

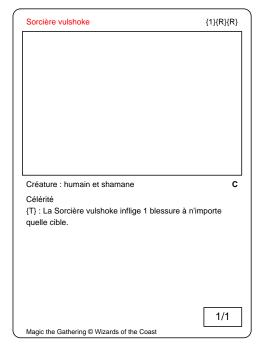
Étincemage rusé

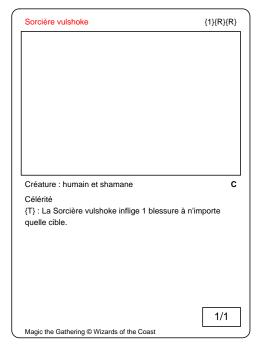
(2){R}

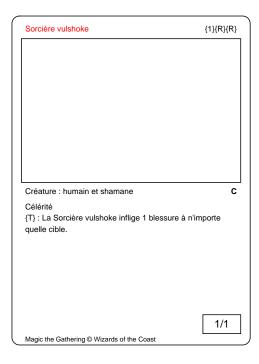
Créature : humain et shamane

Célérité
{T} : L'Étincemage rusé inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Sorcière vulshoke	{1}{R}{R}
Créature : humain et shamane	C
Célérité	•
$\{T\}$: La Sorcière vulshoke inflige 1 b quelle cible.	olessure à n'importe
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	1/1

Chasseur aux nageoires-rasoir	{U}{R}	C	Chasseur aux nageoires-rasoir	$\{U\}\{R\}$
Créature : ondin et gobelin			Créature : ondin et gobelin	С
{T}: Le Chasseur aux nageoires-rasoir inflige			T): Le Chasseur aux nageoires-rasoir inflige 1 bles	
n'importe quelle cible.		n	'importe quelle cible.	
			_	
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) N	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chasseur aux nageoires-rasoir	{U}{R}
Créature : ondin et gobelin	С
{T}: Le Chasseur aux nageoires-rasoir inflige 1 n'importe quelle cible.	blessure à
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chasseur aux nageoires-rasoir	{U}{R}
Créature : ondin et gobelin	С
{T}: Le Chasseur aux nageoires-rasoir infl n'importe quelle cible.	ige 1 blessure à

Créature : oiseau et esprit R Vol Si une source devait infliger des blessures aux Cygnes de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.	{2}{WU}{WU}	Cygnes de Bryn Argoll	{2}{WU}{WU}
Créature : oiseau et esprit	R	Créature : oiseau et esprit	R
· - ·	nuran aux Cuanas da	Vol Si une source devait infliger des bles	ouros ouy Cyanos do
		Bryn Argoll, prévenez ces blessures.	
		source pioche un nombre de cartes e	
biessures prévenues de cette maniere	e.	blessures prévenues de cette maniè	re.
	4/0		4/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	4/3
wago are damening w wizards of the coast		magic inc Gatheling & Mizarus Of the Coas	

Cygnes de Bryn Argoll	{2}{WU}{WU}
Créature : oiseau et esprit	R
Vol	
Si une source devait infliger des bl Bryn Argoll, prévenez ces blessure source pioche un nombre de carte	es. Le contrôleur de cette
blessures prévenues de cette man	ière.
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Cygnes de Bryn Argoll	{2}{WU}{WU}
Créature : oiseau et esprit	R
Vol	
Si une source devait infliger des blessures Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le co	
source pioche un nombre de cartes égal au blessures prévenues de cette manière.	u nombre de
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{2}{WU}{WU}

Niv-Mizzet, le Cérébropyre	{4}{U}{R}
Créature légendaire : dragon et sorcier	M
Vol	lis Minnet le
À chaque fois que vous piochez une carte, N Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe qu	
{T}: Piochez une carte.	
	4/4
Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast	4/4

Niv-Mizzet, le Cérébropyre	{4}{U}{R}
Orientes Manadaine des ser et conside	
Créature légendaire : dragon et sorcier Vol	М
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-	Mizzet, le
Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quell {T} : Piochez une carte.	le cible.
{1}. Flochez une carte.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Niv-Mizzet, le Cérébropyre	{4}{U}{R}
Créature légendaire : dragon et sorcier	M
Vol À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-M Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle {T}: Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

Niv-Mizzet, le Cérébropyre	{4}{U}{R}
Créature légendaire : dragon et sorcier	M
Vol À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-l	Mizzet. le
Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle	
{T} : Piochez une carte.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	











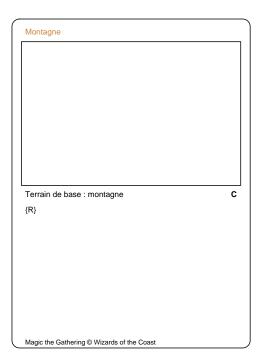






Île	
Terrain de base : île C	
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر

Terrain de base : montagne	С
{R}	



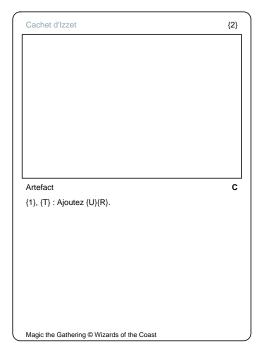
Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

