Avatar du massacre {6}{R}{R}

Créature : avatar R

Toutes les créatures ont la double initiative et elles attaquent à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte brûlant {6}{W}{W}{W}

Créature : archonte R

Vol
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère {5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir {5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, vigilance, indestructible
Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Enterré vivant {2}{B}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

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

Enterré vivant {2}{B}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur rhystique {2}{B}

Rituel R

À moins qu'un joueur quelconque ne paye {2}, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation {B}

Rituel R

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 sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur rhystique {2}{B}

Rituel R

À moins qu'un joueur quelconque ne paye {2}, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation {B}

Rituel R

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 sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Brousse

Terrain : plaine et marais R

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

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

Brousse

Terrain : plaine et marais R

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

Terrain : plaine et marais R

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

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

Brousse

Terrain : plaine et marais R

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

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

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

Grève inondée

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

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

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

Mer souterraine

Terrain : île et marais **R**

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

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 **R**

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Mer souterraine

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

Terrain : plaine et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

Terrain : plaine et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

Terrain : plaine et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

Terrain : plaine et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei {1}

Artefact U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei {1}

Artefact U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin Markov {3}{B}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

{-3} : Le total de points de vie d'un adversaire ciblé devient 10.

{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé pendant son prochain tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

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

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

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

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

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

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

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime {W}

Éphémère R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime {W}

Éphémère R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime {W}

Éphémère R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime {W}

Éphémère R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrepoids {U}{U}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, contrecarrez ce sort s'il a la même valeur de mana que la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale {2}{W}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrepoids {U}{U}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, contrecarrez ce sort s'il a la même valeur de mana que la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale {2}{W}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Damnation {2}{B}{B}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphin argenté {5}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Seuil ? Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire ou mourir {1}{B}

Rituel R

Séparez toutes les créatures que le joueur ciblé contrôle en deux tas. Détruisez toutes les créatures du tas choisi par ce joueur. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extirpation {B}

Éphémère R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

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

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 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.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nether Void {3}{B}

Enchantement du monde R

A chaque fois qu'un joueur lance un sort, contrecarrez-le à moins que ce joueur ne paye {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle {2}{B}

Enchantement U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle {2}{B}

Enchantement U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast