

Amnémancien rusé

{2}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amnémancien rusé

{2}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amnémancien rusé

{2}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amnémancien rusé

{2}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide{1}{B}{B}

Créature : élémentalR

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide{1}{B}{B}

Créature : élémentalR

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide{1}{B}{B}

Créature : élémentalR

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide{1}{B}{B}

Créature : élémentalR

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats pourrissants

{1}{B}

Créature : zombie et rat

C

Quand les Rats pourrissants arrivent sur le champ de bataille, chaque joueur se défausse d'une carte.

Exhumation {1}{B} ({1}{B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats pourrissants

{1}{B}

Créature : zombie et rat

C

Quand les Rats pourrissants arrivent sur le champ de bataille, chaque joueur se défausse d'une carte.

Exhumation {1}{B} ({1}{B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats pourrissants

{1}{B}

Créature : zombie et rat

C

Quand les Rats pourrissants arrivent sur le champ de bataille, chaque joueur se défausse d'une carte.

Exhumation {1}{B} ({1}{B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats pourrissants

{1}{B}

Créature : zombie et rat

C

Quand les Rats pourrissants arrivent sur le champ de bataille, chaque joueur se défausse d'une carte.

Exhumation {1}{B} ({1}{B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en catharsis

{U}

Créature : humain et sorcier

C

{T} : Un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en catharsis

{U}

Créature : humain et sorcier

C

{T} : Un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en catharsis

{U}

Créature : humain et sorcier

C

{T} : Un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en catharsis

{U}

Créature : humain et sorcier

C

{T} : Un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de l'Encrier {7}{U}{U}

Créature-artefact : léviathan R
Traversée des îles, piétinement
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

7/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de la Raison {3}{U}{B}

Créature : léviathan et horreur R
À chaque fois que la Némésis de la Raison attaque, le joueur défenseur meule dix cartes.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de l'Encrier {7}{U}{U}

Créature-artefact : léviathan R
Traversée des îles, piétinement
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

7/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de la Raison {3}{U}{B}

Créature : léviathan et horreur R
À chaque fois que la Némésis de la Raison attaque, le joueur défenseur meule dix cartes.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Performance télémine

{3}{U}{U}

Rituel

R

Un adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Ce joueur met toutes les cartes non-créatures révélées de cette façon dans son cimetière et vous mettez ensuite sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Performance télémine

{3}{U}{U}

Rituel

R

Un adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Ce joueur met toutes les cartes non-créatures révélées de cette façon dans son cimetière et vous mettez ensuite sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit

{1}{U}{B}

Rituel

U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

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

Funérailles de l'esprit

{1}{U}{B}

Rituel

U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain

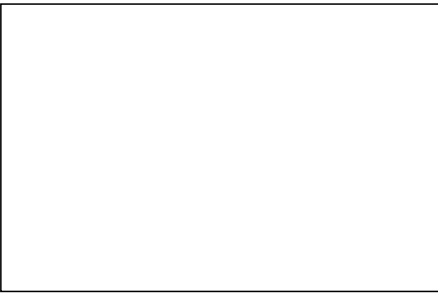
R

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



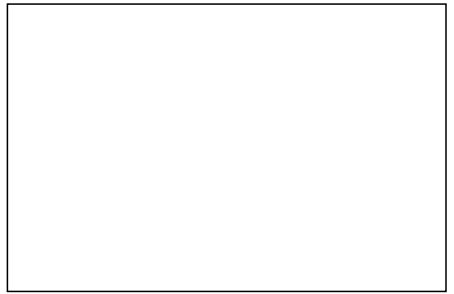
Terrain

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



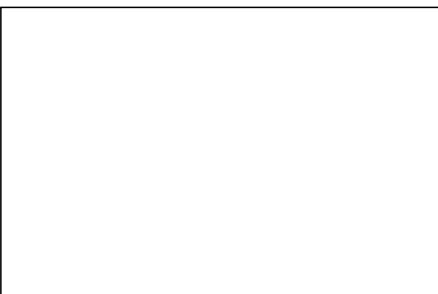
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



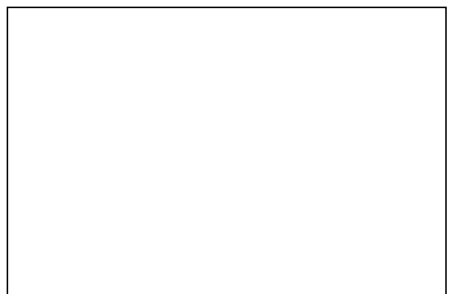
Terrain

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



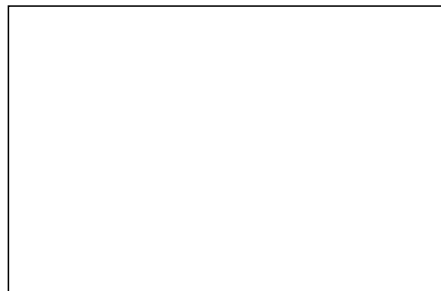
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



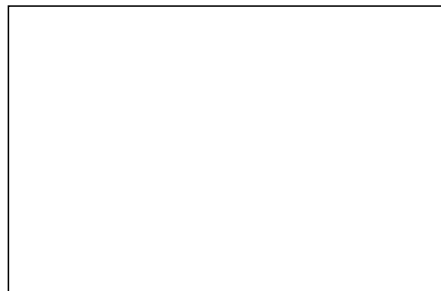
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Douloureux dilemme

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur perd 5 points de vie à moins qu'il ne se défasse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Douloureux dilemme

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur perd 5 points de vie à moins qu'il ne se défasse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Douloureux dilemme

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur perd 5 points de vie à moins qu'il ne se défasse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érosion de la mémoire

{1}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érosion de la mémoire

{1}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érosion de la mémoire

{1}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erosion de la mémoire

{1}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de goudron

{5}{B}

Créature : élémental

R

Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

Quand le Fielleux de goudron arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé se défaisse d'une carte pour chaque créature qu'il a dévorée.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de goudron

{5}{B}

Créature : élémental

R

Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

Quand le Fielleux de goudron arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé se défaisse d'une carte pour chaque créature qu'il a dévorée.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agents de Vectis

{3}{U}{B}

Créature-artefact : humain et gredin

C

{U}{B} : Les Agents de Vectis gagne -2/-0 et ne peuvent pas être bloqués ce tour-ci.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agents de Vectis

{3}{U}{B}

Créature-artefact : humain et gredin

C

{U}{B} : Les Agents de Vectis gagne -2/-0 et ne peuvent pas être bloqués ce tour-ci.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agents de Vectis

{3}{U}{B}

Créature-artefact : humain et gredin

C

{U}{B} : Les Agents de Vectis gagne -2/-0 et ne peuvent pas être bloqués ce tour-ci.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agents de Vectis

{3}{U}{B}

Créature-artefact : humain et gredin

C

{U}{B} : Les Agents de Vectis gagne -2/-0 et ne peuvent pas être bloqués ce tour-ci.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}

Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}

Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}

Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}

Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Le joueur ciblé se défait d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast