

Élue de Pharika
{B}

Créature : serpent
C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élue de Pharika
{B}

Créature : serpent
C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élue de Pharika
{B}

Créature : serpent
C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreuse impitoyable
{B}

Créature : humain et assassin
U

Contact mortel
Mue ? Révélez une carte noire dans votre main. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand l'Éventreuse impitoyable est retournée face visible, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreuse impitoyable
{B}

Créature : humain et assassin

U

Contact mortel

Mue ? Révélez une carte noire dans votre main. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand l'Éventreuse impitoyable est retournée face visible, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreuse impitoyable
{B}

Créature : humain et assassin

U

Contact mortel

Mue ? Révélez une carte noire dans votre main. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand l'Éventreuse impitoyable est retournée face visible, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreuse impitoyable
{B}

Créature : humain et assassin

U

Contact mortel

Mue ? Révélez une carte noire dans votre main. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand l'Éventreuse impitoyable est retournée face visible, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens
{B}

Créature : rat

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens

{B}

Créature : rat

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile de mer sigillaire

{1}{U}

Créature : étoile de mer

U

{T} : Regard 1.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens

{B}

Créature : rat

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile de mer sigillaire

{1}{U}

Créature : étoile de mer

U

{T} : Regard 1.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel

{1}{U}{U}

Créature : mur

U

Défenseur

À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel

{1}{U}{U}

Créature : mur

U

Défenseur

À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel

{1}{U}{U}

Créature : mur

U

Défenseur

À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur mnémonique

{4}{U}

Créature : mur

C

Défenseur

Quand le Mur mnémonique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur mnémonique

{4}{U}

Créature : mur

C

Défenseur

Quand le Mur mnémonique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénax, dieu de la Fourberie

{3}{U}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu et au noir est inférieure à sept, Phénax n'est pas une créature.

Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant l'endurance de cette créature. »

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savants de l'œil du dragon

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Mue ? Révélez une carte bleue dans votre main. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand les Savants de l'œil du dragon sont retournés face visible, regardez la main de l'adversaire ciblé.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénax, dieu de la Fourberie

{3}{U}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu et au noir est inférieure à sept, Phénax n'est pas une créature.

Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant l'endurance de cette créature. »

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénax, dieu de la Fourberie

{3}{U}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu et au noir est inférieure à sept, Phénax n'est pas une créature.

Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant l'endurance de cette créature. »

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale

{1}{U}

Rituel

C

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale

{1}{U}

Rituel

C

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale

{1}{U}

Rituel

C

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale

{1}{U}

Rituel

C

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

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 : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{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

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

Autel de la Couvée

{1}



Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la Couvée

{1}

Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la Couvée

{1}

Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la Couvée

{1}

Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyorloge

{2}

Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Broyorloge.
{T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur la Broyorloge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyorloge

{2}

Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Broyorloge.

{T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur la Broyorloge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyorloge

{2}

Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Broyorloge.

{T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur la Broyorloge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyorloge

{2}

Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Broyorloge.

{T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur la Broyorloge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, Pacte des Guildes vivant

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre cimetière.

{-3} : Renvoyez un autre permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

{-8} : Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque. Vous piochez sept cartes.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, tisseur de cauchemars

{1}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Ashiok

M

{+2} : Exilez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de l'adversaire ciblé.

{-X} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par Ashiok, tisseur de cauchemars avec une valeur de mana de X. Cette créature est un cauchemar en plus de ses autres types.

{-10} : Exilez toutes les cartes des mains et des cimetières de tous les adversaires.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation des fosses

{X}{X}{B}{B}{B}{B}

Éphémère

M

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Créez X jetons de créatures 2/2 noire Zombie engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast