Marchevide dauthi	{B}{B}	Marchevide dauthi {B	s}{B}
Créature : dauthi et gredin	R	Créature : dauthi et gredin	R
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être l que par des créatures avec la distorsion.) Si une carte devait être mise dans le cimetière d'ur adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exilez-la a marqueur « vide » sur elle. {T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une exilée qu'un adversaire possède avec un marqueus ur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans paye coût de mana.	avec un carte r « vide »	Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloque que par des créatures avec la distorsion.) Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exilez-la avec u marqueur « vide » sur elle. {T), sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vic sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.	un e de »
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2

Marchevide dauthi	{B}{B}
Créature : dauthi et gredin	R
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être b que par des créatures avec la distorsion.)	loquée
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un	
adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exilez-la a marqueur « vide » sur elle.	vec un
{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur	
sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer	
coût de mana.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : dauthi et gredin

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exilez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T), sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

 $\{B\}\{B\}$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi

Sheoldred, l'Apocalypse	{2}{B}{B}		Tourach, chantreffroi	{1}{B}
Créature légendaire : phyrexian et praetor	М		Créature légendaire : humain et clerc	М
Contact mortel À chaque fois que vous piochez une carte, vous ga points de vie. À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, il points de vie.			Kick {B}{B} (Vous pouvez payer {B}{B} supplémenta moment où vous lancez ce sort.) Protection contre le blanc À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une comettez un marqueur +1/+1 sur Tourach, chantreffroi Quand Tourach arrive sur le champ de bataille, s'il a kické, un adversaire ciblé se défausse de deux carte hasard.	arte, i. a été
	4/5			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

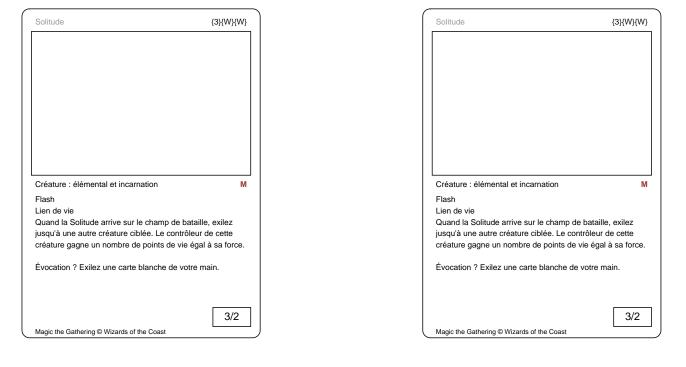
Tourach, chantreffroi	{1}{B}
Créature légendaire : humain et clerc	М
Kick {B}{B} (Vous pouvez payer {B}{B} supplémenta	ires au
moment où vous lancez ce sort.) Protection contre le blanc	
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une d	
mettez un marqueur +1/+1 sur Tourach, chantreffro Quand Tourach arrive sur le champ de bataille, s'il a	
kické, un adversaire ciblé se défausse de deux cart	es au
hasard.	
Г	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écharpe de lion	{1}{W}
Créature-artefact : équipement et chat	R
{W} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si d	c'était
une carte de permanent, mettez un marqueur +1/+1	sur
l'Écharpe de lion. La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque margi	r
+1/+1 sur l'Écharpe de lion.	ueui
Reconfiguration {2} ({2} : Attachez à une créature cib	lée
que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'u	
la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer u	
rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pa créature.)	as une
5.53.0.5.,	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/ 1

Mystique forgepierre	{1}{W}	Mystique forgepierre	{1}{W}
Créature : kor et artificier	R	Créature : kor et artificier	R
Quand la Mystique forgepierre arrive sur le bataille, vous pouvez chercher dans votre l'carte d'équipement, la révéler, la mettre da puis mélanger. {1}{W}, {T}: Vous pouvez mettre sur le cha une carte d'équipement de votre main.	oibliothèque une ns votre main,	Quand la Mystique forgepierre a bataille, vous pouvez chercher c carte d'équipement, la révéler, la puis mélanger. {1}{W}, {T}: Vous pouvez mettre une carte d'équipement de votre	dans votre bibliothèque une a mettre dans votre main, e sur le champ de bataille
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2	Magic the Gathering © Wizards of the	1/2

Mystique forgepierre	{1}{W}
Créature : kor et artificier	R
Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ of	
bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèq	ue une
carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre puis mélanger.	main,
{1}{W}, {T}: Vous pouvez mettre sur le champ de ba	ataille
une carte d'équipement de votre main.	
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mystique forgepierre	{1}{W}
Créature : kor et artificier	R
Quand la Mystique forgepierre arrive s bataille, vous pouvez chercher dans v carte d'équipement, la révéler, la mett	otre bibliothèque une
puis mélanger. {1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le	•
une carte d'équipement de votre main	1.
and darke a equipernent de voire main	
une care a equiporioni de votre main	



Solitude	{3}{W}{W}
Créature : élémental et incarnation	М
Flash	
Lien de vie Quand la Solitude arrive sur le champ de batai	lle, exilez
jusqu'à une autre créature ciblée. Le contrôleu	r de cette
créature gagne un nombre de points de vie éga	al à sa force.
Évocation ? Exilez une carte blanche de votre	main.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

Solitude	{3}{W}{W}
Créature : élémental et incarnation	M
	М
Flash ien de vie	
Flash .ien de vie Quand la Solitude arrive sur le champ	de bataille, exilez
clash Lien de vie Quand la Solitude arrive sur le champ usqu'à une autre créature ciblée. Le c	de bataille, exilez
clash Lien de vie Quand la Solitude arrive sur le champ usqu'à une autre créature ciblée. Le c	de bataille, exilez
clash Lien de vie Quand la Solitude arrive sur le champ usqu'à une autre créature ciblée. Le c réature gagne un nombre de points d	de bataille, exilez contrôleur de cette de vie égal à sa force.
clash Lien de vie Quand la Solitude arrive sur le champ usqu'à une autre créature ciblée. Le c réature gagne un nombre de points d	de bataille, exilez contrôleur de cette de vie égal à sa force.
Créature : élémental et incarnation Flash Lien de vie Quand la Solitude arrive sur le champ usqu'à une autre créature ciblée. Le c créature gagne un nombre de points d Évocation ? Exilez une carte blanche	de bataille, exilez contrôleur de cette de vie égal à sa force.

Damner {B}{	B}		Inquisition de Kozilek	{B}
Rituel	R		Rituel	U
Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée. Surcharge {2}{W}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour so coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(» par « chaque » dans son texte.)			Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une conon-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale 3. Ce joueur se défausse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•		

Damner	{B}{B}
Rituel	R
Détruisez une créature ciblée. Une créa	
cette manière ne peut pas être régénéré Surcharge {2}{W}{W} (Vous pouvez land	
coût de surcharge. Si vous faites ainsi, i	•
» par « chaque » dans son texte.)	(-)

Inquisition de Kozilek	{B}
Rituel	U
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égi	
3. Ce joueur se défausse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Inquisition de Kozilek {B}	Saisie des pensées {	[B}
Rituel U	Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.	Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une car non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	te
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Saisie des pensées {B}	Saisie des pensées {	[B}

Rituel

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.

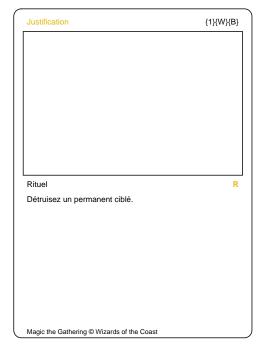
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

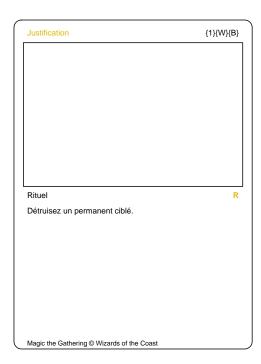
Rituel

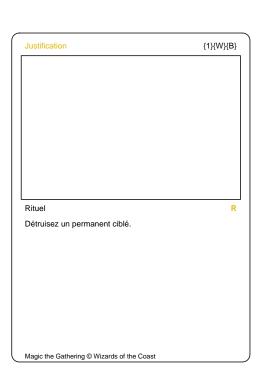
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées	{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une c non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	







Justification {1}{W}{B		Château Locthwain
Rituel R Détruisez un permanent ciblé.		Terrain Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais. (T): Add {B}. {1}{B}{B}, {T}: Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Château Ardenval	_	Clairière silencieuse

Château Ardenval	
]
Terrain R	
Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.	
{T}: Ajoutez {W}.	
{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Clairière silencieuse	
Terrain	R
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {W} ou {B}. {1}, {T}, sacrifiez la Clairière silencieuse : Piochez une	
carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Clairière silencieuse	Cour dissimulée
Terrain {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {W} ou {B}. {1}, {T}, sacrifiez la Clairière silencieuse : Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain 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
Cour dissimulée	Cour dissimulée
Terrain 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}.	Terrain 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

Essaim du despote tyrann?il	Marais
Terrain R Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, l'Essaim du despote tyrann?il arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {B}.	Terrain de base : marais C {B}
(3){B}: Jusqu'à la fin du tour, l'Essaim du despote tyrann?il devient une créature 3/3 noire Tyrann?il avec la menace et « À chaque fois que cette créature attaque, exilez une carte ciblée du cimetière du joueur défenseur ». C'est toujours un terrain.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Marais	Marais

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
	7
Terrain de base : marais C	 ;
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine		Plaine	
Terrain de base : plaine C		Terrain de base : plaine	С
{W}		{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
{W}	

Plaines marécageuses		
Terrain	R	
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		_

Plaines marécageuses	Plaines marécageuses
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaines marécageuses	Reliquaire impie
Terrain {T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain : plaine et marais 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie	Urborg, tombe de Yaugzebul
Terrain : plaine et marais 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.	Terrain légendaire M Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Takenuma, marais abandonné	Vue prismatique
Terrain légendaire (T): Ajoutez (B). &tii>Transfert&ti/i> ? {3}{B}, défaussez-vous de Takenuma, marais abandonné: Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de créature ou de planeswalker depuis votre cimetière dans votre main. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.	Terrain {T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Battecrâne	{5}		Poussée fatale	{B}
Artefact : équipement	M		Éphémère	U
Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexia et Germe, puis attachez-lui cet équipement.) La créature équipée gagne +4/+4 et a la vigilance et le lie de vie. (3): Renvoyez la Battecrâne dans la main de son propriétaire. Équipement {5}	an		Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2. <i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si u permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bata ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kaldra parachevée	{7}
Artefact légendaire : équipement	M
Arme vivante	
Indestructible	
La créature équipée gagne +5/+5 et a l'initiative, le	_
piétinement, l'indestructible, la célérité et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à une	
créature, exilez cette créature. »	
Équipement {7}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poussée fatale	(B)
Éphémère	U
Détruisez la créature ciblée si s inférieure ou égale à 2.	a valeur de mana est
<i>Révolte</i> ? Détru	isez cette créature si sa
valeur de mana est inférieure or permanent que vous contrôliez ce tour-ci.	
ce tour-ci.	

Poussée fatale	{B}	Éphémérer (W}
Éphémère Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.	U	Éphémère Exilez la créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de	c
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si permanent que vous contrôliez a quitté le champ de ba ce tour-ci. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	un	son propriétaire. Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez- au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil san payer son coût de mana.) Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Âpre fleur

[1]{B}

Enchantement tribal : peuple fée
M

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et
Gredin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apre fleur {1}	{B}		Archonte d'Emeria {2}{	VV}
Enchantement tribal : peuple fée	M		Créature : archonte	R
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie e vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.	et		Vol Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour. Les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Archonte d'Éméria	{2}{W}
Créature : archonte	R
Vol Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par to	ur.
Les terrains non-base que vos adversaires contro	
arrivent sur le champ de bataille engagés.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Championne aurioke	{W}{W}
Créature : humain et clerc	R
Protection contre le noir et contre le rouge À chaque fois qu'une autre créature arrive bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie	sur le champ de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Kambal, consul de l'attribution	{1}{W}{B}		Édit soudain	{1}{B}
Créature légendaire : humain et conseiller	R		Éphémère	U
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort no	on-créature,		Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile,	les
ce joueur perd 2 points de vie et vous gagnez 2	2 points de		joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de	
vie.			capacités qui ne sont pas des capacités de mana.) Un joueur ciblé sacrifie une créature.	
	2/3			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épée d'Eau et de Feu	{3}
Artefact : équipement	M
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection co le rouge et le bleu.	ontre
À chaque fois que la créature équipée inflige des bles	
de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige blessures à n'importe quelle cible et vous piochez un	
carte.	_
Équipement {2}	

	Édit soudain	{1}{B}
٠	Éphémère	U
	Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.) Un joueur ciblé sacrifie une créature.	les
_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Extraction chirurgicale {BP}	Marche de la lumière fantasmagorique {X}{W}
Éphémère R	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.	En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes blanches depuis votre main. Ce sort coût {2} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière. Exilez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Extraction chirurgicale {BP}	Marche de la lumière fantasmagorique {X}{W}
	(9(1)

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 que terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main e bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les Puis ce joueur mélange.	t la e de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes blanches depuis votre main. Ce sort coût {2} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière.

Exilez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Marche de la lumière fantasmagorique	{X}{W}
Éphémère	R
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce	sort, vous
pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes b	
depuis votre main. Ce sort coût {2} de moins à la chaque carte exilée de cette manière.	ancer pour
Exilez un artefact ciblé, une créature ciblée ou u	ın
enchantement ciblé avec une valeur de mana in	férieure ou
égale à X.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sagacité de Kaya	{1}{W}{B}
Éphémère	R
Choisissez deux ?	
? Chaque adversaire sacrifie une créature.	
? Exilez le cimetière de tous les adversaires.	
? Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noi avec le vol.	re Esprit
? Vous gagnez 4 points de vie.	
Union {3} (Choisissez tout si vous payez le coût	t d'union.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Silence assourdissant	{W
·	
Enchantement	L
Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort r	non-créature pai
tour.	