

Âme tourmentée {B}



Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion U

Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion U

Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion U

Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion U

Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talrand, invocateur céleste

{2}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drâkon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberration dévorante

{3}{U}{B}

Créature : horreur

R

La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires.

À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talrand, invocateur céleste

{2}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drâkon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberration dévorante

{3}{U}{B}

Créature : horreur

R

La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires.

À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lazav, érudit de Dimir

{U}{U}{B}{B}



Créature légendaire : changeforme

M

Défense talismanique

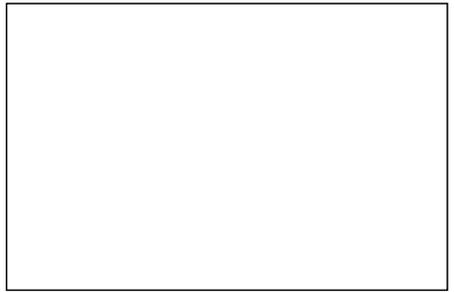
À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, vous pouvez faire que Lazav, érudit de Dimir devienne une copie de cette carte excepté que son nom est Lazav, érudit de Dimir, qu'il est légendaire en plus de ses autres types et qu'il a la défense talismanique et cette capacité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de la Raison

{3}{U}{B}



Créature : léviathan et horreur

R

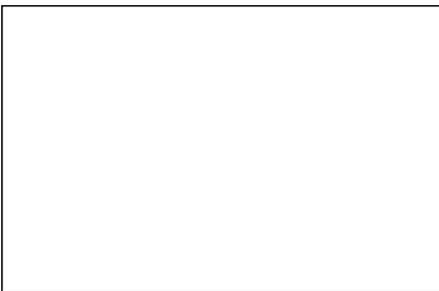
À chaque fois que la Némésis de la Raison attaque, le joueur défenseur meule dix cartes.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de la Raison

{3}{U}{B}



Créature : léviathan et horreur

R

À chaque fois que la Némésis de la Raison attaque, le joueur défenseur meule dix cartes.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échos obsédants

{3}{B}{B}



Rituel

R

Exilez toutes les cartes du cimetière du joueur ciblé qui ne sont pas des cartes de terrain de base. Pour chaque carte exilée de cette manière, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échos obsédants

{3}{B}{B}



Rituel

R

Exilez toutes les cartes du cimetière du joueur ciblé qui ne sont pas des cartes de terrain de base. Pour chaque carte exilée de cette manière, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire

{U}



Rituel

C

Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire

{U}



Rituel

C

Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire

{U}



Rituel

C

Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désillusions paranoïaques

{U}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessure de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désillusions paranoïaques

{U}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessure de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désillusions paranoïaques

{U}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessure de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désillusions paranoïaques

{U}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessure de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plans chapardés

{1}{U}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plans chapardés

{1}{U}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plans chapardés

{1}{U}{B}



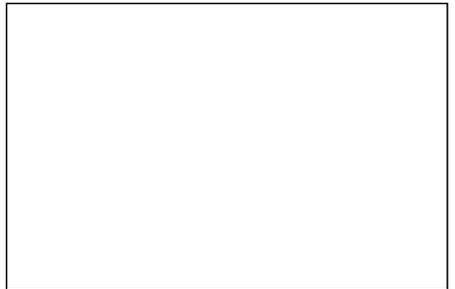
Rituel

C

Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez deux cartes.

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

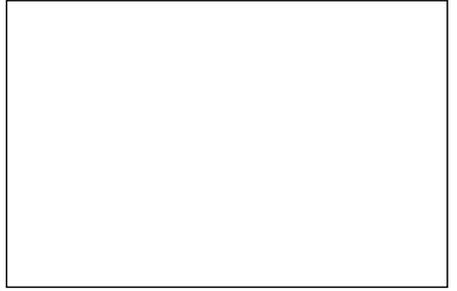
R

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

île



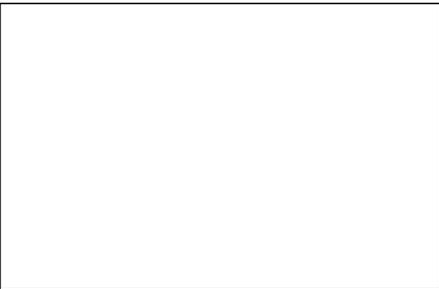
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



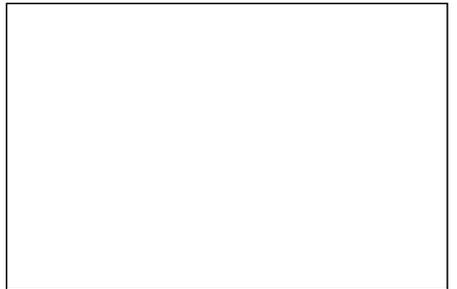
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{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

île



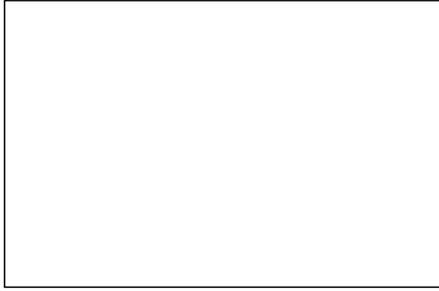
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



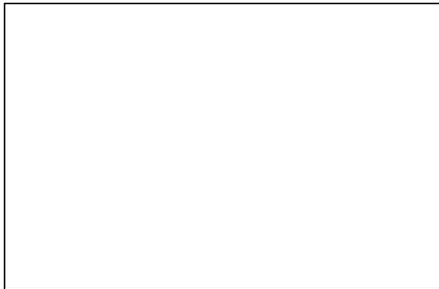
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de pensée

{U}



Éphémère

C

Un joueur ciblé meule deux cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de pensée

{U}



Éphémère

C

Un joueur ciblé meule deux cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de pensée

{U}



Éphémère

C

Un joueur ciblé meule deux cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de pensée

{U}



Éphémère

C

Un joueur ciblé meule deux cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace

{1}{U}



Enchantement

C

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace

{1}{U}



Enchantement

C

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace

{1}{U}



Enchantement

C

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace

{1}{U}



Enchantement

C

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

