Archonte de la cruauté {6}{B}{B}

Créature : archonte M

Vol
À chaque fois que l'Archonte de la cruauté arrive ou attaque, un adversaire ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker, se défausse d'une carte, et perd 3 points de vie. Vous piochez une carte et vous gagnez 3 points de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la cruauté {6}{B}{B}

Créature : archonte M

Vol
À chaque fois que l'Archonte de la cruauté arrive ou attaque, un adversaire ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker, se défausse d'une carte, et perd 3 points de vie. Vous piochez une carte et vous gagnez 3 points de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la cruauté {6}{B}{B}

Créature : archonte M

Vol
À chaque fois que l'Archonte de la cruauté arrive ou attaque, un adversaire ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker, se défausse d'une carte, et perd 3 points de vie. Vous piochez une carte et vous gagnez 3 points de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la cruauté {6}{B}{B}

Créature : archonte M

Vol
À chaque fois que l'Archonte de la cruauté arrive ou attaque, un adversaire ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker, se défausse d'une carte, et perd 3 points de vie. Vous piochez une carte et vous gagnez 3 points de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre du massacre {3}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et guivre M

Quand la Guivre du massacre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, ce joueur perd 2 points de vie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur du vide {4}{B}{B}{B}

Créature : démon M

Vol
À chaque fois que le Seigneur du vide inflige des blessures de combat à un joueur, exilez les sept cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur puis mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature parmi celles-ci.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre du massacre {3}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et guivre M

Quand la Guivre du massacre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, ce joueur perd 2 points de vie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de traîtrise {5}{U}{U}

Créature : humain et gredin R

Quand l'Agent de Traîtrise arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé.
Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins trois permanents que vous ne possédez pas, piochez trois cartes.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de traîtrise {5}{U}{U}

Créature : humain et gredin R

Quand l'Agent de Traîtrise arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé.
Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins trois permanents que vous ne possédez pas, piochez trois cartes.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Serra {4}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Au moment où l'Émissaire de Serra arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de carte.
Vous et les créatures que vous contrôlez avec la protection contre le type de carte choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur brisecoque {5}{U}{U}

Créature : kraken et horreur R

Flash
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
À chaque fois que vous lancez un sort, choisissez jusqu'à l'un ?
? Renvoyez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
? Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

7/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière cendreuse {4}{W}{W}{B}{B}

Créature : archonte M

Vol
Quand la Cavalière cendreuse arrive sur le champ de bataille ou meurt, exilez un permanent ciblé.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse des rites cruels {W}{B}

Créature : humain et psychagogue R

{T}, payez 3 points de vie, sacrifiez la Prêtresse des rites cruels : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
Exhumation {3}{W}{B} ({3}{W}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille 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

Prêtresse des rites cruels {W}{B}

Créature : humain et psychagogue R

{T}, payez 3 points de vie, sacrifiez la Prêtresse des rites cruels : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
Exhumation {3}{W}{B} ({3}{W}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille 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

Prêtresse des rites cruels {W}{B}

Créature : humain et psychagogue R

{T}, payez 3 points de vie, sacrifiez la Prêtresse des rites cruels : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
Exhumation {3}{W}{B} ({3}{W}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille 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

Brutalité collective {1}{B}

Rituel R

Intensification ? Défaussez-vous d'une carte.
Choisissez l'un ou plus ?
? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'éphémère ou de rituel. Ce joueur se défausse de cette carte.
? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
? Un adversaire ciblé 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

Brutalité collective {1}{B}

Rituel R

Intensification ? Défaussez-vous d'une carte.
Choisissez l'un ou plus ?
? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'éphémère ou de rituel. Ce joueur se défausse de cette carte.
? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brutalité collective {1}{B}

Rituel R

Intensification ? Défaussez-vous d'une carte.
Choisissez l'un ou plus ?
? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'éphémère ou de rituel. Ce joueur se défausse de cette carte.
? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brutalité collective {1}{B}

Rituel R

Intensification ? Défaussez-vous d'une carte.
Choisissez l'un ou plus ?
? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'éphémère ou de rituel. Ce joueur se défausse de cette carte.
? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damner {B}{B}

Rituel M

Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.
Surcharge {2}{W}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'os {B}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou défaussez-vous d'une carte. Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persistance {1}{B}

Rituel **R**

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature non-légendaire ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur -1/-1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'os {B}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou défaussez-vous d'une carte. Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persistance {1}{B}

Rituel **R**

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature non-légendaire ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur -1/-1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persistance {1}{B}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature non-légendaire ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur -1/-1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombification {3}{B}

Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persistance {1}{B}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature non-légendaire ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur -1/-1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée

Terrain R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification {1}{W}{B}

Rituel R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée

Terrain R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande fétide

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{WB}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{B} ou {B}{B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair

Terrain R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair

Terrain R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair

Terrain R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Porte-Cromlech

Terrain R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Porte-Cromlech

Terrain R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire

Terrain R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire

Terrain R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{UB}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de Raffine

Terrain : plaine et île et marais R

({T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.)
La Tour de Raffine arrive sur le champ de bataille engagée.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de Raffine

Terrain : plaine et île et marais R

({T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.)
La Tour de Raffine arrive sur le champ de bataille engagée.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise sinistre {3}{B}

Éphémère R

Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche une carte.
Exilez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise infernale {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruter {U}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruter {U}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absence fatidique {1}{W}

Éphémère **R**

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Son contrôleur enquête. (Il crée un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indulgence souillée {U}{B}

Éphémère U

Piochez deux cartes. Puis défaussez-vous d'une carte à moins qu'il y ait au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indulgence souillée {U}{B}

Éphémère U

Piochez deux cartes. Puis défaussez-vous d'une carte à moins qu'il y ait au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indulgence souillée {U}{B}

Éphémère U

Piochez deux cartes. Puis défaussez-vous d'une carte à moins qu'il y ait au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration fidèle {W}{U}

Éphémère U

Vous gagnez 2 points de vie, vous piochez deux cartes, puis vous vous défaussez de deux cartes.
Flashback {1}{W}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration fidèle {W}{U}

Éphémère U

Vous gagnez 2 points de vie, vous piochez deux cartes, puis vous vous défaussez de deux cartes.
Flashback {1}{W}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chagrin {2}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation M

Menace
Quand le Chagrin arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.
Évocation ? Exilez une carte noire de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration fidèle {W}{U}

Éphémère U

Vous gagnez 2 points de vie, vous piochez deux cartes, puis vous vous défaussez de deux cartes.
Flashback {1}{W}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan des tombes {4}{B}{B}

Créature : géant M

Contact mortel
À chaque fois que le Titan des tombes arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solitude {3}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation M

Flash
Lien de vie
Quand la Solitude arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une autre créature ciblée. Le contrôleur de cette créature gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Évocation ? Exilez une carte blanche de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits de pas du goryo {2}{B}

Rituel : arcane U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Sacrifiez cette créature au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge du Vent d'acier {5}{W}{U}{B}

Créature-artefact : sphinx M

Vol, initiative, vigilance, lien de vie, protection contre le rouge et protection contre le vert

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement {4}{B}

Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe anonyme {1}{B}

Rituel R

Cherchez une carte non-légendaire dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile {1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

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

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture {W}{B}

Éphémère U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphémérer {W}

Éphémère C

Exilez la créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch {U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.
? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide {2}{B}{B}

Enchantement R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast