

Brigadier étincelant

{1}{U}{B}



Créature : zombie et sorcier

U

Quand le Brigadier étincelant arrive sur le champ de bataille, amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

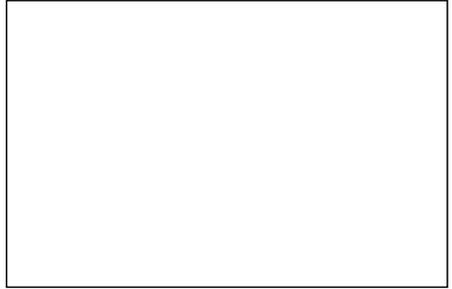
Les jetons Zombie que vous contrôlez ont la défense talismanique et la menace.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier étincelant

{1}{U}{B}



Créature : zombie et sorcier

U

Quand le Brigadier étincelant arrive sur le champ de bataille, amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

Les jetons Zombie que vous contrôlez ont la défense talismanique et la menace.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier étincelant

{1}{U}{B}



Créature : zombie et sorcier

U

Quand le Brigadier étincelant arrive sur le champ de bataille, amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

Les jetons Zombie que vous contrôlez ont la défense talismanique et la menace.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier étincelant

{1}{U}{B}



Créature : zombie et sorcier

U

Quand le Brigadier étincelant arrive sur le champ de bataille, amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

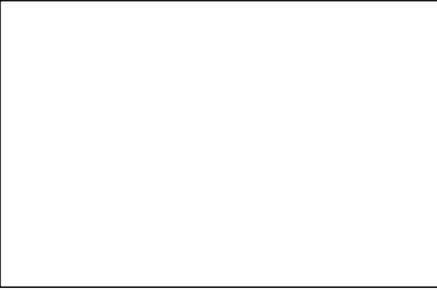
Les jetons Zombie que vous contrôlez ont la défense talismanique et la menace.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Devineur d'âmes

{U}{B}



Créature : zombie et sorcier

R

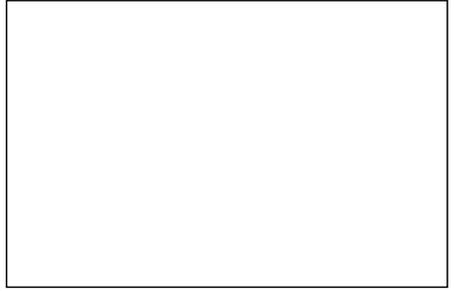
{T}, retirez un marqueur d'un artefact, d'une créature, d'un terrain ou d'un planeswalker que vous contrôlez : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Devineur d'âmes

{U}{B}



Créature : zombie et sorcier

R

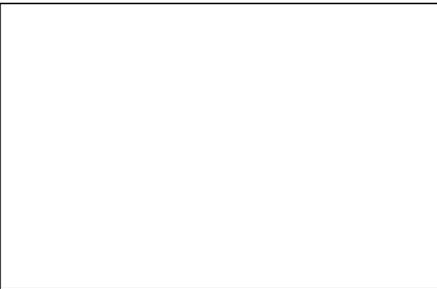
{T}, retirez un marqueur d'un artefact, d'une créature, d'un terrain ou d'un planeswalker que vous contrôlez : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Devineur d'âmes

{U}{B}



Créature : zombie et sorcier

R

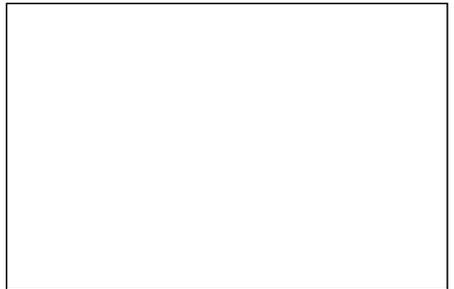
{T}, retirez un marqueur d'un artefact, d'une créature, d'un terrain ou d'un planeswalker que vous contrôlez : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Devineur d'âmes

{U}{B}



Créature : zombie et sorcier

R

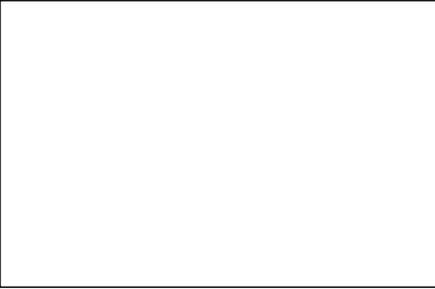
{T}, retirez un marqueur d'un artefact, d'une créature, d'un terrain ou d'un planeswalker que vous contrôlez : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de santé

{1}{U}{B}



Créature : spectre

R

Vol

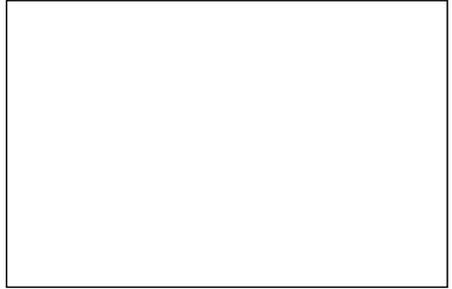
À chaque fois que le Voleur de santé inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste dans son cimetière. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la regarder, vous pouvez la lancer et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de santé

{1}{U}{B}



Créature : spectre

R

Vol

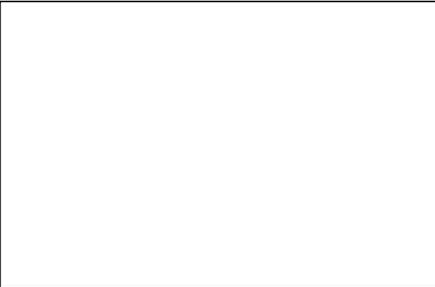
À chaque fois que le Voleur de santé inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste dans son cimetière. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la regarder, vous pouvez la lancer et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de santé

{1}{U}{B}



Créature : spectre

R

Vol

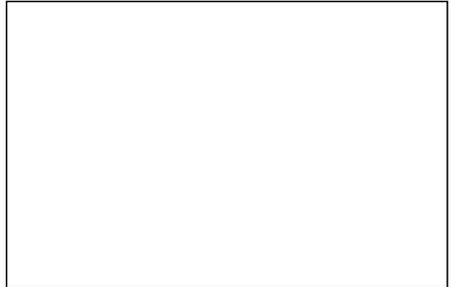
À chaque fois que le Voleur de santé inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste dans son cimetière. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la regarder, vous pouvez la lancer et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de santé

{1}{U}{B}



Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Voleur de santé inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste dans son cimetière. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la regarder, vous pouvez la lancer et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

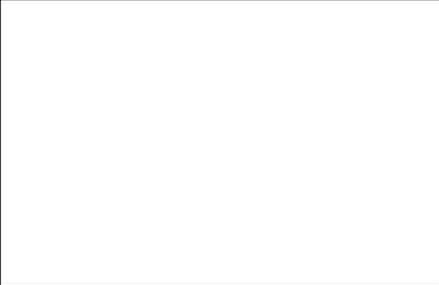


Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

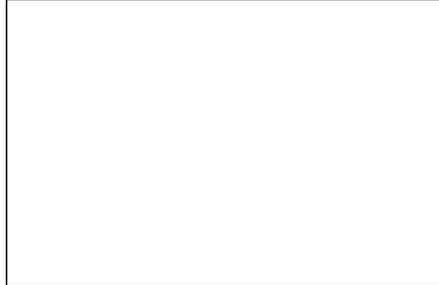


Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri du carnarium

{1}{B}{B}



Rituel

U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.  
Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières  
qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.  
Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri du carnarium

{1}{B}{B}



Rituel

U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.  
Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières  
qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.  
Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri du carnarium

{1}{B}{B}



Rituel

U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.  
Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières  
qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.  
Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri du carnarium

{1}{B}{B}



Rituel

U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.  
Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières  
qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.  
Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrivée des Éternels-dieux

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

Rituel

R

L'Arrivée des Éternels-dieux inflige 4 blessures à une créature ciblée et vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière. Un joueur ciblé meule quatre cartes. Amassez des zombies 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrivée des Éternels-dieux

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

Rituel

R

L'Arrivée des Éternels-dieux inflige 4 blessures à une créature ciblée et vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière. Un joueur ciblé meule quatre cartes. Amassez des zombies 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrivée des Éternels-dieux

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

Rituel

R

L'Arrivée des Éternels-dieux inflige 4 blessures à une créature ciblée et vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière. Un joueur ciblé meule quatre cartes. Amassez des zombies 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrivée des Éternels-dieux

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

Rituel

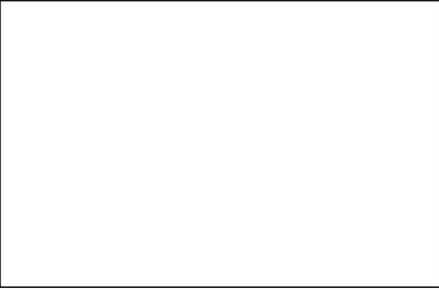
R

L'Arrivée des Éternels-dieux inflige 4 blessures à une créature ciblée et vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière. Un joueur ciblé meule quatre cartes. Amassez des zombies 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées

{U}{B}



Rituel

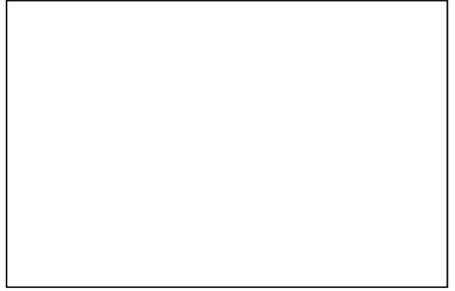
U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées

{U}{B}



Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées

{U}{B}



Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées

{U}{B}



Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

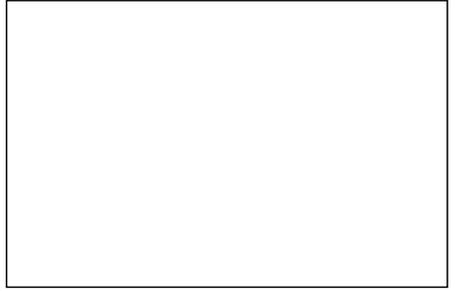
R

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

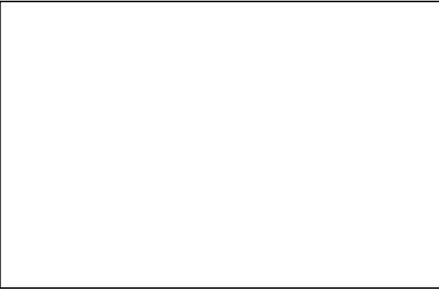
R

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

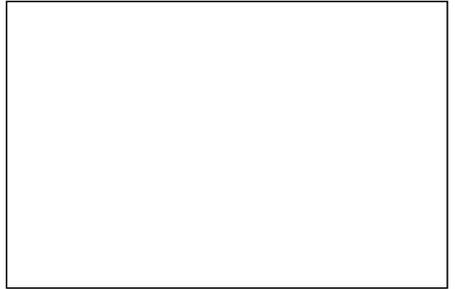
R

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

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  
{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

C

{B}

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

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

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

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

Zone de déflagration



Terrain

R

La Zone de déflagration arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur elle.  
{T}: Ajoutez {C}.  
{X}{X}, {T}: Mettez X marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.  
{3}, {T}, sacrifiez la Zone de déflagration : Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



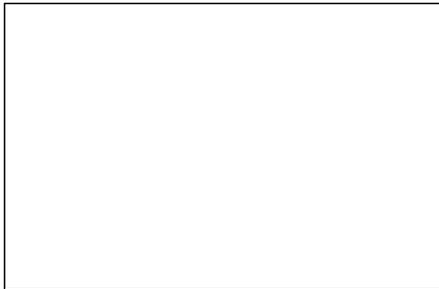
Terrain : île et marais

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

Zone de déflagration



Terrain

R

La Zone de déflagration arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur elle.  
{T}: Ajoutez {C}.  
{X}{X}, {T}: Mettez X marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.  
{3}, {T}, sacrifiez la Zone de déflagration : Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone de déflagration



Terrain

R

La Zone de déflagration arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur elle.

{T}: Ajoutez {C}.

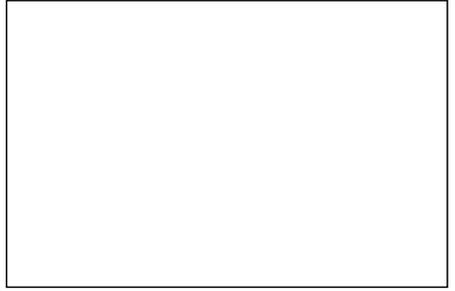
{X}{X}, {T}: Mettez X marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.

{3}, {T}, sacrifiez la Zone de déflagration : Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}



Éphémère

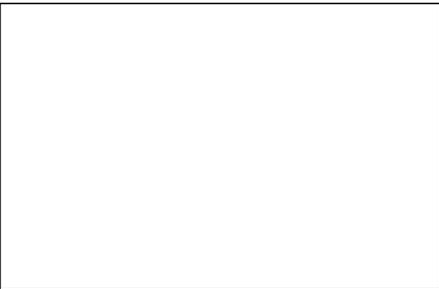
R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}



Éphémère

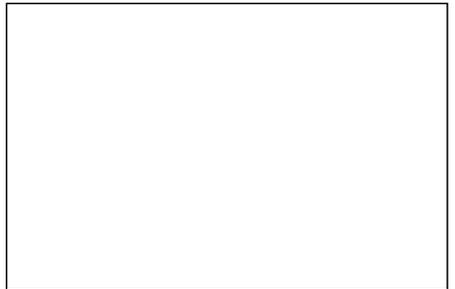
R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}



Éphémère

R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}



Éphémère U  
 Détruisez une créature non-légitimaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

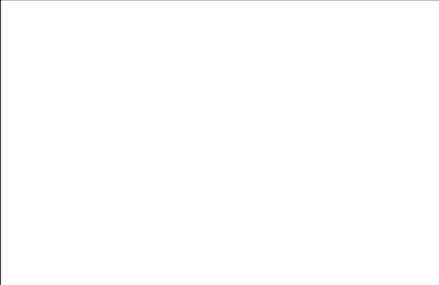
Réduit à néant {1}{B}



Éphémère U  
 Détruisez une créature non-légitimaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

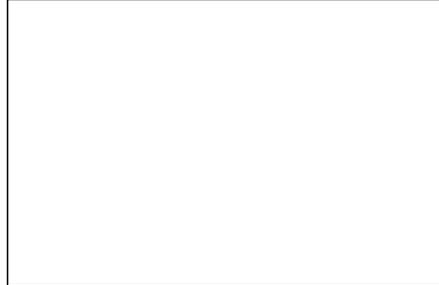
Réduit à néant {1}{B}



Éphémère U  
 Détruisez une créature non-légitimaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Début du dénouement {4}{U}{U}



Éphémère R  
 Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
 Piochez deux cartes, puis amassez des zombies X, X étant le nombre de cartes dans votre main. (Mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Début du dénouement

{4}{U}{U}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Piochez deux cartes, puis amassez des zombies X, X étant le nombre de cartes dans votre main. (Mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion de la Horde de l'effroi

{1}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

À chaque fois qu'un jeton Zombie de force supérieure ou égale à 6 que vous contrôlez attaque, il acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion de la Horde de l'effroi

{1}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

À chaque fois qu'un jeton Zombie de force supérieure ou égale à 6 que vous contrôlez attaque, il acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion de la Horde de l'effroi

{1}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

À chaque fois qu'un jeton Zombie de force supérieure ou égale à 6 que vous contrôlez attaque, il acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion de la Horde de l'effroi

{1}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

À chaque fois qu'un jeton Zombie de force supérieure ou égale à 6 que vous contrôlez attaque, il acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné

{4}{B}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné

{4}{B}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné

{4}{B}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue ensorceleuse

{2}



Artefact

U

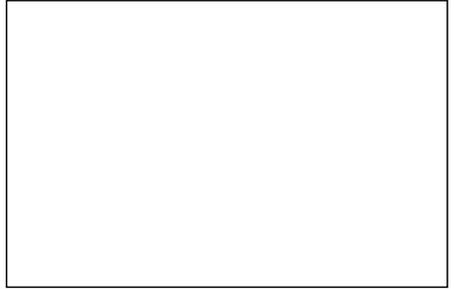
Au moment où cet artefact arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.

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

Davriel, ombremage rebelle

{2}{B}



Planeswalker légendaire : Davriel

U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, Davriel, ombremage rebelle lui inflige 2 blessures.

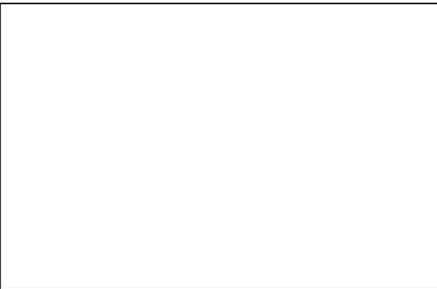
{-1} : Un joueur ciblé se défause d'une carte.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Davriel, ombremage rebelle

{2}{B}



Planeswalker légendaire : Davriel

U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, Davriel, ombremage rebelle lui inflige 2 blessures.

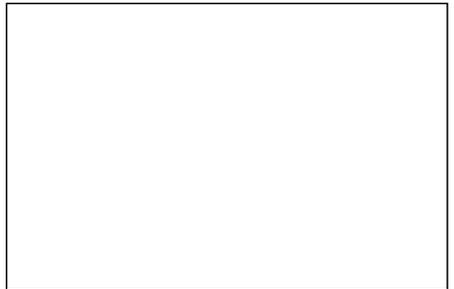
{-1} : Un joueur ciblé se défause d'une carte.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles

{1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Narset

R

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset

R

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast