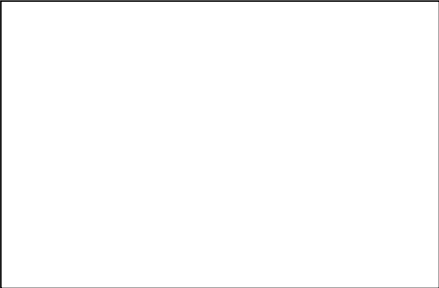


Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition U

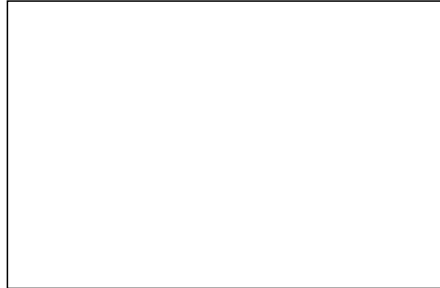
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

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 U


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 U


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 U

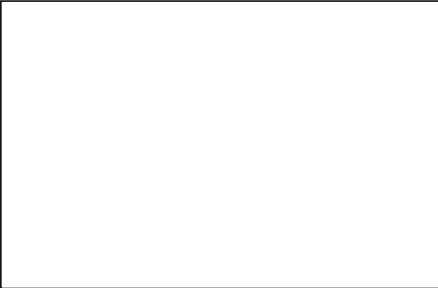
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

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

Ombre de la mort {B}



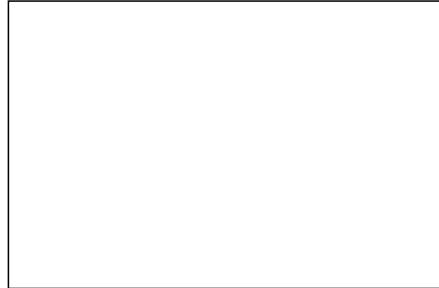
Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}




Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}




Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}




Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}



Créature : vampire et shaman U


Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf {1}{G}




Créature : lhurgoyf R

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

* / 1 + *

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade




Créature-terrain : forêt et dryade R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf {1}{G}



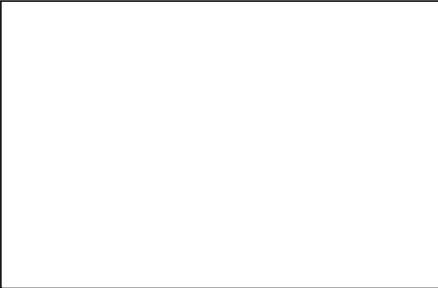
Créature : lhurgoyf R

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

* / 1 + *

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf {1}{G}



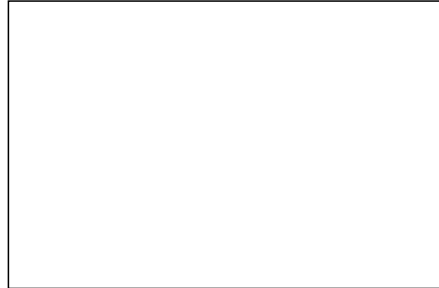
Créature : lhurgoyf R

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de la rage du dragon {R}



Créature : humain et shaman R


À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf {1}{G}




Créature : lhurgoyf R

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de la rage du dragon {R}



Créature : humain et shaman R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de la rage du dragon

{R}

Créature : humain et shaman

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliséeuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}

Créature légendaire : singe et pirate

M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de la rage du dragon

{R}

Créature : humain et shaman

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliséeuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}

Créature légendaire : singe et pirate

M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}

Créature légendaire : singe et pirate

M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}

Créature légendaire : singe et pirate

M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



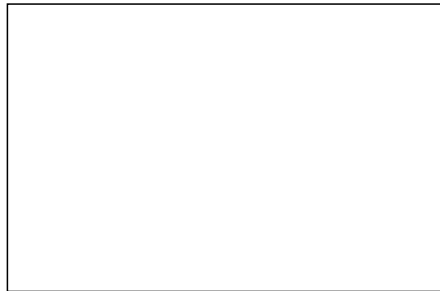
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

R

Au moment où la Crypte de sang arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

R

Au moment où la Crypte de sang arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

R

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbière nourricière



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {G}.
{1}, {T}, sacrifiez la Tourbière nourricière : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

R

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

R

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

R

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiote de Mishra

{0}



Artefact

R

{T}, sacrifiez la Babiote de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion d'Ikoria

{X}{G}{G}



Bataille : siège

R

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion d'Ikoria arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature non-Humain avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion d'Ikoria

{X}{G}{G}



Bataille : siège

R

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

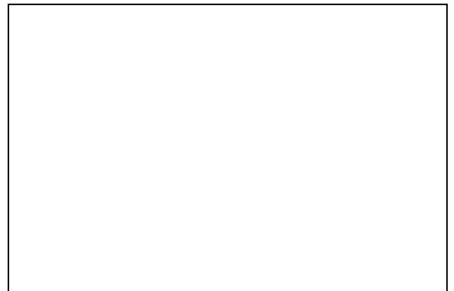
Quand l'Invasion d'Ikoria arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature non-Humain avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion d'Ikoria

{X}{G}{G}



Bataille : siège

R

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion d'Ikoria arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature non-Humain avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion d'Ikoria

{X}{G}{G}



Bataille : siège

R

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion d'Ikoria arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature non-Humain avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

R

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

R

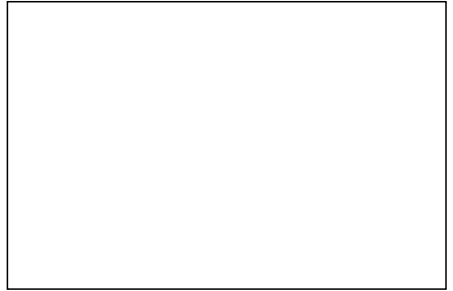
Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaleur Imple

{R}



Éphémère

R

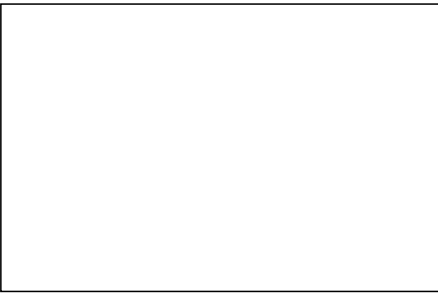
La Chaleur imple inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Délire ? La Chaleur imple inflige 6 blessures à la place s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaleur impie

{R}



Éphémère

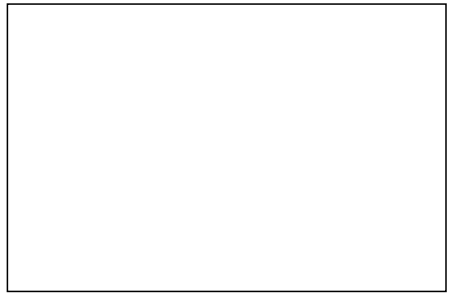
R

La Chaleur impie inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker.
Délire ? La Chaleur impie inflige 6 blessures à la place s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

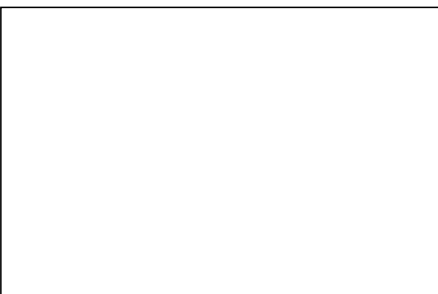
C

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaleur impie

{R}



Éphémère

R

La Chaleur impie inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker.
Délire ? La Chaleur impie inflige 6 blessures à la place s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orphe collectionneur

{1}{G}



Créature : orphe

R

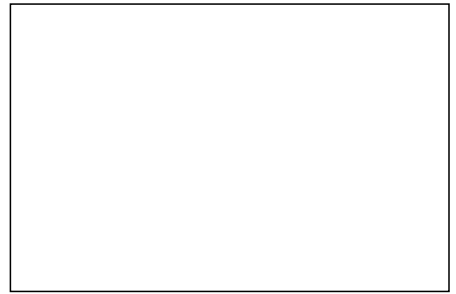
Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briser la glace

{B}{B}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé qui est neigeux ou qui pourrait produire {C}.

Surcharge {4}{B}{B} (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

Résilience

{1}{G}{G}



Créature : élémental et incarnation

M

Flash

Portée

Quand cette créature arrive, jusqu'à un joueur ciblé met toutes les cartes de son cimetière au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Évocation - Exilez une carte verte de votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briser la glace

{B}{B}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé qui est neigeux ou qui pourrait produire {C}.

Surcharge {4}{B}{B} (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

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



Artefact

C

{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

Calice du vide

{X}{X}



Artefact

R

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



Artefact

C

{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

Explosifs artificiels

{X}



Artefact

M

Solarisation

{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Sylex de filigrane

{2}

Artefact légendaire

R

{T} : Mettez un marqueur « pétrole » sur Le Sylex de filigrane.

{T}, sacrifiez Le Sylex de filigrane : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « pétrole » sur Le Sylex de filigrane.

{T}, retirez dix marqueurs « pétrole » parmi les permanents que vous contrôlez et sacrifiez Le Sylex de filigrane : Il inflige 10 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueter

{1}{G}

Éphémère

U

Kick {1}{B}

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si ce sort a été kické, exilez un permanent non-terrain ciblé à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur

{2}

Artefact

R

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueter

{1}{G}

Éphémère

U

Kick {1}{B}

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si ce sort a été kické, exilez un permanent non-terrain ciblé à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de vigueur

{2}{G}{G}

Éphémère

R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte verte de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Détruisez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère

R

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast