

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

Jin-Gitaxias, augure du Noyau {8}{U}{U}

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Flash

Au début de votre étape de fin, piochez sept cartes.
La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de sept.

5/4

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

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

Iona, Bouclier d'Éméria

{6}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol

Au moment où Iona, Bouclier d'Éméria arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de la couleur choisie.

7/7

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

Archange de l'empyrée

{4}{G}{W}{U}



Créature : ange

M

Vol

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à l'Archange de l'empyrée à la place.

5/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dérèglement

{1}{B}



Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}



Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

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

Déterrement

{1}{B}



Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

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

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

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

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

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

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

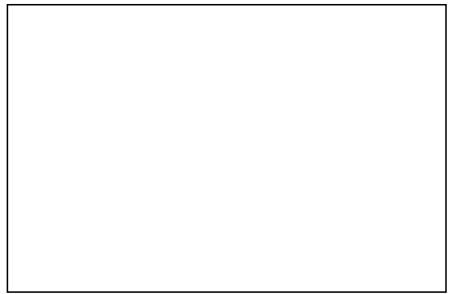
C

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



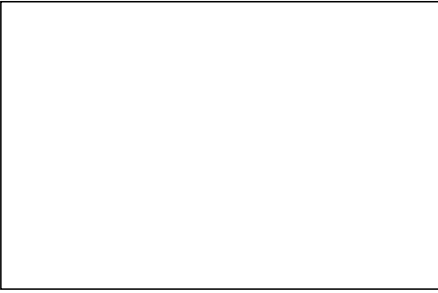
Terrain

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



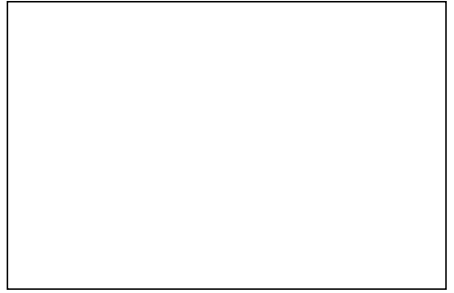
Terrain

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

Fondrière sanguinolente



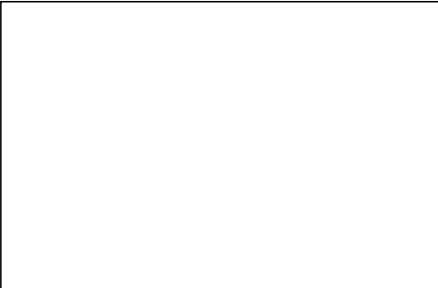
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, 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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

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

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

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

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

Asphyxie

{U}



Éphémère

R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement

{B}



Éphémère

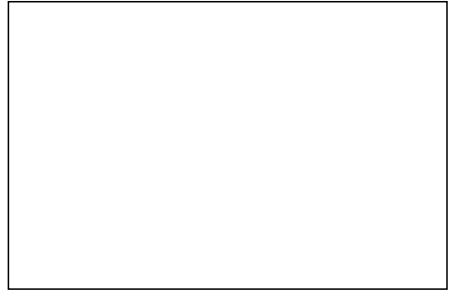
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie

{U}



Éphémère

R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

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

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

M

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

M

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

M

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

M

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

enchanted 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

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

Léviathan de l'Encrier

{7}{U}{U}

Créature-artefact : léviathan

R

Traversée des îles, piétinement

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

7/11

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

Ange du désespoir

{3}{W}{W}{B}{B}

Créature : ange

R

Vol

Quand l'Ange du désespoir arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exposé libre

{2}{U}

Rituel

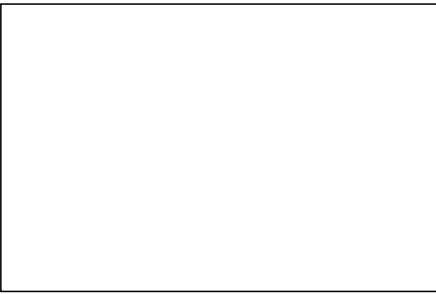
M

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

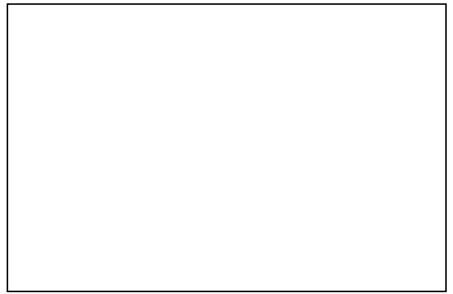
M

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

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

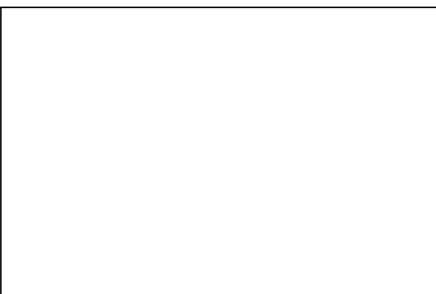
R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

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

Aiguille à sectionner

{1}




Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}




Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge irrité {U}

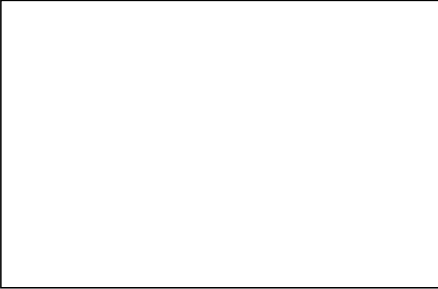


Éphémère R

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

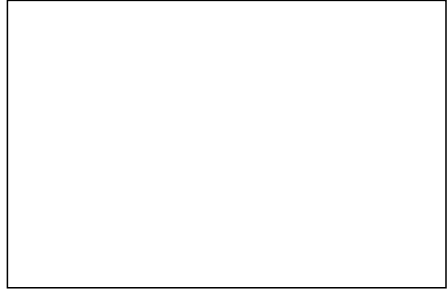


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge irrité {U}



Éphémère R

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Submersion

{4}{U}

Éphémère

U

Si un adversaire contrôle une forêt et que vous contrôlez une île, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût en mana.

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast