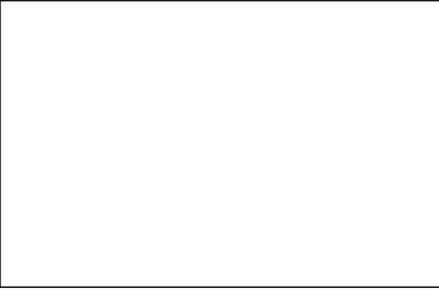
U

{T}, exilez cet artefact : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn

{1}



Artefact

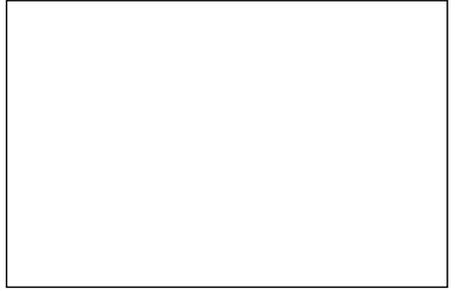
U

{T}, exilez cet artefact : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre psalmodiante

{6}



Artefact

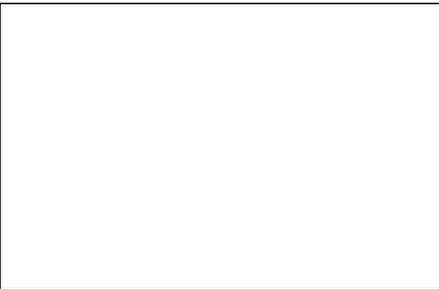
R

{5}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans le cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre psalmodiante

{6}



Artefact

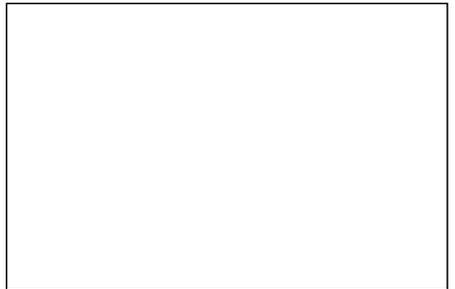
R

{5}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans le cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre psalmodiante

{6}



Artefact

R

{5}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans le cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre psalmodiante

{6}

Artefact

R

{5}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans le cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché selon Yaugzebul

{4}{B}{B}

Enchantement

R

Passez votre étape de pioche.
Payez 1 point de vie : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché selon Yaugzebul

{4}{B}{B}

Enchantement

R

Passez votre étape de pioche.
Payez 1 point de vie : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché selon Yaugzebul

{4}{B}{B}

Enchantement

R

Passez votre étape de pioche.
Payez 1 point de vie : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché selon Yaugzebul

{4}{B}{B}

Enchantement

R

Passez votre étape de pioche.

Payez 1 point de vie : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagesse holistique

{1}{G}{G}

Enchantement

R

{2}, exilez une carte de votre main : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main si elle partage un type de carte avec la carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagesse holistique

{1}{G}{G}

Enchantement

R

{2}, exilez une carte de votre main : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main si elle partage un type de carte avec la carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagesse holistique

{1}{G}{G}

Enchantement

R

{2}, exilez une carte de votre main : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main si elle partage un type de carte avec la carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagesse holistique

{1}{G}{G}

Enchantement

R

{2}, exiliez une carte de votre main : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main si elle partage un type de carte avec la carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes du dragon

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le vol.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer les Ailes du dragon sur le champ de bataille depuis votre cimetière, attachées à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes du dragon

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le vol.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer les Ailes du dragon sur le champ de bataille depuis votre cimetière, attachées à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes du dragon

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le vol.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer les Ailes du dragon sur le champ de bataille depuis votre cimetière, attachées à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes du dragon

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le vol.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer les Ailes du dragon sur le champ de bataille depuis votre cimetière, attachées à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu d'esprits

{3}{U}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 200 cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu d'esprits

{3}{U}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 200 cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu d'esprits

{3}{U}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 200 cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu d'esprits {3}{U}{U}



Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 200 cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armistice {2}{W}

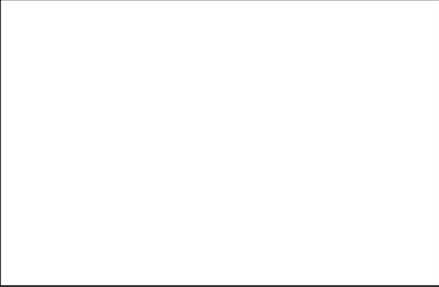


Enchantement R

{3}{W}{W} : Vous piochez une carte et un adversaire ciblé gagne 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armistice {2}{W}

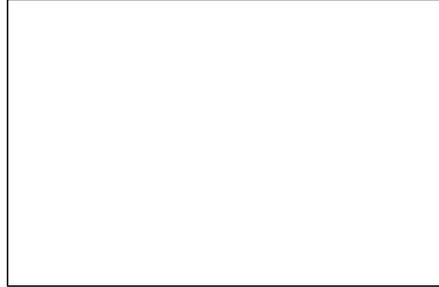


Enchantement R

{3}{W}{W} : Vous piochez une carte et un adversaire ciblé gagne 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armistice {2}{W}



Enchantement R

{3}{W}{W} : Vous piochez une carte et un adversaire ciblé gagne 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armistice

{2}{W}

Enchantement

R

{3}{W}{W} : Vous piochez une carte et un adversaire ciblé gagne 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apaisement du dragon

{3}{B}{R}{G}

Enchantement

U

Sautez votre étape de pioche.
À chaque fois que vous sacrifiez une créature, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apaisement du dragon

{3}{B}{R}{G}

Enchantement

U

Sautez votre étape de pioche.
À chaque fois que vous sacrifiez une créature, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apaisement du dragon

{3}{B}{R}{G}

Enchantement

U

Sautez votre étape de pioche.
À chaque fois que vous sacrifiez une créature, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apaisement du dragon

{3}{B}{R}{G}

Enchantement

U

Sautez votre étape de pioche.

À chaque fois que vous sacrifiez une créature, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier budoka

{1}{G}

Créature : humain et moine

R

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. Si vous contrôlez au moins dix terrains, inversez le Jardinier budoka.

Dokai, tisseur de vie

Créature légendaire : humain et moine

3/3

{4}{G}{G}, {T} : Créez un jeton de créature X/X verte

Élémental, X étant le nombre de terrains que vous

contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

2/1

Festoyeur d'entrailles

{B}

Créature : zombie et chat

R

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de créature d'un cimetière. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Festoyeur d'entrailles. Si vous ne le faites pas, engagez le Festoyeur d'entrailles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bien mal acquis

{2}{B}{B}

Rituel

R

Exilez les Bien mal acquis. Chaque joueur se défait de sa main, puis renvoie dans sa main jusqu'à trois cartes de son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

