Chupacabra vorace {2}{B}{B}

Créature : bête et horreur U

Quand le Chupacabra vorace arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien du fléau {B}

Créature : chauve-souris et diablotin C

Vol
{7}{B}, {T}, sacrifiez le Gardien du fléau : Un adversaire ciblé perd 4 points de vie et vous gagnez 4 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien du fléau {B}

Créature : chauve-souris et diablotin C

Vol
{7}{B}, {T}, sacrifiez le Gardien du fléau : Un adversaire ciblé perd 4 points de vie et vous gagnez 4 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harpie des mausolées {4}{B}

Créature : harpie U

Vol
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, si vous avez l'agrément de la cité, mettez un marqueur +1/+1 sur la Harpie des mausolées.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harpie des mausolées {4}{B}

Créature : harpie U

Vol
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, si vous avez l'agrément de la cité, mettez un marqueur +1/+1 sur la Harpie des mausolées.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plégicarde jaillissant {B}

Créature : insecte C

{B} : Le Plégicarde jaillissant acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécuteur morne-?il {2}{B}

Créature : humain et pirate C

Saccage ? Quand le Persécuteur morne-?il arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plégicarde jaillissant {B}

Créature : insecte C

{B} : Le Plégicarde jaillissant acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud de flotte {5}{U}{U}

Créature : poisson R

À chaque fois que le Briffaud de flotte attaque, un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'unité supérieure.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de tempête {2}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier U

Quand le Meneur de tempête arrive sur le champ de bataille, engagez toutes les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeuse à voile volante de guerre {1}{U}

Créature : humain et pirate R

Vol
À chaque fois que la Maraudeuse à voile volante de guerre attaque, une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 0/1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur morne-?il {2}{U}{B}

Créature : humain et pirate U

Contact mortel
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
À chaque fois que le Bagarreur morne-?il inflige des blessures de combat à un joueur, si vous avez l'agrément de la cité, piochez une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diplomatie à l'épée {2}{B}

Rituel R

Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chacune d'elles, mettez cette carte dans votre main à moins qu'un adversaire ne paie 3 points de vie. Puis exilez le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empaler {2}{B}{B}

Rituel C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diplomatie à l'épée {2}{B}

Rituel R

Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chacune d'elles, mettez cette carte dans votre main à moins qu'un adversaire ne paie 3 points de vie. Puis exilez le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flot artériel {1}{B}{B}

Rituel U

Chaque adversaire se défausse de deux cartes. Si vous contrôlez un vampire, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure requête {2}{B}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure requête {2}{B}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure requête {2}{B}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure requête {2}{B}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recouvrement {2}{B}

Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de souvenirs {U}{U}

Rituel **C**

Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez le Déluge de souvenirs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de souvenirs {U}{U}

Rituel **C**

Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez le Déluge de souvenirs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée déferlante {2}{U}

Rituel **C**

Ce sort a le flash tant que vous contrôlez un ondin.
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée déferlante {2}{U}

Rituel C

Ce sort a le flash tant que vous contrôlez un ondin.
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie enchanteresse {X}{U}{U}

Rituel R

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée déferlante {2}{U}

Rituel C

Ce sort a le flash tant que vous contrôlez un ondin.
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets de la cité d'or {1}{U}{U}

Rituel C

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Piochez deux cartes. Si vous avez l'agrément de la cité, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Navire amiral sinistre {3}

Artefact : véhicule **R**

Les pirates que vous contrôlez gagnent +1/+0.
À chaque fois que le Navire amiral sinistre inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.
Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique d'Orazca {3}

Artefact C

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Relique d'Orazca : Vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte. N'activez que si vous avez l'agrément de la cité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, mage de l'esprit ingénieux {4}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte.

{+1} : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

{-9} : Ciblez jusqu'à trois créatures. Acquérez le contrôle de chacune d'elles.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique d'Orazca {3}

Artefact C

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Relique d'Orazca : Vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte. N'activez que si vous avez l'agrément de la cité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade des pillards {2}{B}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade des pillards {2}{B}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victoire sur les faibles {2}{B}

Éphémère C

Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim de Vona {2}{B}

Éphémère R

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Chaque adversaire sacrifie une créature. Si vous avez l'agrément de la cité, à la place, chaque adversaire sacrifie la moitié des créature qu'il contrôle, arrondie à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersé aux quatre vents {2}{U}

Éphémère R

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la lancer sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffre du moribond {1}{B}

Enchantement : aura R

Enchanter : une créature qu'un adversaire contrôle
Quand la créature enchantée meurt, exilez un nombre de cartes égal à sa force depuis le dessus de la bibliothèque de son propriétaire. Vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes tant qu'elles restent exilées, et du mana de n'importe quel type peut être dépenser pour les lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?ud découlant {1}{U}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand le N?ud découlant arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sillage des pillards {3}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.
Saccage ? Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?ud découlant {1}{U}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand le N?ud découlant arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?ud découlant {1}{U}{U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le N?ud découlant arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine du navigateur {2}{U}

Enchantement **U**

Saccage ? Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé meule quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast