

Barrière d'os

{B}

Créature : squelette et mur

C

Défenseur

Quand la Barrière d'os arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de mort

{3}{B}{B}

Créature : cauchemar et démon

M

Vol, piétinement

Payez 2 points de vie : Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière d'os

{B}

Créature : squelette et mur

C

Défenseur

Quand la Barrière d'os arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleur des tombes

{4}{B}{B}

Créature : oiseau et esprit

R

Vol

{5}{B}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleur des tombes
{4}{B}{B}

Créature : oiseau et esprit
R

Vol

{5}{B}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable
{1}{B}

Créature : squelette et guerrier
U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isareth l'Éveilleuse
{1}{B}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier
U

Contact mortel

À chaque fois qu'Isareth l'Éveilleuse attaque, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec une valeur mana de X ciblée avec un marqueur « cadavre » sur elle. Si cette créature devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable
{1}{B}

Créature : squelette et guerrier
U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidée de Dimir

{2}{U}

Créature : humain et gredin

C

Quand l'Affidée de Dimir arrive sur le champ de bataille, surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme esclave

{U}

Créature : esprit

U

Défenseur

À chaque fois que vous surveillez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Phantasme esclave.

Tant que le Phantasme esclave a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe

{1}{U}

Créature : illusion

R

Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent des chuchotements

{1}{UB}{UB}

Créature : humain et gredin

C

Flash

Quand l'Agent des chuchotements arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etrata, la silencieuse

{2}{U}{B}

Créature légendaire : vampire et assassin

R

Etrata, la silencieuse ne peut pas être bloquée.

À chaque fois qu'Etrata inflige des blessures de combat à un joueur, exilez une créature ciblée que ce joueur contrôle et mettez un marqueur « contrat » sur cette carte. Ce joueur perd la partie s'il possède au moins trois cartes exilées avec des marqueurs « contrat » sur elles. Le propriétaire d'Etrata mélange Etrata dans sa bibliothèque.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence

{4}{B}

Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de la Maison

{U}{B}

Créature : humain et sorcier

U

{1}{U}, {T} : Une créature ciblée ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{2}{B}, {T} : Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence

{4}{B}

Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valse macabre

{1}{B}

Rituel

C

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main, et défaussez-vous ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées

{U}{B}

Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visite mortelle

{3}{B}{B}

Rituel

C

Détruisez une créature ciblée.
Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées

{U}{B}

Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de notions

{1}{U}{B}

Rituel

C

Surveillez 2, puis piochez deux cartes. La Pluie de notions vous inflige 2 blessures. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de notions

{1}{U}{B}

Rituel

C

Surveillez 2, puis piochez deux cartes. La Pluie de notions vous inflige 2 blessures. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de notions

{1}{U}{B}

Rituel

C

Surveillez 2, puis piochez deux cartes. La Pluie de notions vous inflige 2 blessures. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

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

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Place des portails



Terrain : porte

C

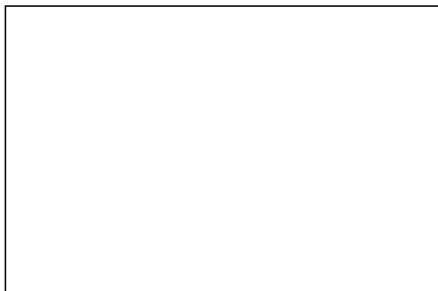
La Place des portails arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Place des portails arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de détection



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, vos adversaires avec la défense talismanique et les créatures avec la défense talismanique que vos adversaires contrôlent peuvent être la cible de sorts et de capacités que vous contrôlez comme s'ils n'avaient pas la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Encyclopédie ésotérique

{3}



Artefact

U

{3}, {T} : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée sigillée de Valéron

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un chevalier en plus de ses autres types.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, attaquant.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Soleil immortel

{6}

Artefact légendaire

M

Les joueurs ne peuvent pas activer les capacités de loyauté des planeswalkers.

Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

Les sorts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée sigillée de Valéron

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un chevalier en plus de ses autres types.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, attaquant.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe profanée

{3}

Artefact

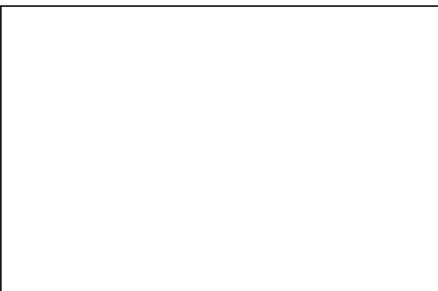
R

À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disparition inexpliquée

{1}{U}



Éphémère

C

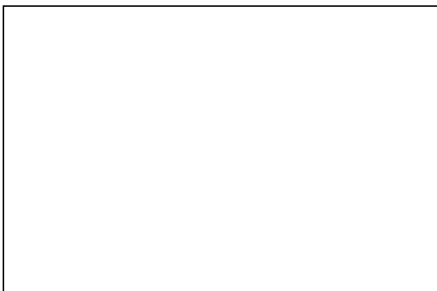
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disparition inexpliquée

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disparition inexpliquée

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumières éblouissantes

{U}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.

Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumières éblouissantes

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campagne de désinformation

{1}{U}{B}

Enchantement

U

Quand la Campagne de désinformation arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et chaque adversaire se défausse d'une carte.
À chaque fois que vous surveillez, renvoyez la Campagne de désinformation dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillance accrue

{1}{U}

Enchantement

U

Vous pouvez regarder deux cartes supplémentaires à chaque fois que vous surveillez.
Exilez la Surveillance accrue : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campagne de désinformation

{1}{U}{B}

Enchantement

U

Quand la Campagne de désinformation arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et chaque adversaire se défausse d'une carte.
À chaque fois que vous surveillez, renvoyez la Campagne de désinformation dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

