

Dévoreur d'âme intrus {3}



Créature-artefact : phyrexian et construction C

{UP} : Le Dévoreur d'âme intrus ne peut pas être bloqué ce tour-ci. ({UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée {2}{B}{B}



Créature : vampire R

Vol

{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée {2}{B}{B}



Créature : vampire R

Vol

{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrotique {2}{B}{B}



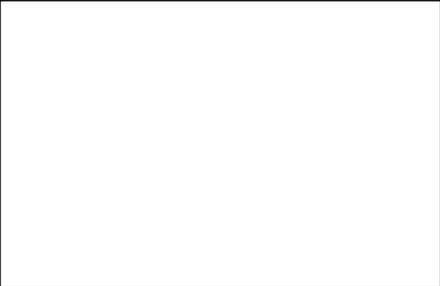
Créature : limon R

Tant que le Limon nécrotique est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créatures dans tous les cimetières.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrotique {2}{B}{B}



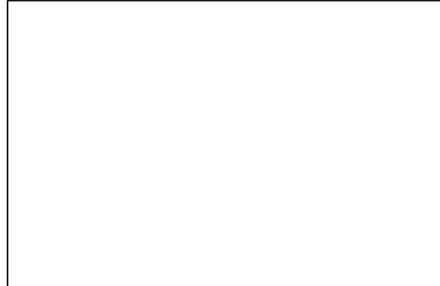
Créature : limon R

Tant que le Limon nécrotique est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créatures dans tous les cimetières.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble Falkenrath {3}{B}



Créature : vampire et noble U

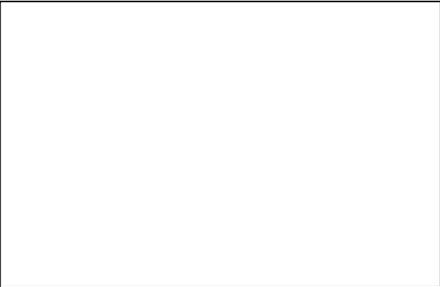
Vol

À chaque fois que le Noble Falkenrath ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrotique {2}{B}{B}



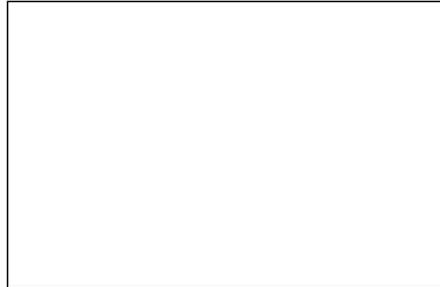
Créature : limon R

Tant que le Limon nécrotique est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créatures dans tous les cimetières.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudit civilisé {2}{U}



Créature : humain et conseiller U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si une carte de créature est défaussée de cette manière, dégagez l'Érudit civilisé, puis transformez-le.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudit civilisé {2}{U}



Créature : humain et conseiller U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si une carte de créature est défaussée de cette manière, dégagez l'Érudit civilisé, puis transformez-le.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique {1}{U}



Créature : illusion R

Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle acquiert « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique {1}{U}



Créature : illusion R

Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle acquiert « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier M

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier **M**

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme des miroirs {3}{U}{U}



Créature : esprit **M**

Vol

{1}{U} : Le propriétaire du Phantasme des miroirs le mélange à sa bibliothèque. S'il fait ainsi, il révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte nommée Phantasme des miroirs soit révélée. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier **M**

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme des miroirs {3}{U}{U}



Créature : esprit **M**

Vol

{1}{U} : Le propriétaire du Phantasme des miroirs le mélange à sa bibliothèque. S'il fait ainsi, il révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte nommée Phantasme des miroirs soit révélée. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}



Créature : zombie et guerrier **C**
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}



Créature : zombie et guerrier **C**
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}



Créature : zombie et guerrier **C**
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}



Créature : zombie et guerrier **C**
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab déprédateur

{1}{U}{U}

Créature : zombie et horreur

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez trois cartes de créature de votre cimetière.

Vol

Vous pouvez lancer le Skaab déprédateur depuis votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathédrale membranée

{1}{WP}

Créature-artefact : mur

U

(({WP}) peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Défenseur

Quand la Cathédrale membranée meurt pendant le combat, elle inflige 6 blessures à chaque créature qu'elle a bloquée ce combat-ci.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathédrale membranée

{1}{WP}

Créature-artefact : mur

U

(({WP}) peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Défenseur

Quand la Cathédrale membranée meurt pendant le combat, elle inflige 6 blessures à chaque créature qu'elle a bloquée ce combat-ci.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite

{5}{W}{W}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

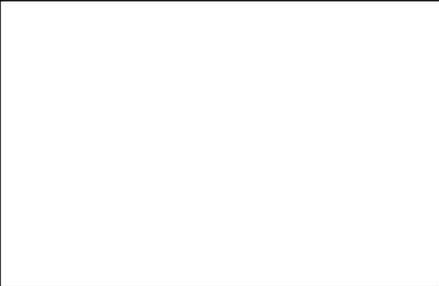
M

Vigilance
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}



Créature : géant M

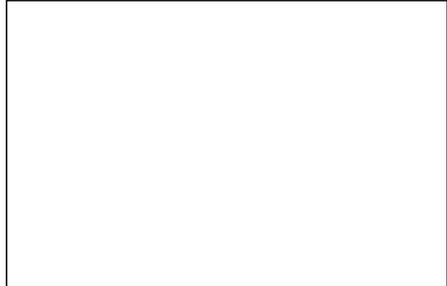
Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimgrin, né des cadavres {3}{U}{B}



Créature légendaire : zombie et guerrier M

Grimgrin, né des cadavres arrive sur le champ de bataille engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

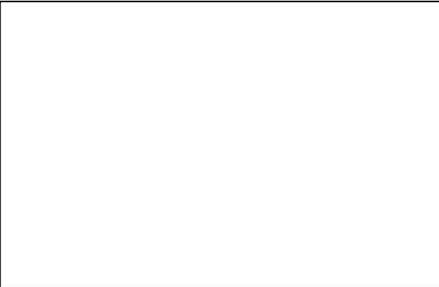
Sacrifiez une autre créature : Dégagez Grimgrin et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois que Grimgrin attaque, détruisez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle, puis mettez un marqueur +1/+1 sur Grimgrin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimgrin, né des cadavres {3}{U}{B}



Créature légendaire : zombie et guerrier M

Grimgrin, né des cadavres arrive sur le champ de bataille engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

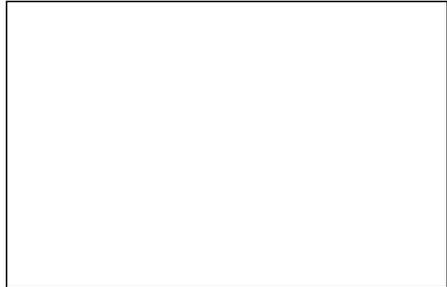
Sacrifiez une autre créature : Dégagez Grimgrin et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois que Grimgrin attaque, détruisez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle, puis mettez un marqueur +1/+1 sur Grimgrin.

5/5

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.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement

{4}{B}



Rituel

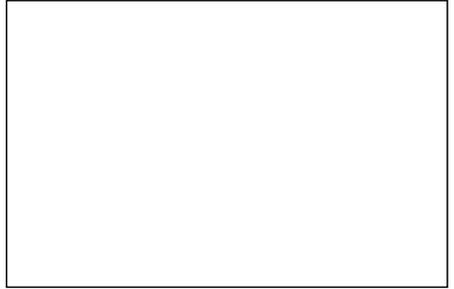
U

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

Sacres de déterrement

{4}{B}



Rituel

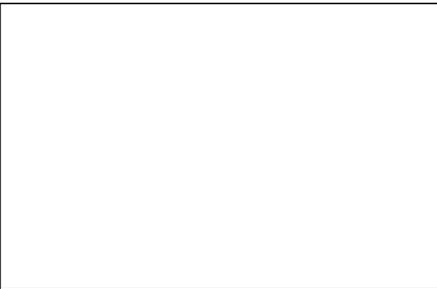
U

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

Sacres de déterrement

{4}{B}



Rituel

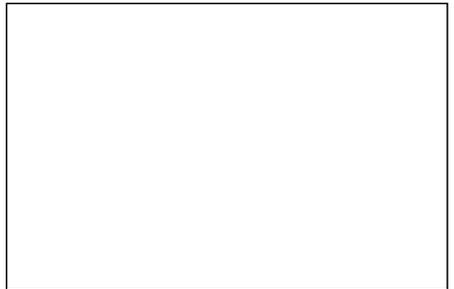
U

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

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



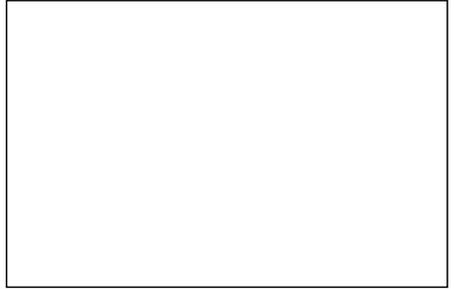
Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

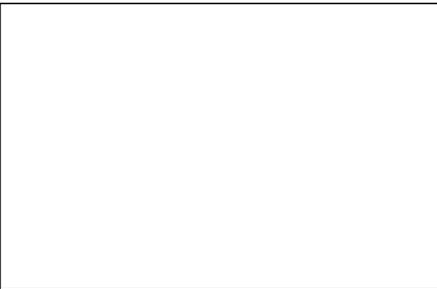
R

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

Catacombes noyées



Terrain

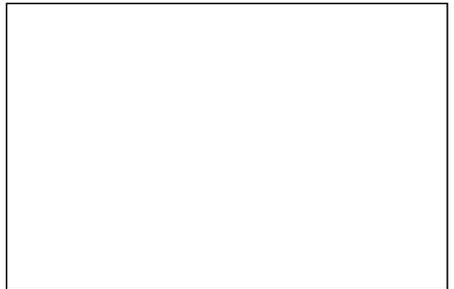
R

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

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

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière marin de Népalie



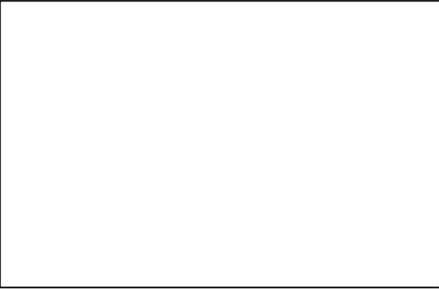
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}{B}, {T} : Un joueur ciblé meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière marin de Népalie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}{B}, {T} : Un joueur ciblé meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

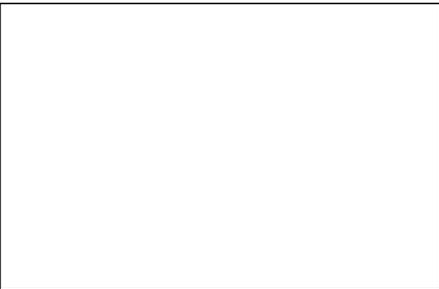
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

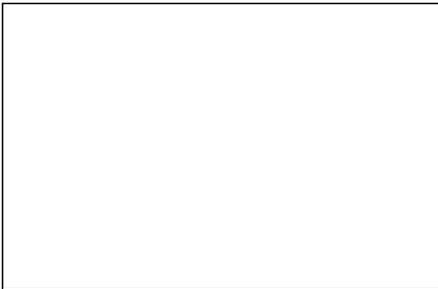
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

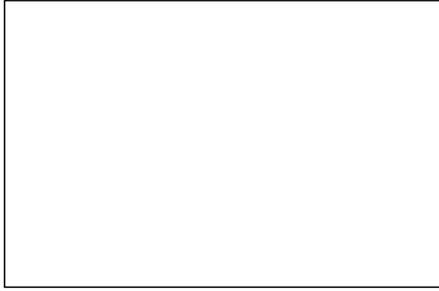


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

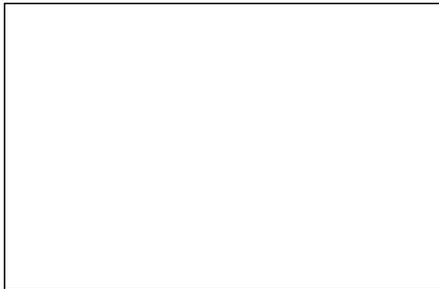


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

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

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

Rivages de Nappenoire



Terrain

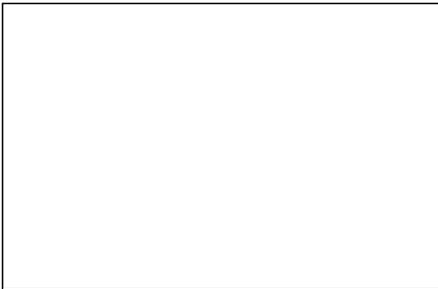
R

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

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

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

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

(({BP}) peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}



Enchantement U
À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

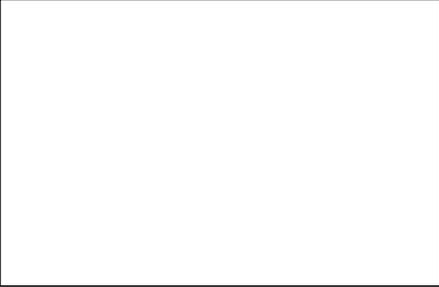
Contemplation {1}{W}{W}



Enchantement U
À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}



Enchantement U
À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast