

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

Griselbrand
{4}{B}{B}{B}{B}

Créature légendaire : démon
M

Vol, lien de vie

Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

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

Griselbrand
{4}{B}{B}{B}{B}

Créature légendaire : démon
M

Vol, lien de vie

Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred, l'Apocalypse

{2}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Contact mortel

À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, il perd 2 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écumèbe tyran

{5}{U}{U}{U}

Créature : djinn

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort, renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred, l'Apocalypse

{2}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Contact mortel

À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, il perd 2 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écumèbe tyran

{5}{U}{U}{U}

Créature : djinn

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort, renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démasquer

{3}{B}

Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démasquer

{3}{B}

Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démasquer

{3}{B}

Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démasquer

{3}{B}

Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation {B}

Rituel M

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation {B}

Rituel M

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation {B}

Rituel M

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation {B}

Rituel M

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

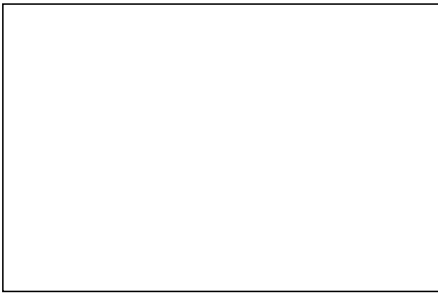
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



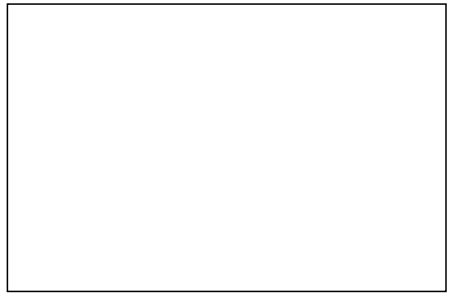
Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



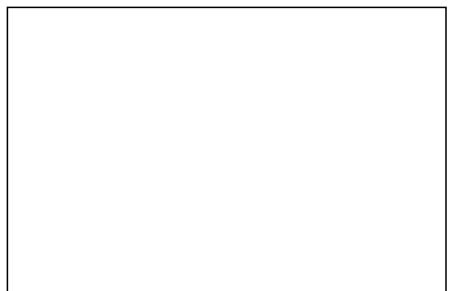
Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement

{B}



Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement

{B}



Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement

{B}



Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement

{B}



Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

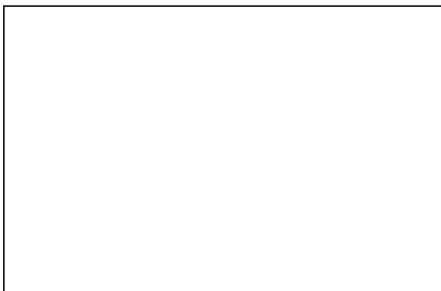
C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}



Enchantement : aura

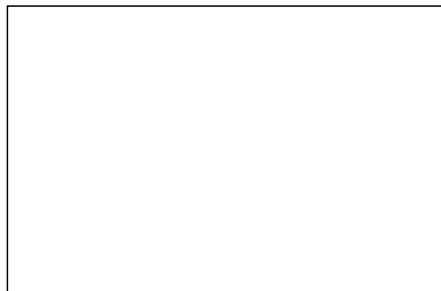
U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie. La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie. La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie. La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie. La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exposé libre

{2}{U}



Rituel

M

Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de terrain depuis sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exposé libre

{2}{U}



Rituel

M

Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de terrain depuis sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exposé libre

{2}{U}



Rituel

M

Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de terrain depuis sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exposé libre

{2}{U}



Rituel

M

Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de terrain depuis sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}

Artefact

R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}

Artefact

R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}

Artefact

R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}

Artefact

R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}

Artefact

R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège brisesprit

{2}{U}{U}

Éphémère : piège

M

Si un adversaire a lancé au moins trois sorts ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Exilez n'importe quel nombre de sorts ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}

Artefact

R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège brisesprit

{2}{U}{U}

Éphémère : piège

M

Si un adversaire a lancé au moins trois sorts ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Exilez n'importe quel nombre de sorts ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège brisesprit

{2}{U}{U}

Éphémère : piège

M

Si un adversaire a lancé au moins trois sorts ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Exilez n'importe quel nombre de sorts ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl

{U}{B}

Éphémère

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl

{U}{B}

Éphémère

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl

{U}{B}

Éphémère

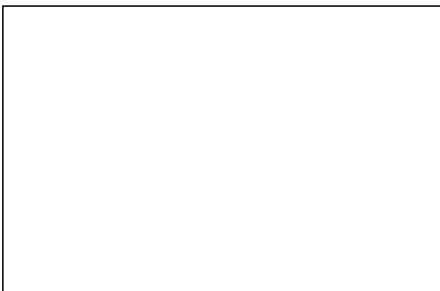
U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}



Enchantement

M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}



Enchantement

M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast