

Âme tourmentée {B}



Créature : esprit C

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



Créature : esprit C

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



Créature : esprit C

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit portuaire {2}{B}



Créature : humain et gremlin U

Le Bandit portuaire gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une île.

{1}{U} : Le Bandit portuaire ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit portuaire {2}{B}



Créature : humain et gremlin U

Le Bandit portuaire gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une île.

{1}{U} : Le Bandit portuaire ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit portuaire {2}{B}



Créature : humain et gremlin U

Le Bandit portuaire gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une île.

{1}{U} : Le Bandit portuaire ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit portuaire {2}{B}



Créature : humain et gremlin U

Le Bandit portuaire gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une île.

{1}{U} : Le Bandit portuaire ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



Créature : vampire et shamane U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

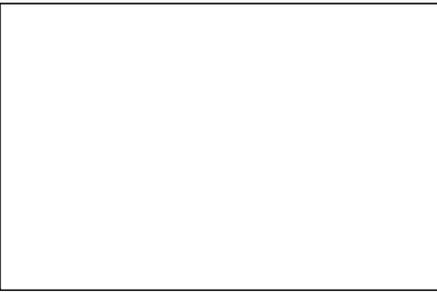
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

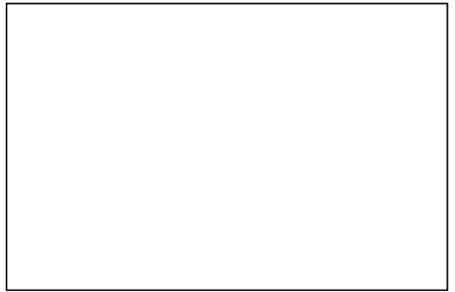
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nefarox, suzerain de Grixis

{4}{B}{B}



Créature légendaire : démon

R

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que Nefarox, suzerain de Grixis attaque seul, le joueur défenseur sacrifie une créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nefarox, suzerain de Grixis {4}{B}{B}



Créature légendaire : démon R

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que Nefarox, suzerain de Grixis attaque seul, le joueur défenseur sacrifie une créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrurleur {1}{U}



Créature : esprit et oiseau R

Vol

{2} : Le joueur ciblé met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Le Cérébrurleur gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le coût converti de mana de cette carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrurleur {1}{U}



Créature : esprit et oiseau R

Vol

{2} : Le joueur ciblé met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Le Cérébrurleur gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le coût converti de mana de cette carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrurleur {1}{U}



Créature : esprit et oiseau R

Vol

{2} : Le joueur ciblé met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Le Cérébrurleur gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le coût converti de mana de cette carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrurleur {1}{U}

Créature : esprit et oiseau R

Vol

{2} : Le joueur ciblé met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Le Cérébrurleur gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le coût converti de mana de cette carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de verrou {1}{U}{U}

Créature : esprit U

Le Chercheur de verrou ne peut pas être bloqué.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de verrou {1}{U}{U}

Créature : esprit U

Le Chercheur de verrou ne peut pas être bloqué.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de verrou {1}{U}{U}

Créature : esprit U

Le Chercheur de verrou ne peut pas être bloqué.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de verrou {1}{U}{U}



Créature : esprit U  
 Le Chercheur de verrou ne peut pas être bloqué.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U  
 Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
 Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U  
 Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
 Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U  
 Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
 Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier C

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier C

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier C

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquive rusée

{U}



Rituel

C

La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.  
Flashback {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquive rusée

{U}



Rituel

C

La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.  
Flashback {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquive rusée

{U}



Rituel

C

La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.  
Flashback {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquive rusée

{U}



Rituel

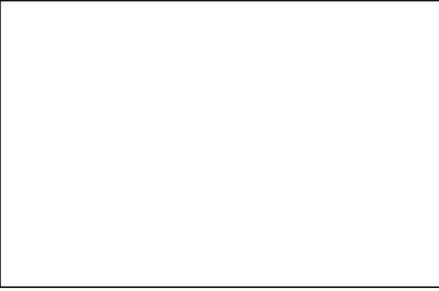
C

La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.  
Flashback {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme fantôme

{1}{U}



Rituel

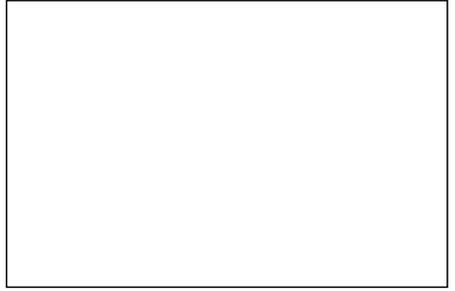
C

Jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme fantôme

{1}{U}



Rituel

C

Jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme fantôme

{1}{U}



Rituel

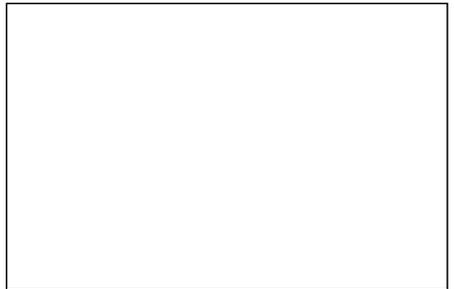
C

Jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme fantôme

{1}{U}



Rituel

C

Jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

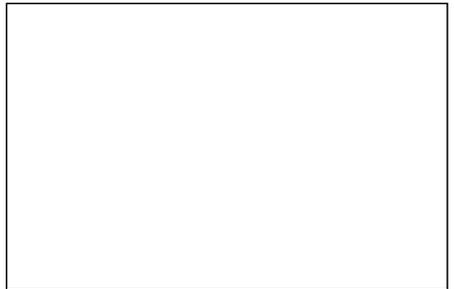
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

