

Lisseur {5}



Créature-artefact : djaggernaut **R**

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur {5}



Créature-artefact : djaggernaut **R**

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur {5}



Créature-artefact : djaggernaut **R**

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur {5}



Créature-artefact : djaggernaut **R**

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier d'Ertai {1}{U}



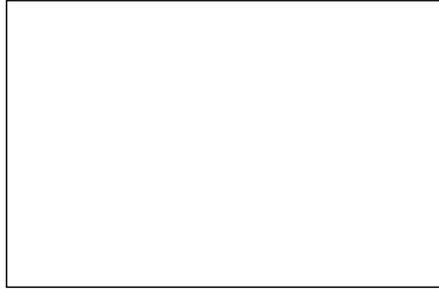
Créature : illusion R

Déphasage
 Quand le Familier d'Ertai passe hors phase ou quitte le champ de bataille, meulez trois cartes.
 {U} : Jusqu'à votre prochain entretien, le Familier d'Ertai ne peut pas passer hors phase.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier d'Ertai {1}{U}



Créature : illusion R

Déphasage
 Quand le Familier d'Ertai passe hors phase ou quitte le champ de bataille, meulez trois cartes.
 {U} : Jusqu'à votre prochain entretien, le Familier d'Ertai ne peut pas passer hors phase.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier d'Ertai {1}{U}



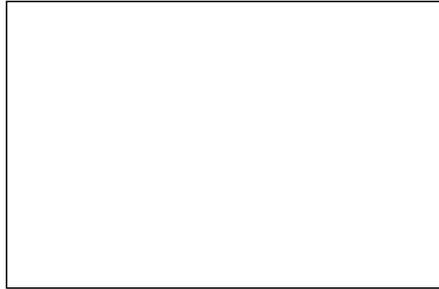
Créature : illusion R

Déphasage
 Quand le Familier d'Ertai passe hors phase ou quitte le champ de bataille, meulez trois cartes.
 {U} : Jusqu'à votre prochain entretien, le Familier d'Ertai ne peut pas passer hors phase.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier d'Ertai {1}{U}



Créature : illusion R

Déphasage
 Quand le Familier d'Ertai passe hors phase ou quitte le champ de bataille, meulez trois cartes.
 {U} : Jusqu'à votre prochain entretien, le Familier d'Ertai ne peut pas passer hors phase.

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

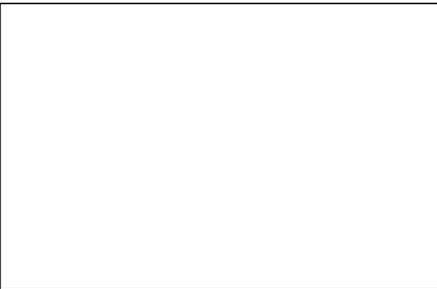
Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de laboratoire

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

R

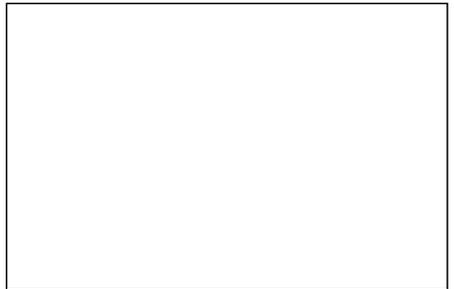
Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Muse née des rêves

{2}{U}{U}



Créature : esprit

R

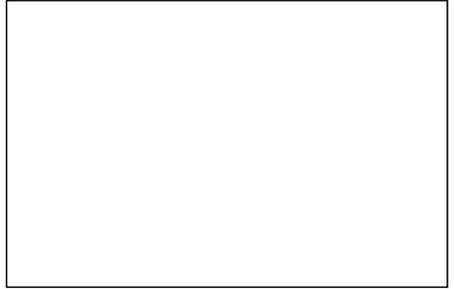
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des rêves

{2}{U}{U}



Créature : esprit

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des rêves

{2}{U}{U}



Créature : esprit

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des rêves

{2}{U}{U}



Créature : esprit

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



Créature : illusion R

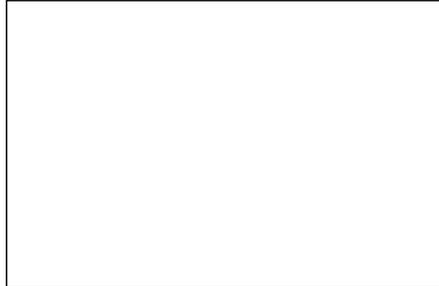
Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



Créature : illusion R

Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



Créature : illusion R

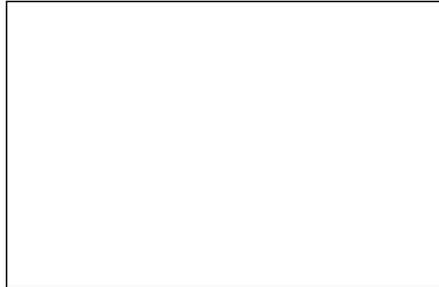
Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



Créature : illusion R

Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale céphalide

{1}{U}



Créature : céphalide et gremlin

R

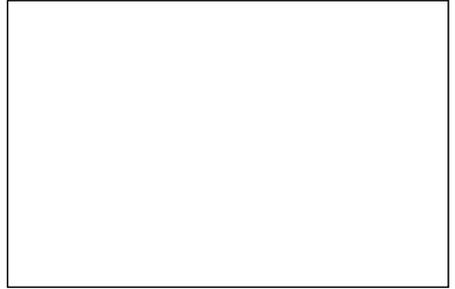
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « lambeau » sur le Vandale céphalide. Puis meulez une carte pour chaque marqueur « lambeau » sur le Vandale céphalide.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale céphalide

{1}{U}



Créature : céphalide et gremlin

R

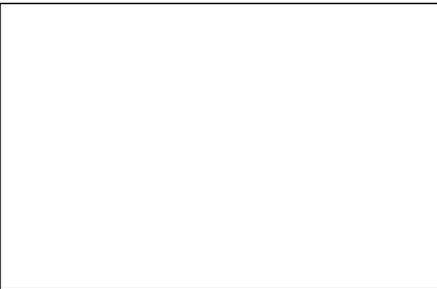
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « lambeau » sur le Vandale céphalide. Puis meulez une carte pour chaque marqueur « lambeau » sur le Vandale céphalide.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale céphalide

{1}{U}



Créature : céphalide et gremlin

R

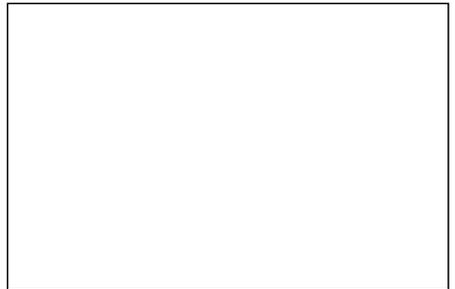
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « lambeau » sur le Vandale céphalide. Puis meulez une carte pour chaque marqueur « lambeau » sur le Vandale céphalide.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale céphalide

{1}{U}



Créature : céphalide et gremlin

R

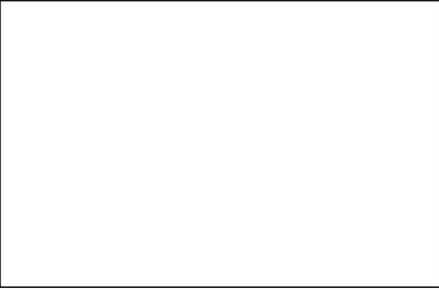
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « lambeau » sur le Vandale céphalide. Puis meulez une carte pour chaque marqueur « lambeau » sur le Vandale céphalide.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changement de paradigme

{1}{U}



Rituel

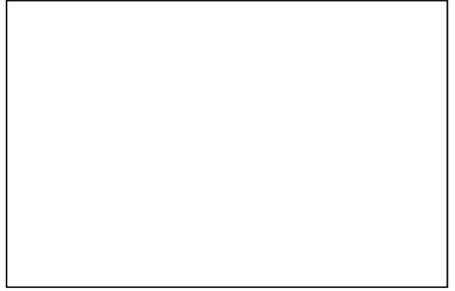
R

Exilez toutes les cartes de votre bibliothèque. Puis mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changement de paradigme

{1}{U}



Rituel

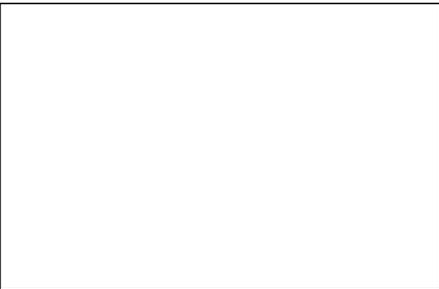
R

Exilez toutes les cartes de votre bibliothèque. Puis mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changement de paradigme

{1}{U}



Rituel

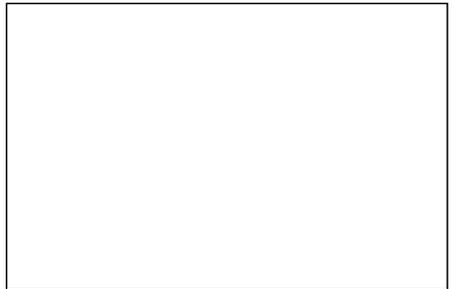
R

Exilez toutes les cartes de votre bibliothèque. Puis mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changement de paradigme

{1}{U}



Rituel

R

Exilez toutes les cartes de votre bibliothèque. Puis mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

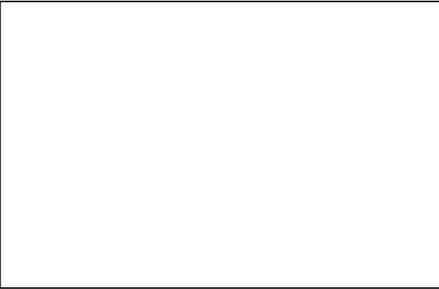


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

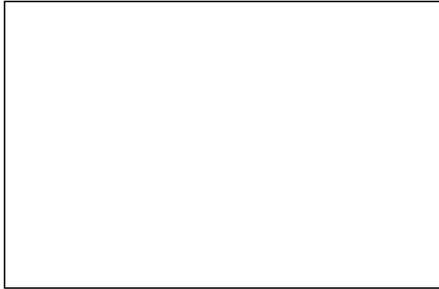


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

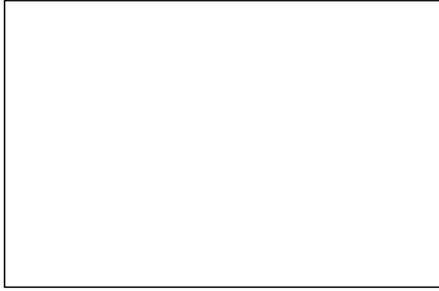


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

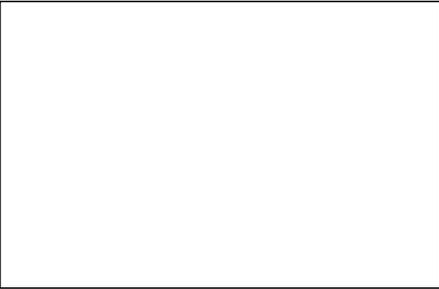


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

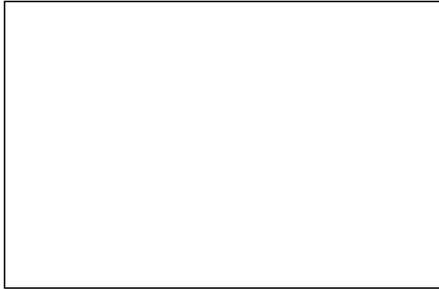


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



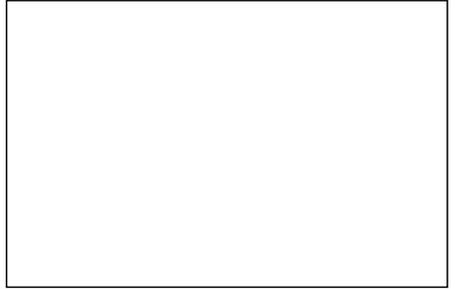
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



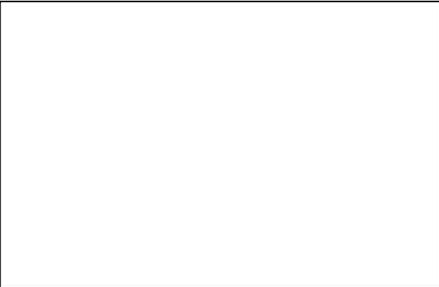
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



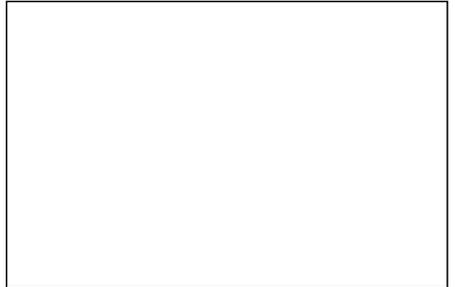
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}



Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

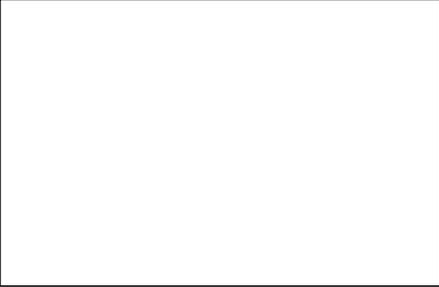


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

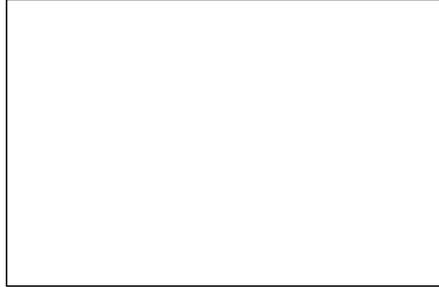


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}



Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux souvenirs

{1}{U}



Éphémère

R

Meulez sept cartes. Au début de la prochaine étape de fin, exilez sept cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux souvenirs

{1}{U}



Éphémère

R

Meulez sept cartes. Au début de la prochaine étape de fin, exilez sept cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux souvenirs

{1}{U}



Éphémère

R

Meulez sept cartes. Au début de la prochaine étape de fin, exilez sept cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux souvenirs

{1}{U}



Éphémère

R

Meulez sept cartes. Au début de la prochaine étape de fin, exilez sept cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance ancestrale

{1}{U}



Enchantement

R

Entretien cumulatif {1}

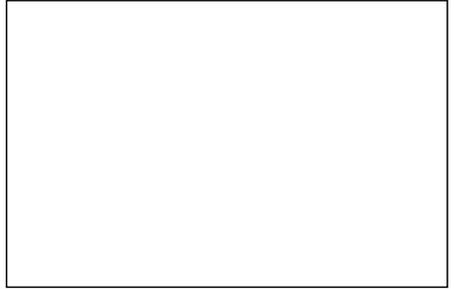
Quand la Connaissance ancestrale arrive sur le champ de bataille, regardez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque puis exilez n'importe lesquelles et mettez le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Si la Connaissance ancestrale quitte le champ de bataille, mélangez votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance ancestrale

{1}{U}



Enchantement

R

Entretien cumulatif {1}

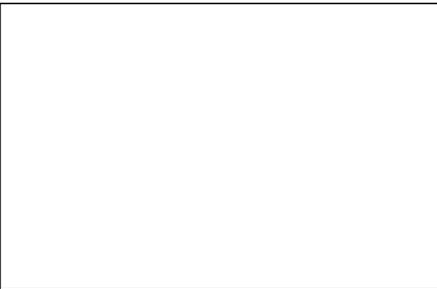
Quand la Connaissance ancestrale arrive sur le champ de bataille, regardez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque puis exilez n'importe lesquelles et mettez le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Si la Connaissance ancestrale quitte le champ de bataille, mélangez votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance ancestrale

{1}{U}



Enchantement

R

Entretien cumulatif {1}

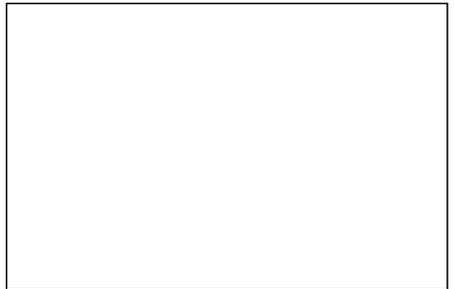
Quand la Connaissance ancestrale arrive sur le champ de bataille, regardez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque puis exilez n'importe lesquelles et mettez le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Si la Connaissance ancestrale quitte le champ de bataille, mélangez votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance ancestrale

{1}{U}



Enchantement

R

Entretien cumulatif {1}

Quand la Connaissance ancestrale arrive sur le champ de bataille, regardez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque puis exilez n'importe lesquelles et mettez le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Si la Connaissance ancestrale quitte le champ de bataille, mélangez votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

