

Avaleurs de cerveau {3}{B}



Créature : zombie C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez les Avaleurs de cerveau.

Folie {1}{B}

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kira, grand fleur de verre {1}{U}{U}



Créature légendaire : esprit R

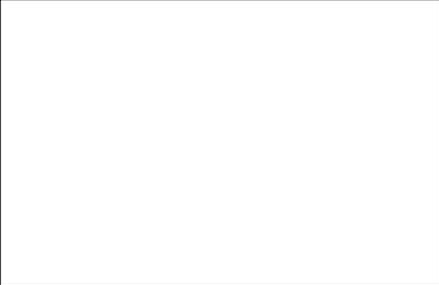
Vol

Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois chaque tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleurs de cerveau {3}{B}



Créature : zombie C

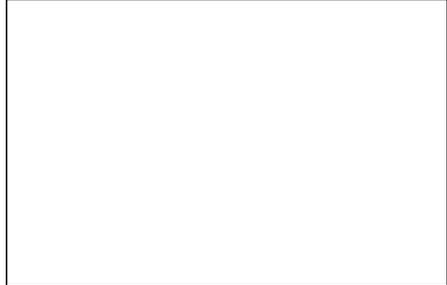
Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez les Avaleurs de cerveau.

Folie {1}{B}

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anathémancien {1}{B}{R}



Créature : zombie et sorcier U

Quand l'Anathémancien arrive sur le champ de bataille, il inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de terrains non-base que ce joueur contrôle.

Exhumation {5}{B}{R} {{5}{B}{R}} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anathémancien {1}{B}{R}



Créature : zombie et sorcier U

Quand l'Anathémancien arrive sur le champ de bataille, il inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de terrains non-base que ce joueur contrôle.

Exhumation {5}{B}{R} ({5}{B}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de la discorde {BR}{BR}{BR}



Créature : avatar R

Vol

Quand l'Avatar de la discorde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne vous défaussiez de deux cartes.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de la discorde {BR}{BR}{BR}



Créature : avatar R

Vol

Quand l'Avatar de la discorde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne vous défaussiez de deux cartes.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode {1}{U}{R}



Créature : anomalie U

{T} : La Gelectrode inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode {1}{U}{R}



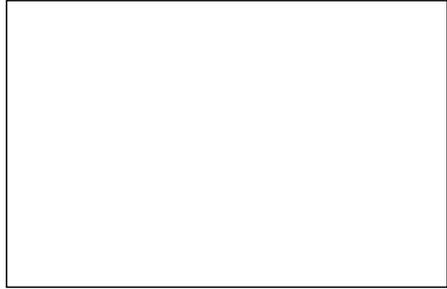
Créature : anomalie U

{T} : La Gelectrode inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
 À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation {B}



Rituel R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode {1}{U}{R}



Créature : anomalie U

{T} : La Gelectrode inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
 À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation {B}



Rituel R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



Rituel

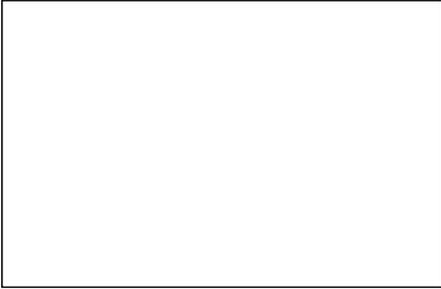
C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



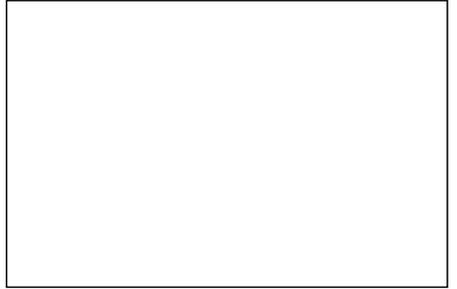
Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

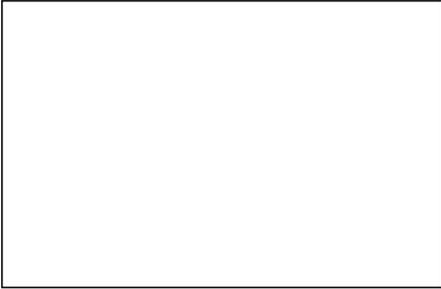
R

{(T)} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



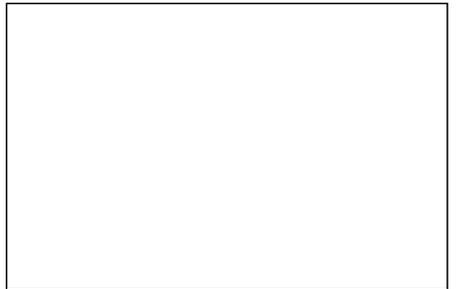
Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

{(T)} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



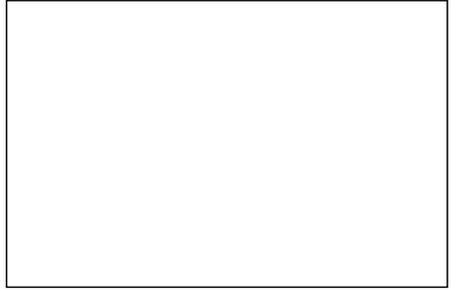
Terrain : marais et montagne

R

((T) : Ajoutez {B} ou {R}.)

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

Désolation



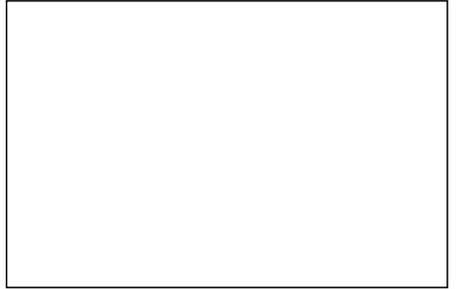
Terrain : marais et montagne

R

((T) : Ajoutez {B} ou {R}.)

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

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

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

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne

R

{(T)} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



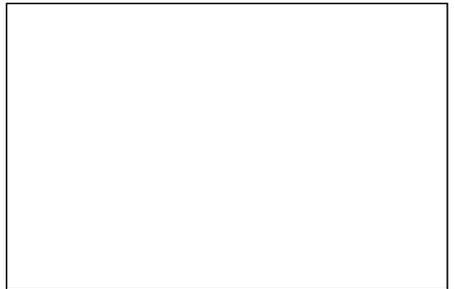
Terrain : île et montagne

R

{(T)} : Ajoutez {U} ou {R}.

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



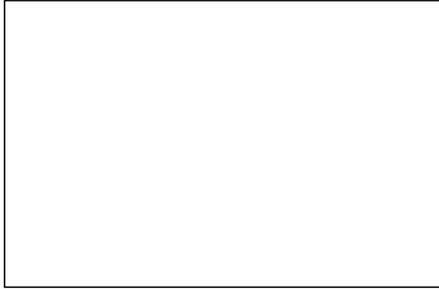
Terrain

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

Mer souterraine



Terrain : île et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



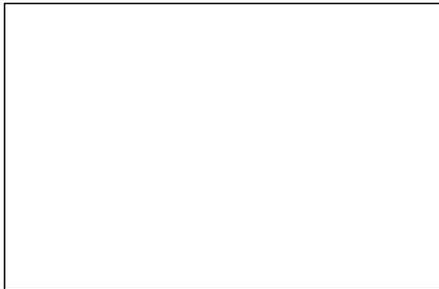
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

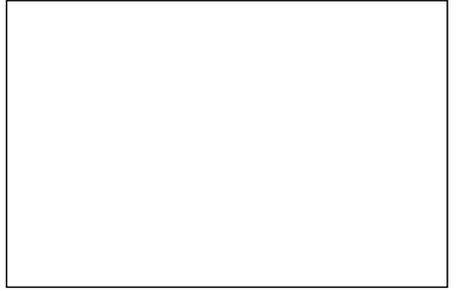
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

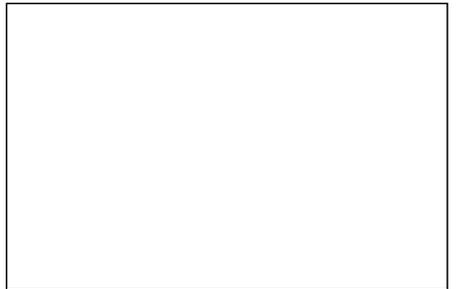
C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}



Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}



Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet

{U}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.

? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd «

Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert «

Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet

{U}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.

? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd «

Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert «

Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de gros gibier

{1}{B}{B}



Créature : humain et rebelle et assassin

U

Quand le Chasseur de gros gibier arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

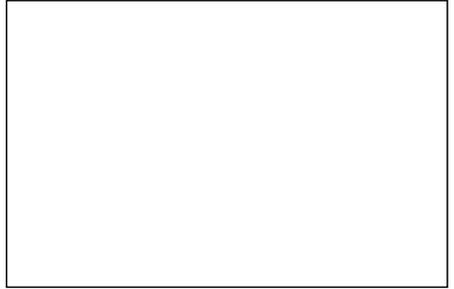
Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Souillure

{3}{B}



Créature : incarnation

U

Traversée des marais

Tant que La Souillure est dans votre cimetière et que vous contrôlez un marais, les créatures que vous contrôlez ont la traversée des marais.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de gros gibier

{1}{B}{B}



Créature : humain et rebelle et assassin

U

Quand le Chasseur de gros gibier arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Souillure

{3}{B}



Créature : incarnation

U

Traversée des marais

Tant que La Souillure est dans votre cimetière et que vous contrôlez un marais, les créatures que vous contrôlez ont la traversée des marais.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaya Ballard, mage de force

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et sortisan

R

{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Détruisez un permanent bleu ciblé.

{1}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard, mage de force inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

{5}{R}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}

Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}

Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus

{1}

Artefact

U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.

{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus

{1}

Artefact

U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
{1}, exiliez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

{(BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.}

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

{(BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.}

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge irrité

{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge irrité

{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle

{2}{B}

Enchantement

U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle

{2}{B}

Enchantement

U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast