

Fureteur de Kederekt {U}{B}{R}



Créature : horreur **C**
 Menace
 Contact mortel

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur de Kederekt {U}{B}{R}



Créature : horreur **C**
 Menace
 Contact mortel

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur de Kederekt {U}{B}{R}



Créature : horreur **C**
 Menace
 Contact mortel

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mornalfange de Grixis {UR}{B}



Créature : zombie et guerrier **C**
 Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, le Mornalfange de Grixis gagne +1/+1 et a le contact mortel.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mornalfange de Grixis

{UR}{B}

Créature : zombie et guerrier

C

Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, le Mornalfange de Grixis gagne +1/+1 et a le contact mortel.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mornalfange de Grixis

{UR}{B}

Créature : zombie et guerrier

C

Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, le Mornalfange de Grixis gagne +1/+1 et a le contact mortel.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mornalfange de Grixis

{UR}{B}

Créature : zombie et guerrier

C

Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, le Mornalfange de Grixis gagne +1/+1 et a le contact mortel.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Sedraxis

{U}{B}{R}

Créature : spectre

U

Vol

À chaque fois que le Spectre de Sedraxis inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

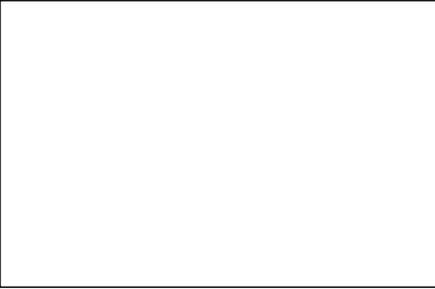
Exhumation {1}{B} ({1}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Sedraxis

{U}{B}{R}



Créature : spectre

U

Vol

À chaque fois que le Spectre de Sedraxis inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

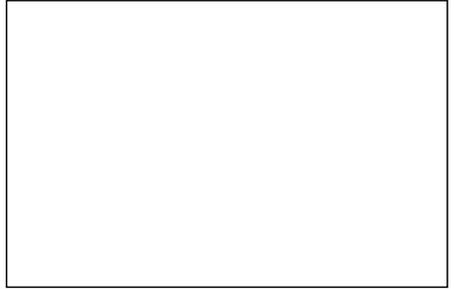
Exhumation {1}{B} ({1}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}



Rituel

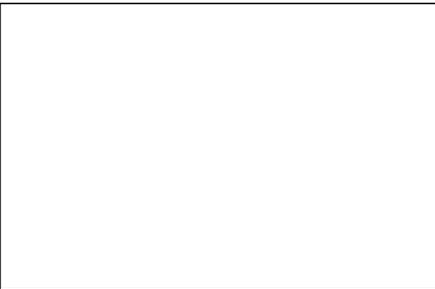
C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Sedraxis

{U}{B}{R}



Créature : spectre

U

Vol

À chaque fois que le Spectre de Sedraxis inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

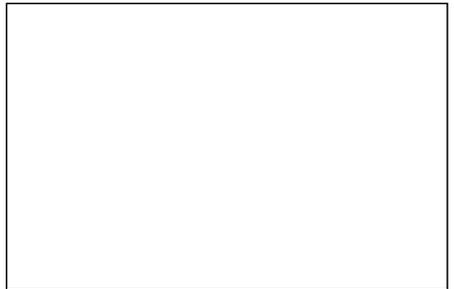
Exhumation {1}{B} ({1}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}



Rituel

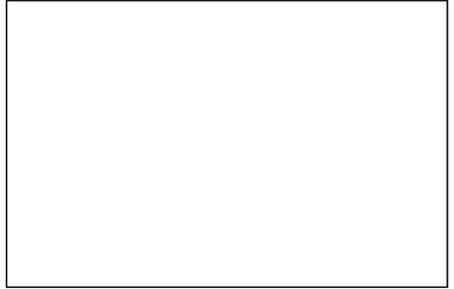
C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

C

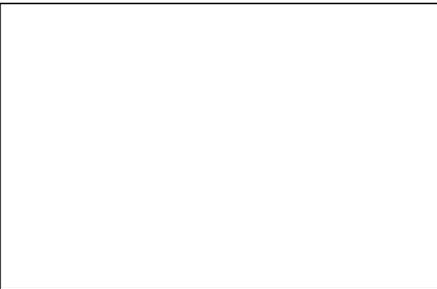
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}



Rituel

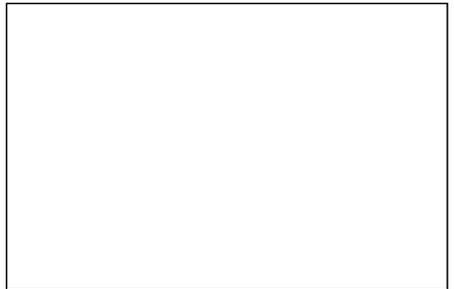
C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}



Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}



Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclave de Bolas

{3}{UR}{B}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclave de Bolas

{3}{UR}{B}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclave de Bolas

{3}{UR}{B}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum cruel

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

Rituel

R

Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum cruel

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

Rituel

R

Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



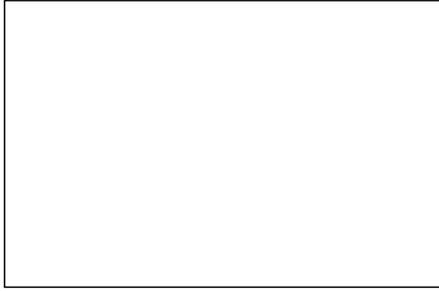
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



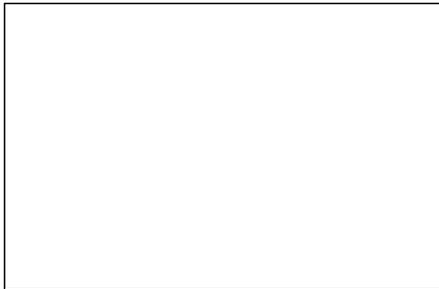
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, 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
{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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

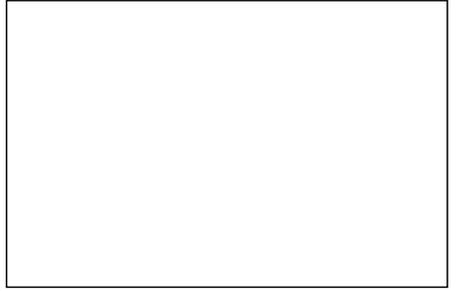


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

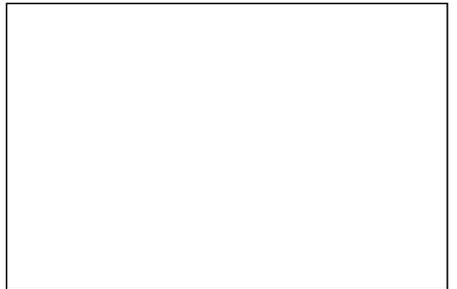


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

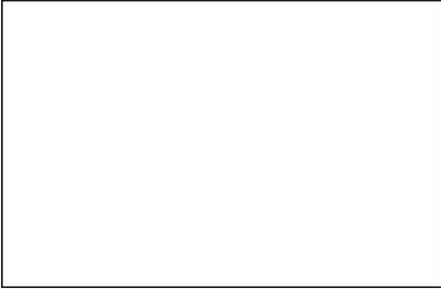


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



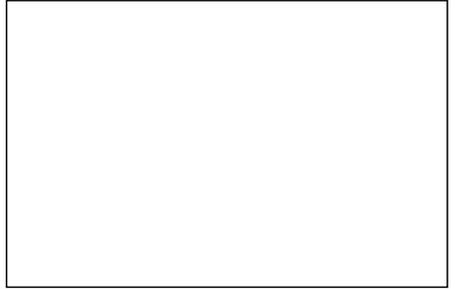
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

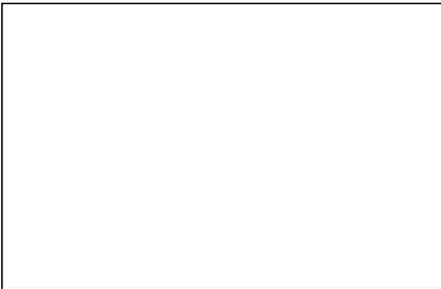
U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

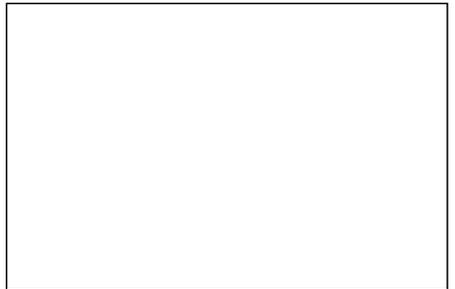
U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, planeswalker

{4}{U}{B}{R}



Planeswalker légendaire : Bolas M

{+3} : Détruisez un permanent non-créature ciblé.

{-2} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

{-9} : Nicol Bolas, planeswalker inflige 7 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de sept cartes et sacrifie ensuite sept permanents.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, planeswalker

{4}{U}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Bolas

M

{+3} : Détruisez un permanent non-créature ciblé.

{-2} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

{-9} : Nicol Bolas, planeswalker inflige 7 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de sept cartes et sacrifie ensuite sept permanents.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Grixis

{U}{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Grixis

{U}{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Grixis

{U}{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

