Sphère de bataille myr	7)	Disciple de Griselbrand {1
Créature-artefact : myr et construction Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr. À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.		Créature : humain et clerc {1}, sacrifiez une créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.
4/7 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris de moelle	{4}{B}
Créature : chauve-souris et squelette	U
Vol	
Payez 4 points de vie : Régénérez les Chauves moelle.	-souris de
moene.	
	4/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fouilieur phyrexian	{3}{B}{B}
Poulleur phyrexiam	(S)(D)(D)
Créature : phyrexian et zombie	R
Quand le Fouilleur phyrexian arrive sur le champ bataille, renvoyez sur le champ de bataille une c créature ciblée depuis votre cimetière. Vous per nombre de points de vie égal à la valeur de man	carte de dez un
carte.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

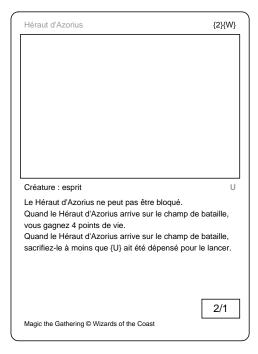
{1}{B}

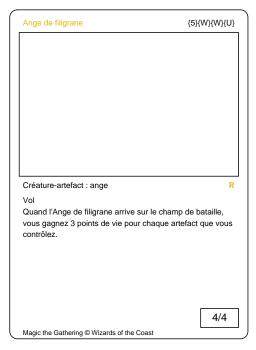
1/1

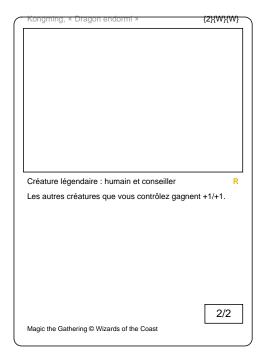
Gargantua phyrexian {4}{B}{E	}	Esprit devine	ur {-	4}{U}
Créature : phyrexian et horreur	:	Créature : es	prit	U
Quand le Gargantua phyrexian arrive sur le champ de bataille, vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.			que l'Esprit devineur inflige des blessure joueur, ce joueur et vous piochez chacun tes.	
4/4				2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gath	ering © Wizards of the Coast	

_		
	Horreur cagoularde	{4}{B}
	Créature : horreur	U
	L'Horreur cagoularde ne peut pas être bloquée tant joueur défenseur contrôle le plus grand nombre de créatures ou est à égalité pour le plus grand nombr	
	Γ	4/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frère de bande d'Ajani	{1}{W}
Créature : chat et soldat	U
À chaque fois que vous gagnez des points de un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'A	e vie, mettez
	2/2







Divinité de la Fierté

{WB}{WB}{WB}{WB}{WB}}

Créature : esprit et avatar

Vol, lien de vie

La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'augure	{1}{WU}{WU}		Famine	{3}{B}{B}
Créature : sangami et sorcier	R	_	Rituel	U
À chaque fois que l'Experte de l'augure ir blessures de combat à un joueur, révélez dessus de votre bibliothèque et mettez cr votre main. Vous gagnez autant de point valeur de mana.	z la carte du ette carte dans		La Famine inflige 3 blessu chaque joueur.	res à chaque créature et à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	·		Magic the Gathering © Wizards	of the Coast

Oloro, ascète sans âge	{3}{W}{U}{B}
Créature légendaire : géant et soldat	M
Au début de votre entretien, vous gagnez 2 p	ooints de vie.
À chaque fois que vous gagnez des points d pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, pioche	
chaque adversaire perd 1 point de vie.	
Au début de votre entretien, si Oloro, ascète dans la zone de commandement, vous gagn	Ü
vie.	
	4/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Analyse en profondeur	{3}{U}
Rituel	U
Un joueur ciblé pioche deux cartes.	
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pr lancer cette carte depuis votre cimetière pour son d	
flashback. Exilez-la ensuite.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ordre de succession	3}{U}	Prise mortelle	{X}{W}{B}
		Dir. I	
Rituel	R	Rituel	R
Choisissez gauche ou droite. En commençant par vou en continuant dans la direction choisie, chaque joueur choisit une créature contrôlée par le joueur suivant da cette direction. Chaque joueur acquiert le contrôle de l'créature qu'il a choisie.	ns	La Prise mortelle inflige X blessures à cible. Vous gagnez X points de vie.	minporte quelle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plan brillant	{4}{U}
Rituel	U
Piochez trois cartes.	

Banc de sable isolé	
Terrain	U
Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille	
engagé. {T}: Ajoutez {U}.	
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte :	
Piochez une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Basilique d'Orzhov		Étendues sauvages en évolution
Terrain U La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {W}{B}.		Terrain C {T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cour de la chancellerie d'Azorius		Île

Terrain

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de

bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le

champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T}: Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Île	Palais d'opale
Terrain de base : île C	Terrain C
{U}	{T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Lande stérile	
Terrain	U
La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagé	e.
(T) . Alouton (D)	
{T}: Ajoutez {B}. Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte :	
Piochez une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Panorama d'Esper	
Terrain	
{T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez dans	
votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	
oa.goz.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		Porte de la guilde d'Orzhov
Terrain de base : plaine C {W}		Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {W} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde d'Azorius		Porte de la guilde de Dimir
1	1	

Porte de la guilde d'Azorius	
Terrain : porte	С
Ce terrain arrive engagé.	
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Porte de la guilde de Dimir	
Terrain : porte	;
Ce terrain arrive engagé.	
{T}: Ajoutez {U} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Refuge de l'île de Jwar	Tour de commandement
Terrain Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.	Terrain C (T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Sanctuaire ésotérique	Bombe à sortilèges d'annihilation {1}
Terrain U Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {W}, {U} ou {B}.	Artefact (T), sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral	{4}		Obélisque d'Esper	{3}
Artefact	R		Artefact	С
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé. {1}, {T}: Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures tous les enchantements.	et		{T}: Ajoutez {W}, {U} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Espace confiné	{3}
Artefact	R
Pas plus de deux créatures ne peuvent vous attaquer à chaque combat.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Talisman immaculé	{3}
Artefact {T}: Ajoutez {C}. Vous gagnez 1 point de vie.	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Caveau de Lim-Dûl	(U}{B}
Éphémère Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothè Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez pa point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, méla et mettez les dernières cartes que vous avez regardéc cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.	ngez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Avidité	{3}{B}
Enchantement	U
{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Dromar	{W}{U}{B}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Vous gagnez 5 points de vie.? Contrecarrez le sort ciblé.	
? La créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la f	in du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	$\overline{}$
Défrichement phyrexian	{B}
Enchantement	U
{1}{B}, payez 2 points de vie : Renvoyez une carte de	
créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Malédiction des sépultures apparentes {2}{B}	Acte d'autorité {1}{W}{	W}
Enchantement : aura et malédiction U	Enchantement	R
Enchanter : joueur À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut créer un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé.	Quand l'Acte d'autorité arrive sur le champ de bataille, vo pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement. Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une cible artefact ou enchantement. Si vous faites ainsi, son contrôleur acquiert le contrôle de l'Acte d'autorité.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Malédiction d'inertie {2}{U}	Berceau de la vitalité {3}{	W}

Malédiction d'inertie	{2}{U}
Enchantement : aura et malédiction	U
Enchanter : joueur À chaque fois qu'un joueur attaque le au moins une créature, ce joueur attac ou dégager un permanent ciblé de soi	quant peut engager
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement	R
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée pour chaque 1 point de vie que vous avez gagné.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Malédiction des Abandonnés	{2}{W}
Enchantement : aura et malédiction	U
Enchanter: joueur	
À chaque fois qu'une créature attaque le joue	eur enchanté,
son contrôleur gagne 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mutation de sombracier {	1}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	U
La créature enchantée est une créature-artefact Insect	e
avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle	e a
l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, s	ses
types de carte et types de créature.	