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

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou,  
non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou,  
non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou,  
non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou,  
non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

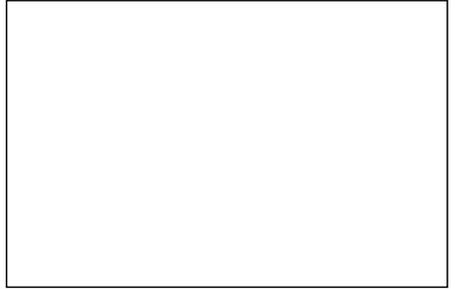
C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}



Éphémère C  
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

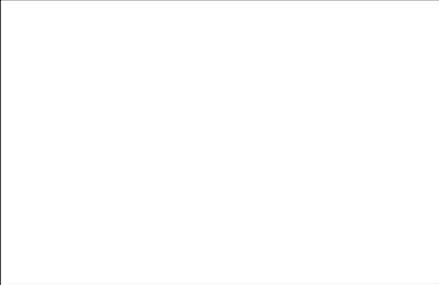
Homicide {1}{B}{B}



Éphémère C  
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

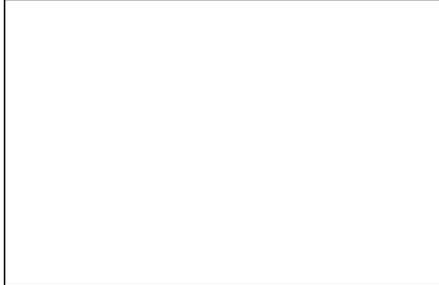
Homicide {1}{B}{B}



Éphémère C  
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

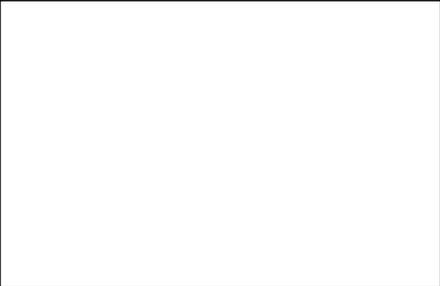
Horrible difformité {B}



Enchantement : aura C  
Enchanter : créature  
La créature enchantée a l'intimidation. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

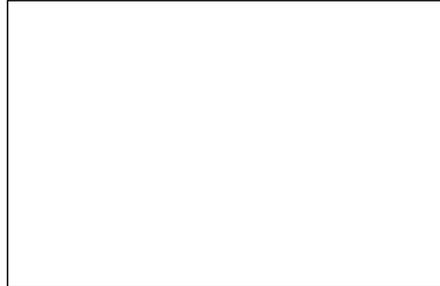
Horrible difformité {B}



Enchantement : aura **C**  
 Enchanter : créature  
 La créature enchantée a l'intimidation. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

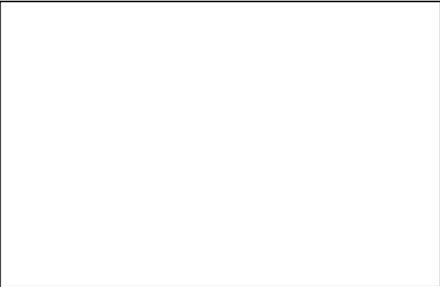
Horrible difformité {B}



Enchantement : aura **C**  
 Enchanter : créature  
 La créature enchantée a l'intimidation. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

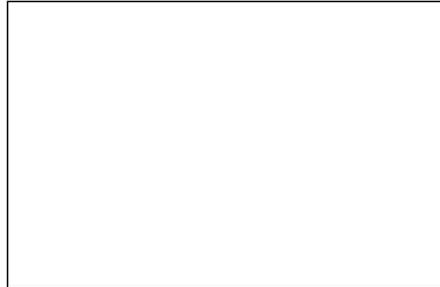
Horrible difformité {B}



Enchantement : aura **C**  
 Enchanter : créature  
 La créature enchantée a l'intimidation. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables {1}{U}



Enchantement **U**  
 Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables

{1}{U}



Enchantement

U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables

{1}{U}



Enchantement

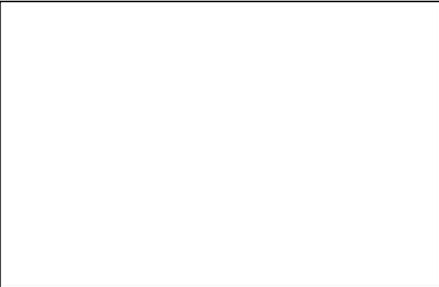
U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables

{1}{U}



Enchantement

U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast