

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



Créature : apparition **C**

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

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : apparition **C**

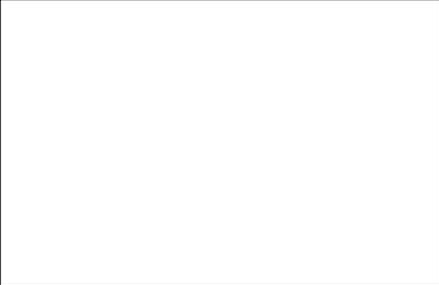
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : apparition **C**

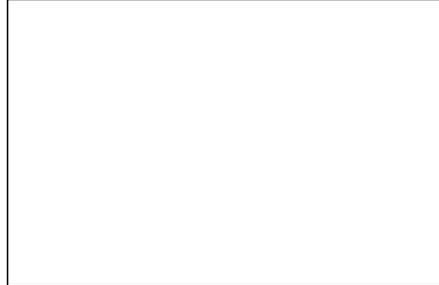
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : apparition **C**

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

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}



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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}



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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}



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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}



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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer du Bogardân

{6}{R}{R}



Créature : dragon

M

Flash

Vol

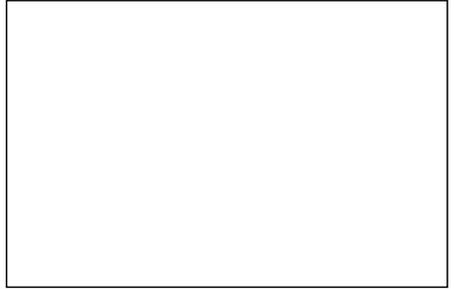
Quand l'Escouflenfer du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer du Bogardân

{6}{R}{R}



Créature : dragon

M

Flash

Vol

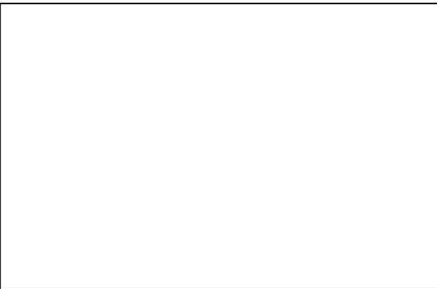
Quand l'Escouflenfer du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer du Bogardân

{6}{R}{R}



Créature : dragon

M

Flash

Vol

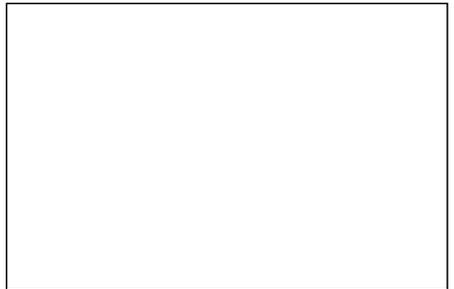
Quand l'Escouflenfer du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

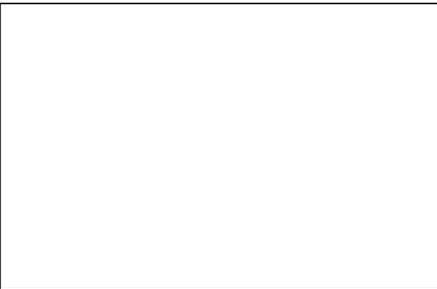
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

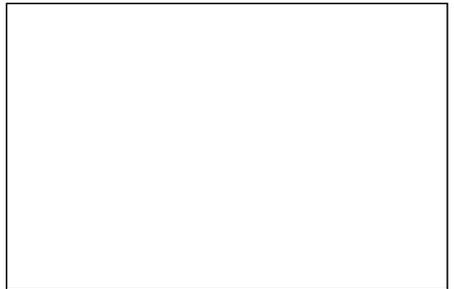
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karrthus, tyran de Jund

{4}{B}{R}{G}



Créature légendaire : dragon

M

Vol, célérité

Quand Karrthus, tyran de Jund arrive sur le champ de
bataille, acquérez le contrôle de tous les dragons, puis
dégagez tous les dragons.

Les autres créatures Dragon que vous contrôlez ont la
célérité.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitrise de Mizzix

{3}{R}

Rituel

R

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Pour chaque carte exilée de cette manière, copiez-la, et vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. Exilez la Maitrise de Mizzix.

Surcharge {5}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitrise de Mizzix

{3}{R}

Rituel

R

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Pour chaque carte exilée de cette manière, copiez-la, et vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. Exilez la Maitrise de Mizzix.

Surcharge {5}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitrise de Mizzix

{3}{R}

Rituel

R

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Pour chaque carte exilée de cette manière, copiez-la, et vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. Exilez la Maitrise de Mizzix.

Surcharge {5}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitrise de Mizzix

{3}{R}

Rituel

R

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Pour chaque carte exilée de cette manière, copiez-la, et vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. Exilez la Maitrise de Mizzix.

Surcharge {5}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage des dragons

{8}{R}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent dragon et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage des dragons

{8}{R}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent dragon et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage des dragons

{8}{R}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent dragon et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage des dragons

{8}{R}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent dragon et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de flammes

{R}



Rituel

C

Ajoutez {R}{R}, puis ajoutez {R} pour chaque carte appelée Rite de flammes dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de flammes

{R}



Rituel

C

Ajoutez {R}{R}, puis ajoutez {R} pour chaque carte appelée Rite de flammes dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de flammes

{R}



Rituel

C

Ajoutez {R}{R}, puis ajoutez {R} pour chaque carte appelée Rite de flammes dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de flammes

{R}



Rituel

C

Ajoutez {R}{R}, puis ajoutez {R} pour chaque carte appelée Rite de flammes dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de Jeska

{2}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.

? Ajoutez {R} pour chaque carte dans la main d'un adversaire ciblé.

? Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de Jeska

{2}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.

? Ajoutez {R} pour chaque carte dans la main d'un adversaire ciblé.

? Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de Jeska

{2}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.

? Ajoutez {R} pour chaque carte dans la main d'un adversaire ciblé.

? Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de Jeska

{2}{R}

Rituel

R

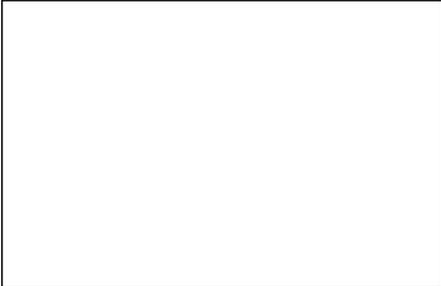
Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.

? Ajoutez {R} pour chaque carte dans la main d'un adversaire ciblé.

? Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

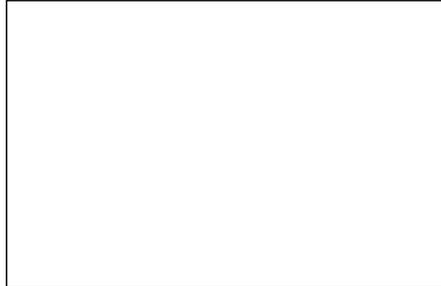


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

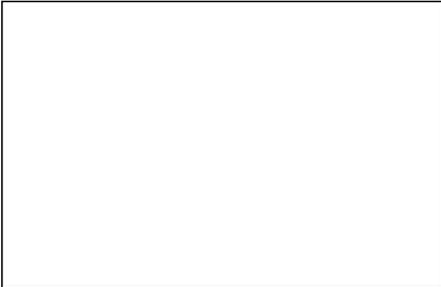


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

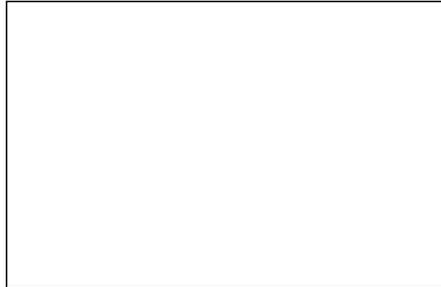


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}



Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer

{R}{R}



Éphémère

R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer

{R}{R}



Éphémère

R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer

{R}{R}



Éphémère

R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer

{R}{R}



Éphémère

R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}



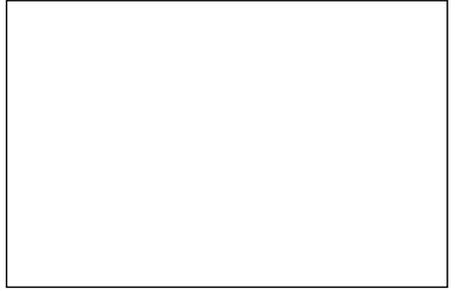
Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}



Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}



Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}



Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amadou

{G}



Créature : plante et mur

C

Défenseur

Sacrifiez le Mur d'amadou : Ajoutez {R}{R}.

{R}, sacrifiez le Mur d'amadou : Il inflige 2 blessures à une créature ciblée qu'il bloque.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de terrain

{1}{G}



Rituel

C

Si vous n'avez pas de carte de terrain en main, vous pouvez révéler votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur infernal

{1}{B}



Rituel

R

Révélez une carte de votre main. Cherchez dans votre bibliothèque une carte du même nom que cette carte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
Acharnement ? Si vous n'avez pas de carte en main, à la place, cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domination suprême

{R}



Rituel

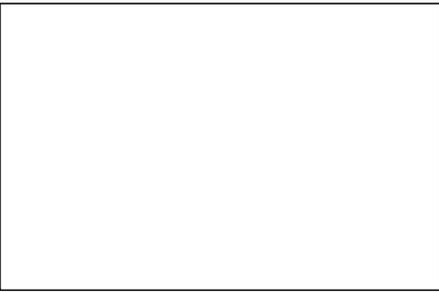
R

Le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-ci ne peut pas être contrecarré.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domination suprême

{R}



Rituel

R

Le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-ci ne peut pas être contrecarré.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait brûlant

{1}{R}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de rituel que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait brûlant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation des terriers

{3}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait brûlant

{1}{R}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de rituel que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait brûlant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant de l'œil du lion

{0}



Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

C

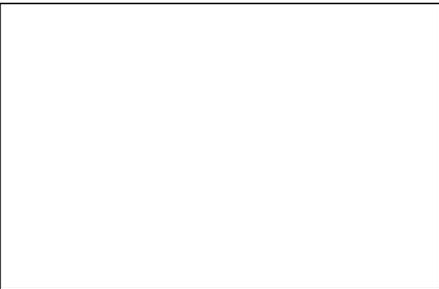
Ajoutez {B}{B}{B}.

Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

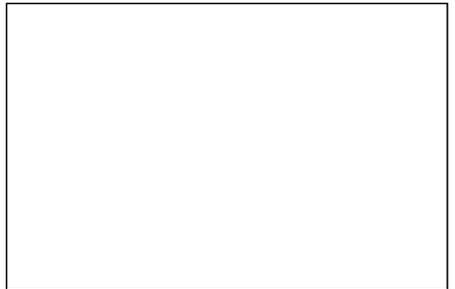
Empreinte ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

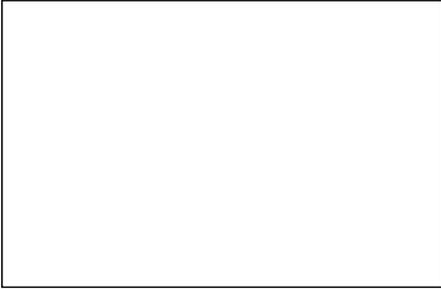
C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réponse gutturale

{RG}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort d'éphémère bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

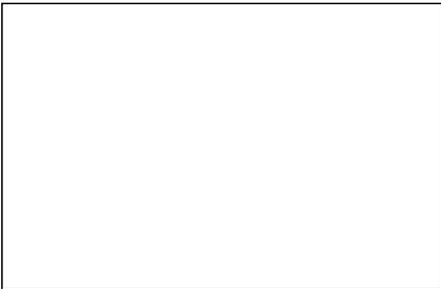
R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réponse gutturale

{RG}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort d'éphémère bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast