

Assistant dément {1}{U}

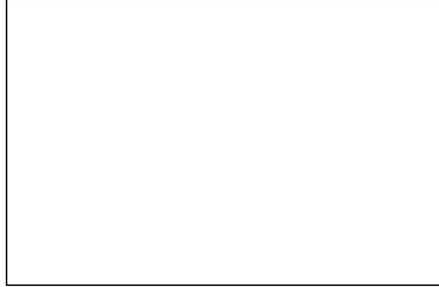


Créature : humain et sorcier **C**  
{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant dément {1}{U}



Créature : humain et sorcier **C**  
{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant dément {1}{U}

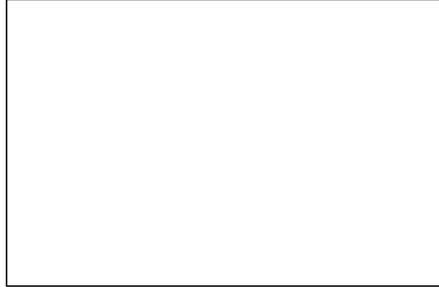


Créature : humain et sorcier **C**  
{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant dément {1}{U}



Créature : humain et sorcier **C**  
{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic {1}{U}

Créature : lézard et ?uf R

Défenseur

{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic {1}{U}

Créature : lézard et ?uf R

Défenseur

{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic {1}{U}

Créature : lézard et ?uf R

Défenseur

{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic {1}{U}

Créature : lézard et ?uf R

Défenseur

{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de laboratoire

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

R

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de laboratoire

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

R

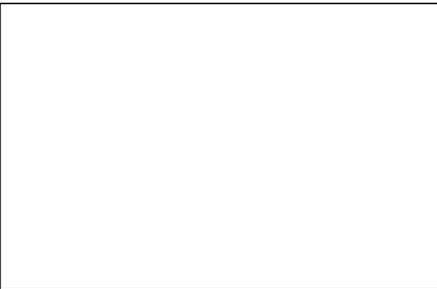
Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de laboratoire

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

R

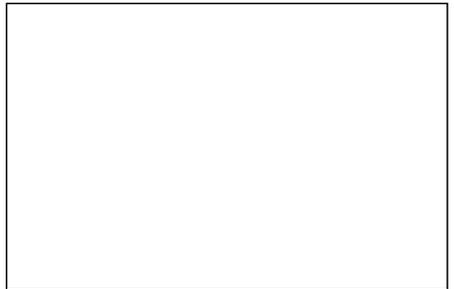
Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de laboratoire

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

R

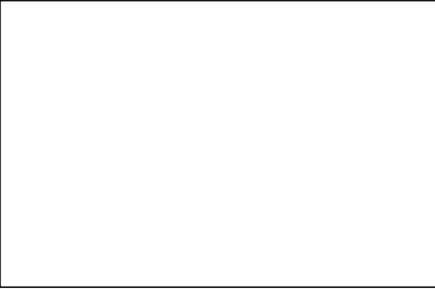
Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme des miroirs

{3}{U}{U}



Créature : esprit

M

Vol

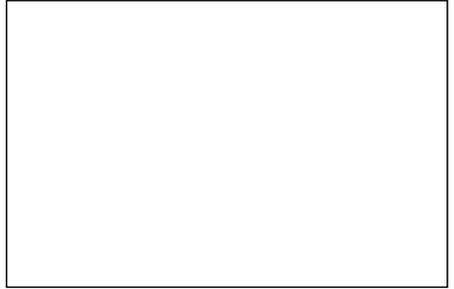
{1}{U} : Le propriétaire du Phantasme des miroirs le mélange à sa bibliothèque. S'il fait ainsi, il révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte nommée Phantasme des miroirs soit révélée. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme des miroirs

{3}{U}{U}



Créature : esprit

M

Vol

{1}{U} : Le propriétaire du Phantasme des miroirs le mélange à sa bibliothèque. S'il fait ainsi, il révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte nommée Phantasme des miroirs soit révélée. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme des miroirs

{3}{U}{U}



Créature : esprit

M

Vol

{1}{U} : Le propriétaire du Phantasme des miroirs le mélange à sa bibliothèque. S'il fait ainsi, il révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte nommée Phantasme des miroirs soit révélée. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme des miroirs

{3}{U}{U}



Créature : esprit

M

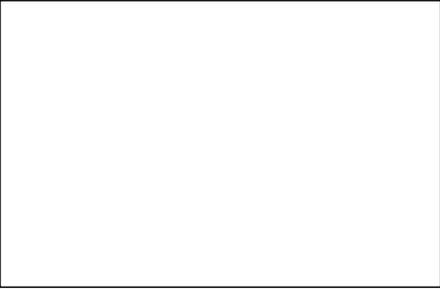
Vol

{1}{U} : Le propriétaire du Phantasme des miroirs le mélange à sa bibliothèque. S'il fait ainsi, il révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte nommée Phantasme des miroirs soit révélée. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}

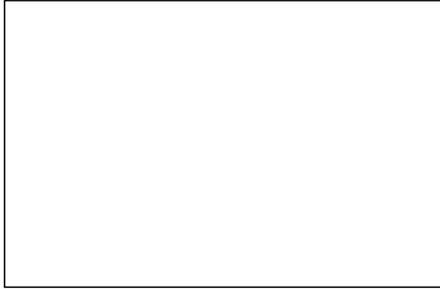


Créature : zombie et guerrier **C**  
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}

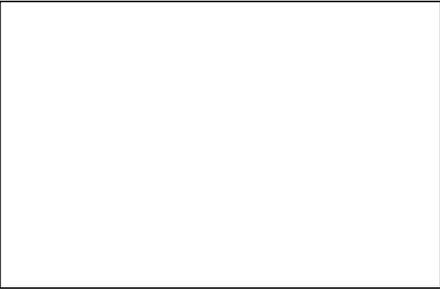


Créature : zombie et guerrier **C**  
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}

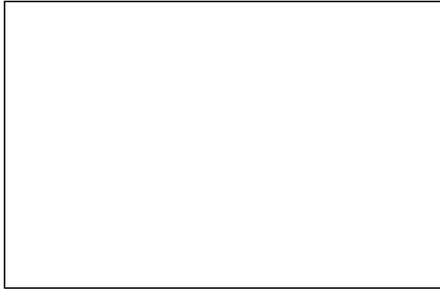


Créature : zombie et guerrier **C**  
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}



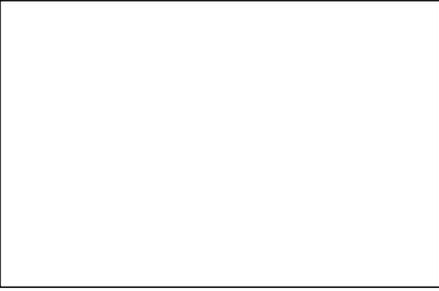
Créature : zombie et guerrier **C**  
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab déprédateur

{1}{U}{U}



Créature : zombie et horreur

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez trois cartes de créature de votre cimetière.

Vol

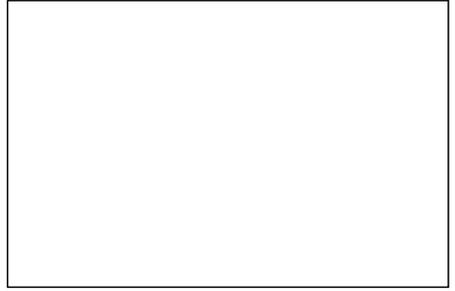
Vous pouvez lancer le Skaab déprédateur depuis votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab déprédateur

{1}{U}{U}



Créature : zombie et horreur

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez trois cartes de créature de votre cimetière.

Vol

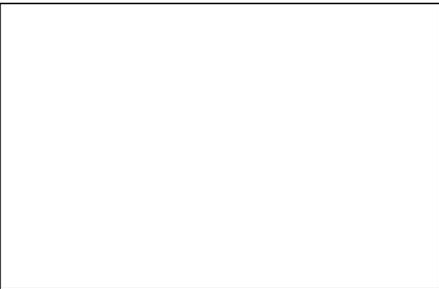
Vous pouvez lancer le Skaab déprédateur depuis votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab déprédateur

{1}{U}{U}



Créature : zombie et horreur

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez trois cartes de créature de votre cimetière.

Vol

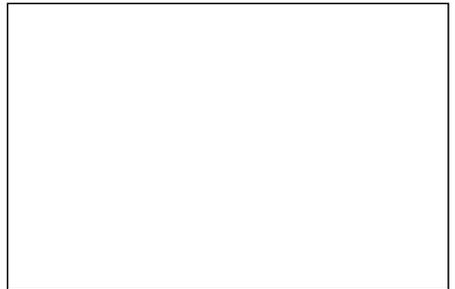
Vous pouvez lancer le Skaab déprédateur depuis votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab déprédateur

{1}{U}{U}



Créature : zombie et horreur

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez trois cartes de créature de votre cimetière.

Vol

Vous pouvez lancer le Skaab déprédateur depuis votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne {UP}



Rituel **C**

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)  
Regardez la main d'un joueur ciblé.  
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne {UP}



Rituel **C**

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)  
Regardez la main d'un joueur ciblé.  
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne {UP}

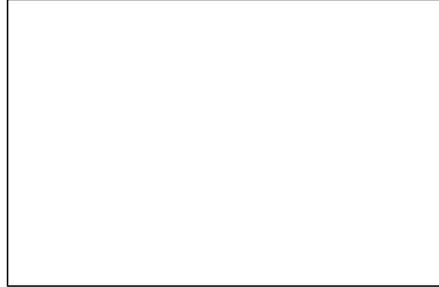


Rituel **C**

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)  
Regardez la main d'un joueur ciblé.  
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne {UP}



Rituel **C**

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)  
Regardez la main d'un joueur ciblé.  
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

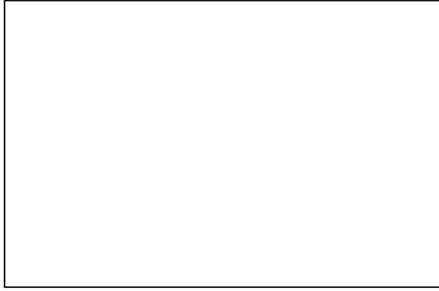


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

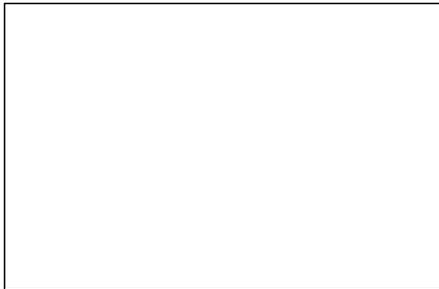


Terrain de base : île  
{U}

**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



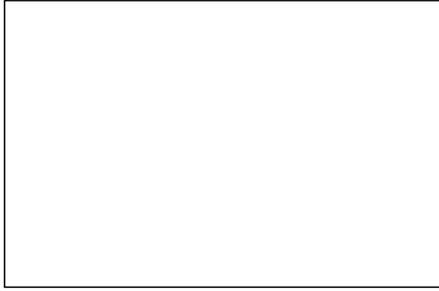
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



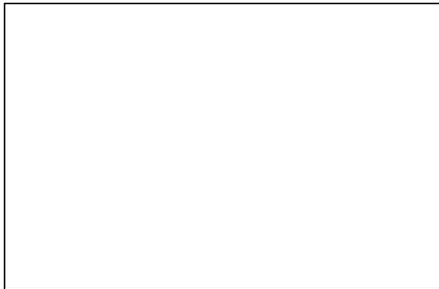
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

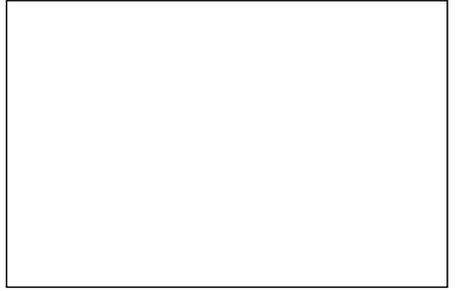
R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

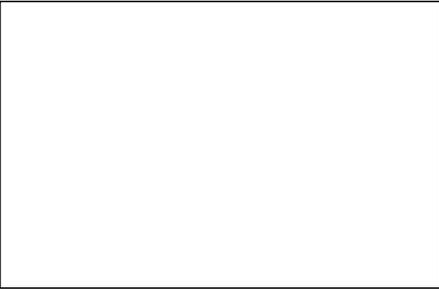
R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

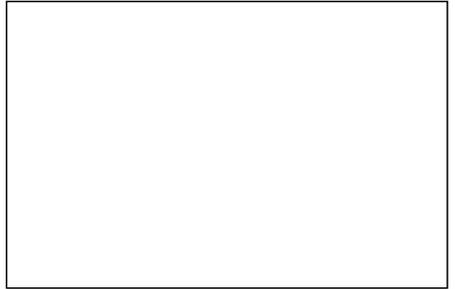
R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}



Éphémère

C

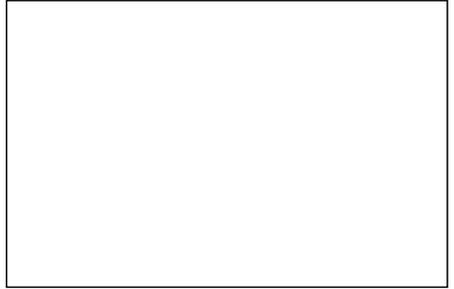
Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}



Éphémère

C

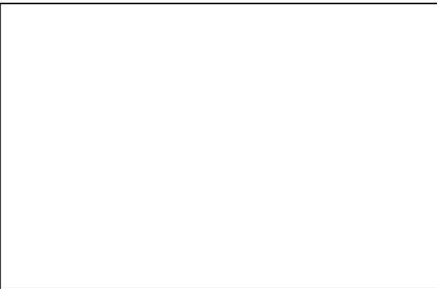
Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}



Éphémère

C

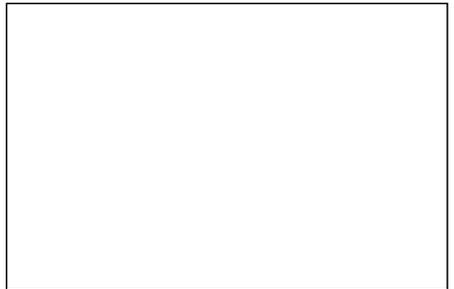
Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de rêve

{U}



Éphémère

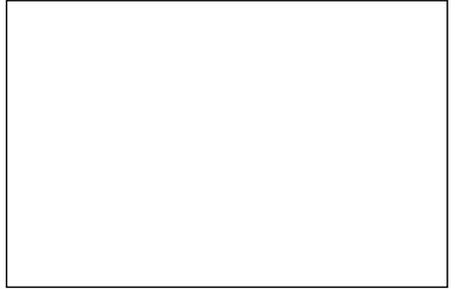
C

Un joueur ciblé meule trois cartes.  
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de rêve

{U}



Éphémère

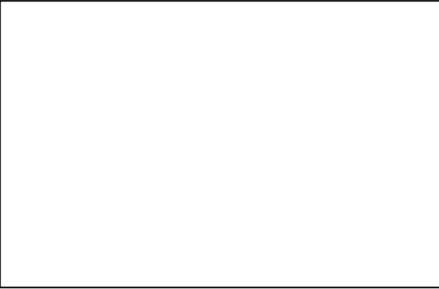
C

Un joueur ciblé meule trois cartes.  
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de rêve

{U}



Éphémère

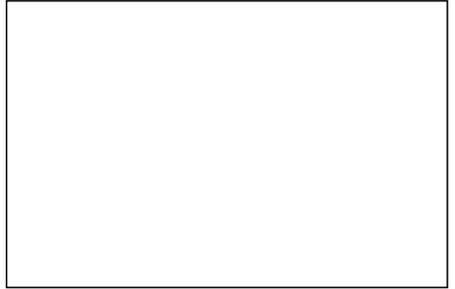
C

Un joueur ciblé meule trois cartes.  
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de rêve

{U}



Éphémère

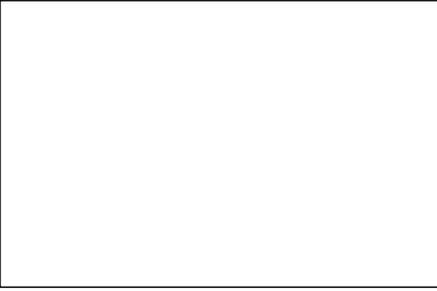
C

Un joueur ciblé meule trois cartes.  
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage de la mémoire

{1}{U}



Éphémère

U

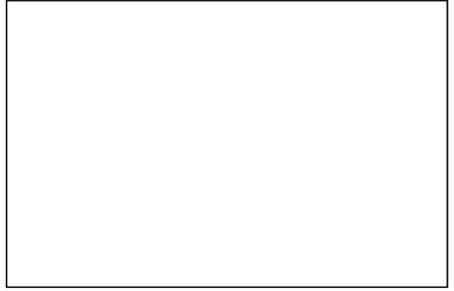
Un joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées de son cimetière dans sa bibliothèque.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage de la mémoire

{1}{U}



Éphémère

U

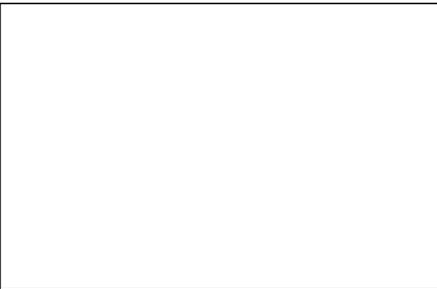
Un joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées de son cimetière dans sa bibliothèque.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage de la mémoire

{1}{U}



Éphémère

U

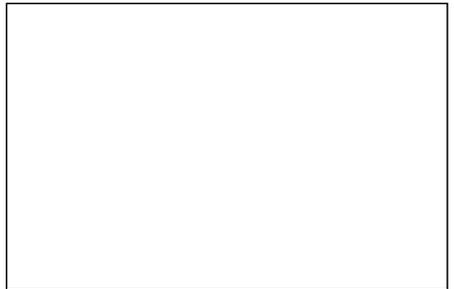
Un joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées de son cimetière dans sa bibliothèque.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage de la mémoire

{1}{U}



Éphémère

U

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

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du Tome sanguinolent

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

C

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du Tome sanguinolent

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

C

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du Tome sanguinolent

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

C

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du Tome sanguinolent

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

C

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