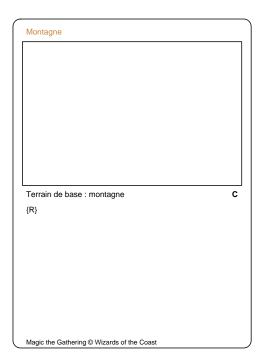
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

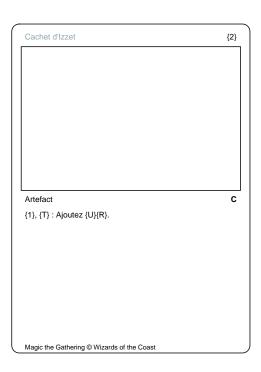
Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

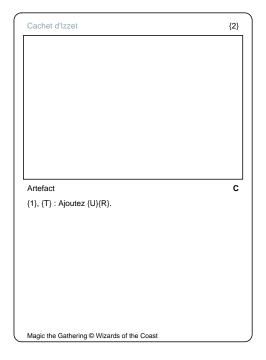
Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

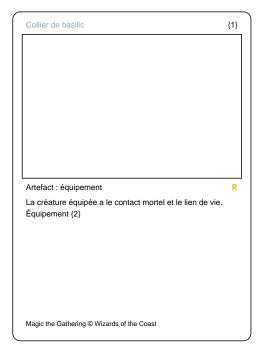


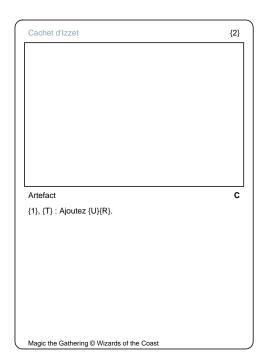


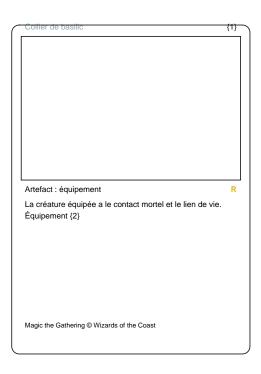












Collier de basilic	{1}	Fléau de la gorgone {2}
Artefact : équipement La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. Équipement {2}	R	Artefact : équipement U La créature équipée gagne +1/+1 et a le contact mortel. Équipement {2}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Collier de basilic	(1)	Fiéau de la gorgone (2)

Coiller de basilic	{1}
Artefact : équipement	R
La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. Équipement $\{2\}$	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fléau de la gorgone	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +1/+1 et a le contact moi Équipement {2}	rtel.

Fléau de la gorgone	{2}	Couardise	{3}{U}{U}
Artefact : équipement	U	Enchantement	R
La créature équipée gagne +1/+1 et a le contact mortel. Équipement {2}		À chaque fois qu'une créature devi d'une capacité, renvoyez cette créa son propriétaire. (Elle ne sera pas capacité.)	ient la cible d'un sort ou ature dans la main de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Couardise	{3}{U}{U
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature d'une capacité, renvoyez cette son propriétaire. (Elle ne sera capacité.)	e créature dans la main de

Couardise	{3}{U}{U}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature devient la ci d'une capacité, renvoyez cette créature da son propriétaire. (Elle ne sera pas affectée capacité.)	ins la main de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Curiosité	{U}		Curiosité	{U}
			<u> </u>	
Enchantement : aura	U		Enchantement : aura	U
Enchanter : créature			Enchanter : créature	
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une car	te.		À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une cart	e
biologico d'un davoisante, voue pouvoz piconer une car			biocodico d'un datorodino, vodo pouroz piconor uno care	٥.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Curiosité	{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
À chaque fois que la créature enchantée inflige des	
blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une d	carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Curiosité	{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature À chaque fois que la créature enchantée inflige des	
blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une ca	arte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

?il d'ophidien	{2}{U}		?il d'ophidien	{2}{U}
Enchantement : aura	С		Enchantement : aura	С
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout mo pourriez jouer un éphémère.)	ment où vous		Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout mom pourriez jouer un éphémère.)	nent où vous
Enchanter : créature			Enchanter : créature	
À chaque fois que la créature enchantée infl			À chaque fois que la créature enchantée inflig	
blessures à un adversaire, vous pouvez pioc	cher une carte.		blessures à un adversaire, vous pouvez pioch	ner une carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	?il d'ophidien	{2}{U}
	Enchantement : aura	С
	Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où pourriez jouer un éphémère.)	vous
	Enchanter : créature	
	A chaque fois que la créature enchantée inflige des	
	blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une	carte.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	magic the Gathering & Mizards of the Goast	

?il d'ophidien	{2}{U}
Enchantement : aura	С
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où v pourriez jouer un éphémère.)	ous/
Enchanter : créature	
À chaque fois que la créature enchantée inflige des	
blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une c	arte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

