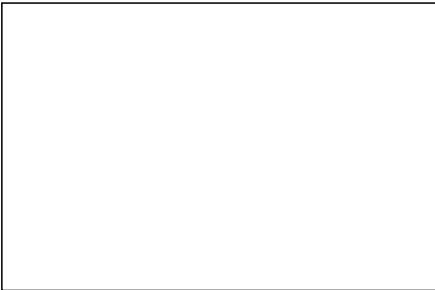


**Anéantissement du jour**

{2}{U}

**Rituel**

R

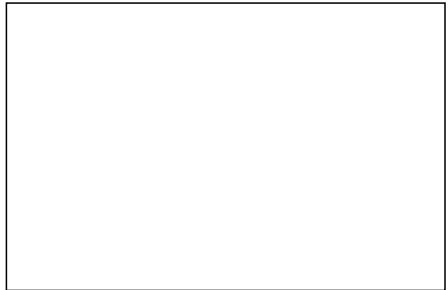
Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte.)

Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Anéantissement du jour**

{2}{U}

**Rituel**

R

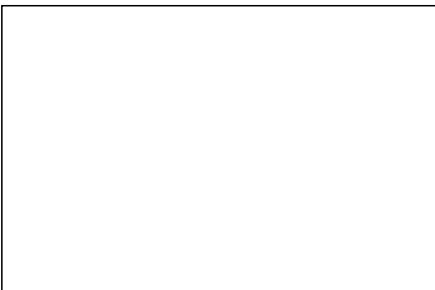
Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte.)

Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Anéantissement du jour**

{2}{U}

**Rituel**

R

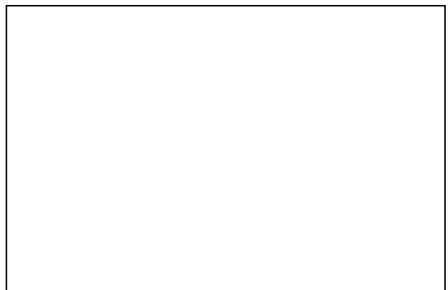
Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte.)

Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Anéantissement du jour**

{2}{U}

**Rituel**

R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte.)

Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Anéantissement du jour**

{2}{U}

**Rituel**

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte.)

Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

R

**Catacombes noyées****Terrain**

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}.

**Asile de la Chaîne de Geler****Terrain légendaire**

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Catacombes noyées****Terrain**

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

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

Champ de ruine

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé par un adversaire contrôlé. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

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

Champ de ruine

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé par un adversaire contrôlé. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halle des géants des tempêtes

Terrain

R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, la Halle des géants des tempêtes arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}.

{5}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Grotte du dragon de givre devient une créature 7/7 bleue Géant avec parade {3}. C'est toujours un terrain. (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {3}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halle des géants des tempêtes

Terrain

R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, la Halle des géants des tempêtes arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}.

{5}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Grotte du dragon de givre devient une créature 7/7 bleue Géant avec parade {3}. C'est toujours un terrain. (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {3}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île

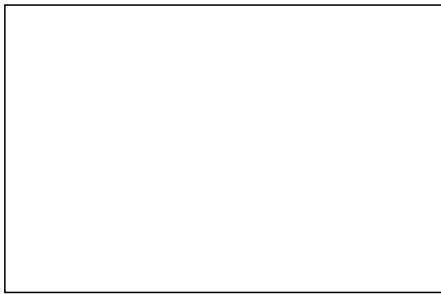
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux épaves



Terrain

R

Le Marécage aux épaves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux épaves



R

Terrain

R

Le Marécage aux épaves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux épaves



Terrain

R

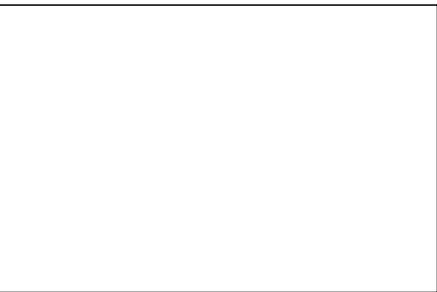
Le Marécage aux épaves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux épaves



Terrain

R

Le Marécage aux épaves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Otawara, cité aérienne



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {U}.

Transfert ? {3}{U}, défaussez-vous d'Otawara, cité aérienne : Renvoyez une cible, artefact, créature, enchantement ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



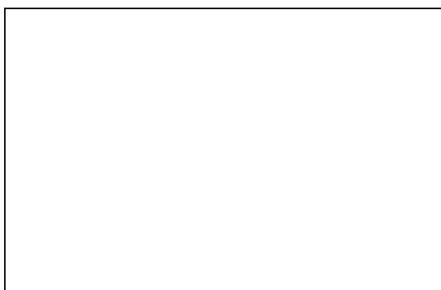
Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



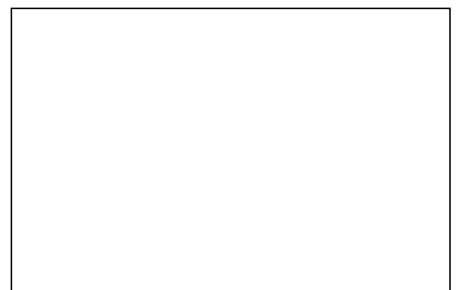
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset

R

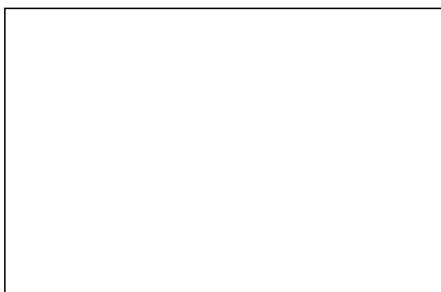
Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-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

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset

R

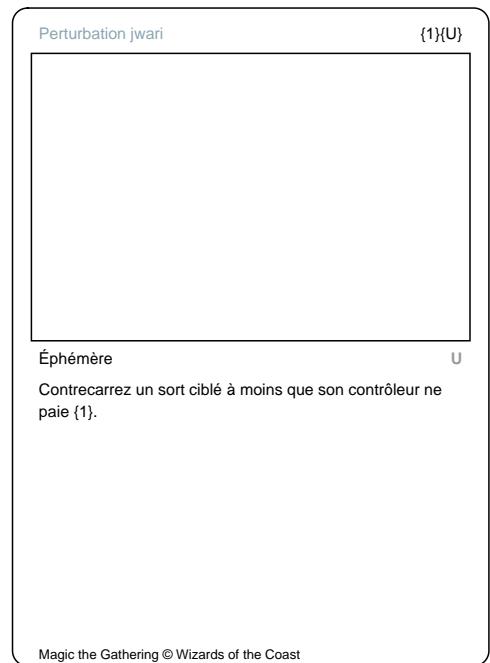
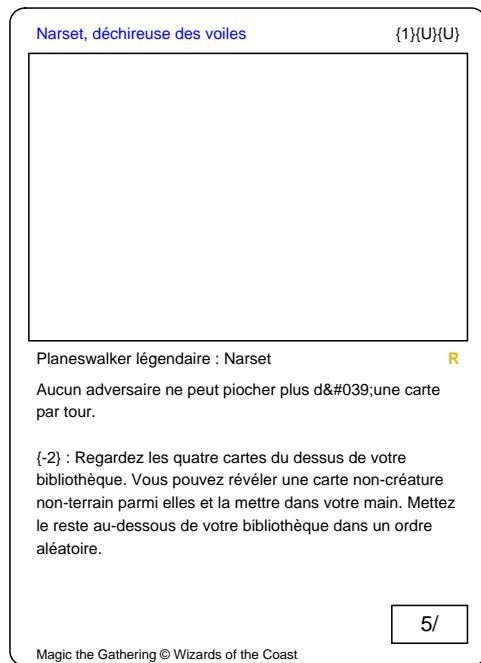
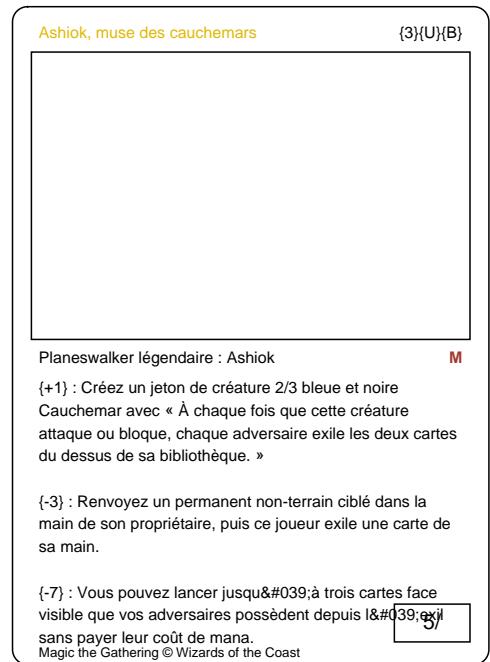
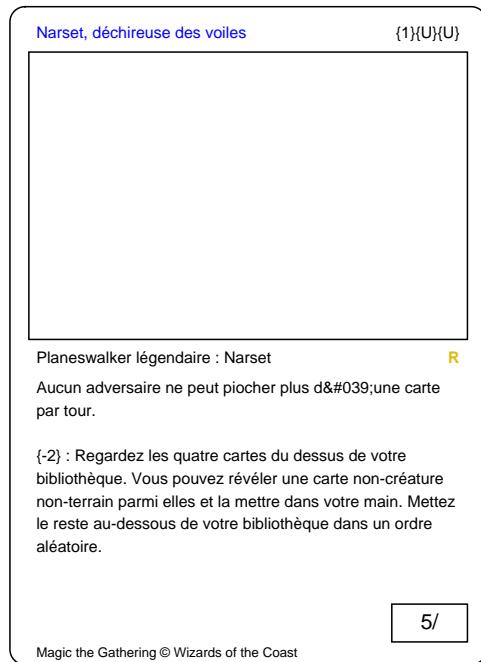
Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

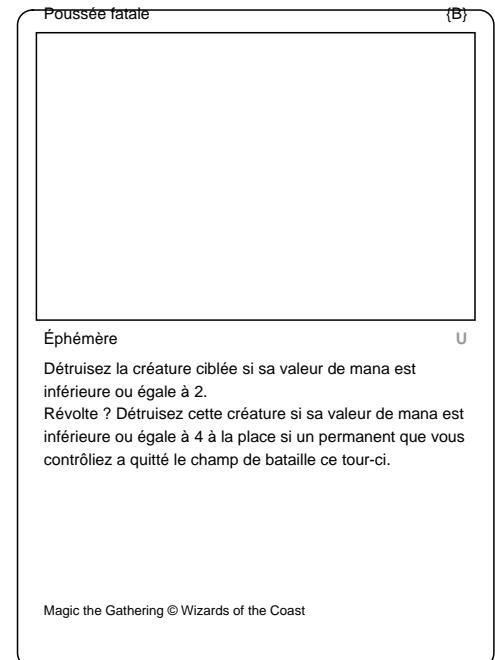
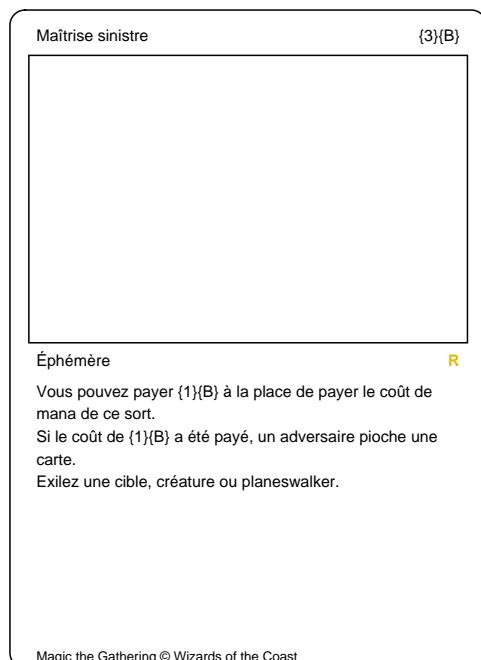
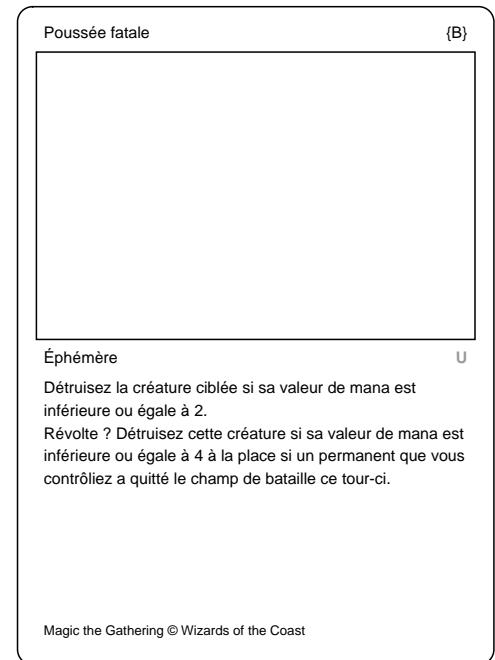
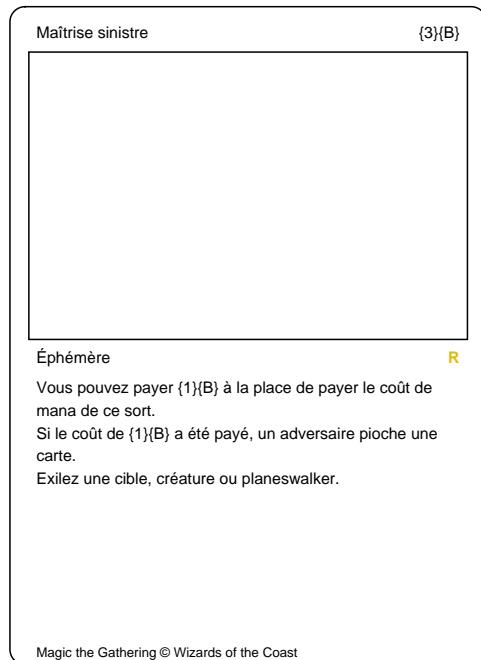
{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

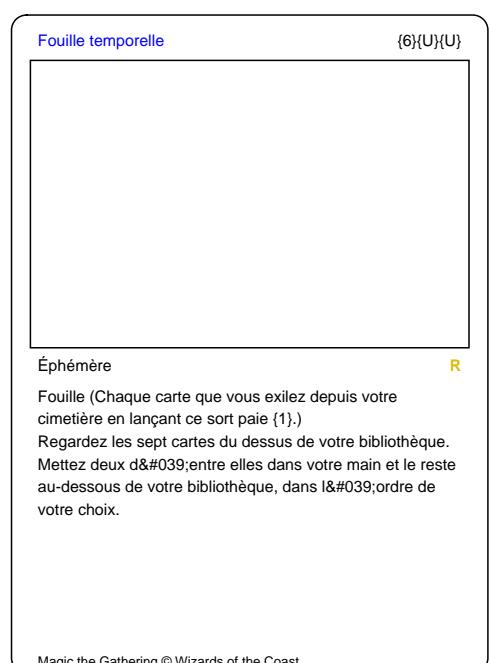
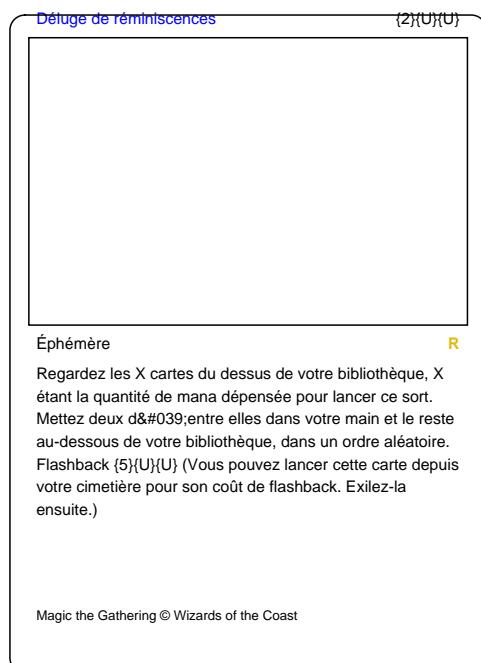
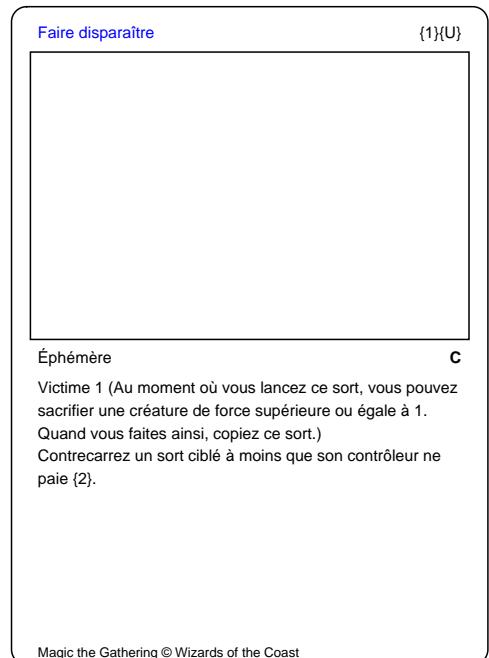
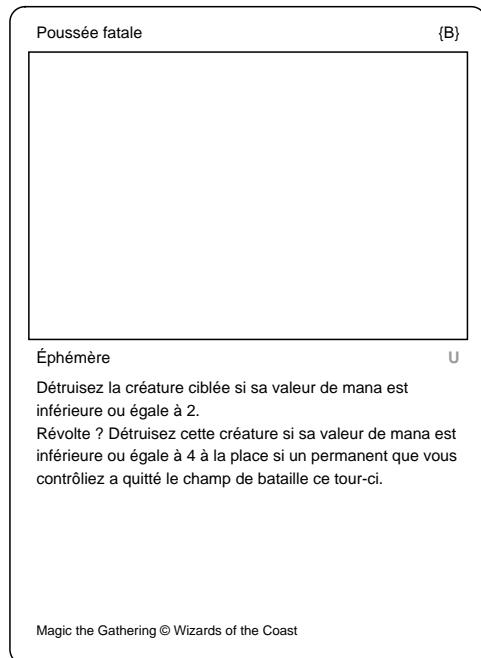
5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

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

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



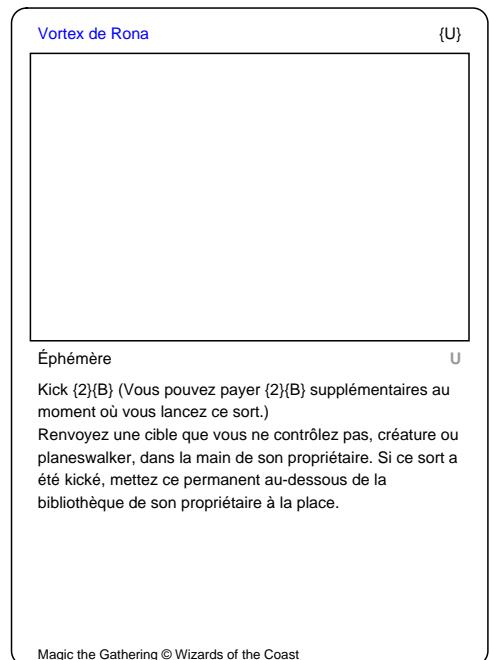
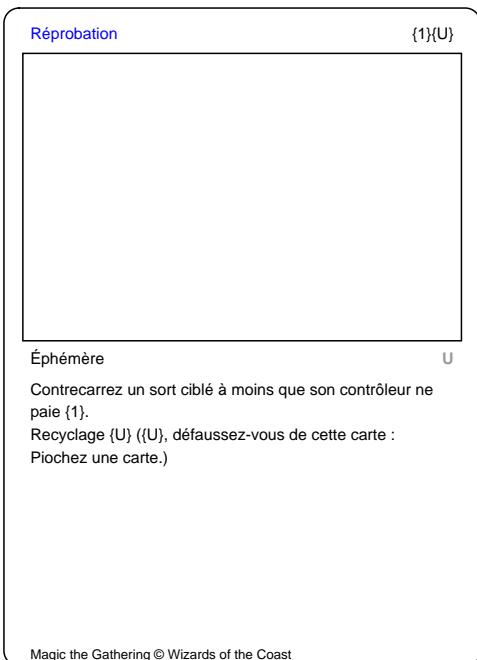
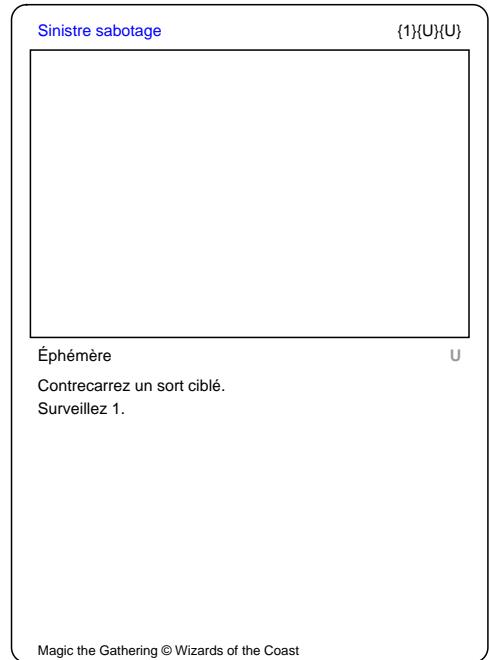
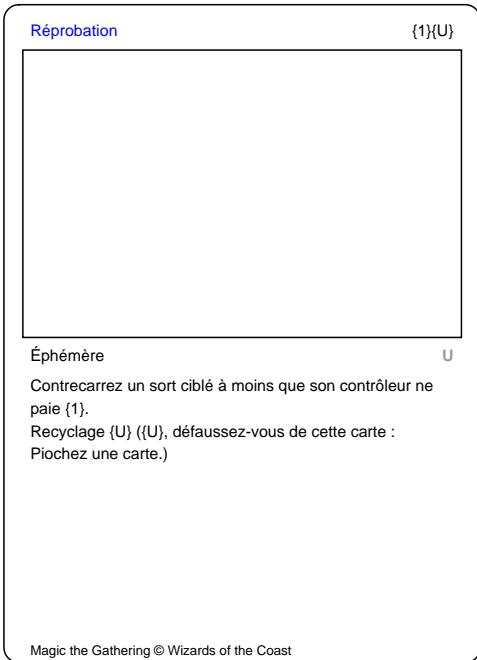
Éphémère

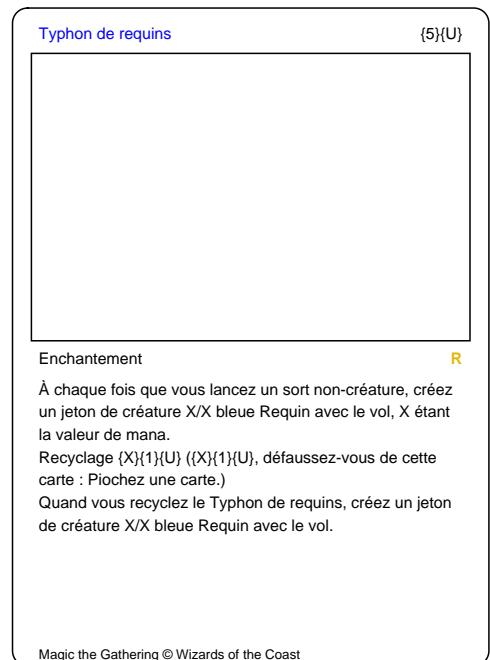
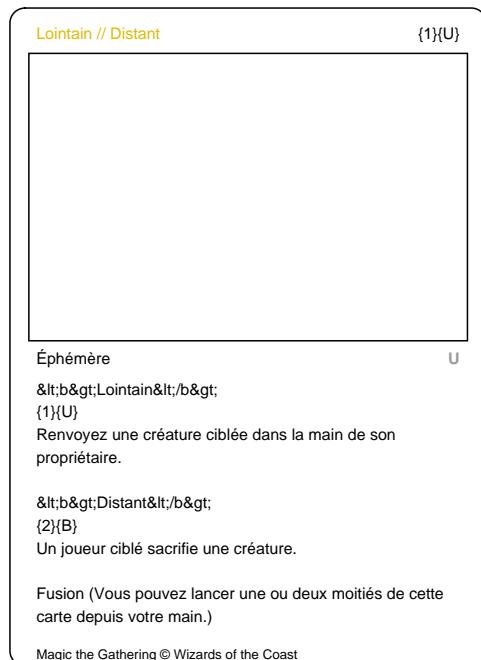
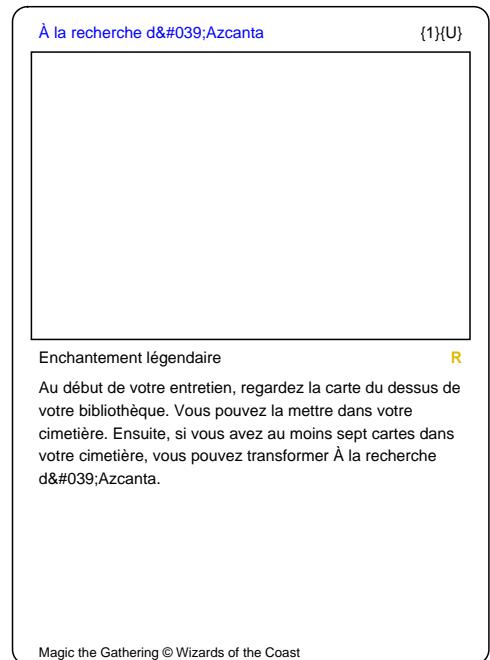
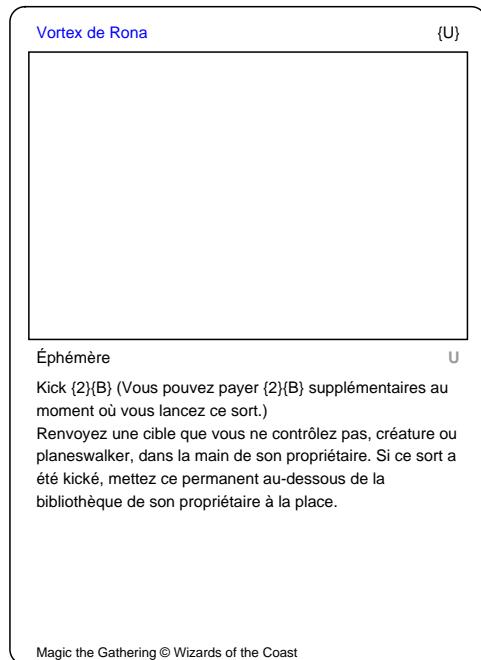
C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





## Typhon de requins

{5}{U}



## Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol, X étant la valeur de mana.

Recyclage {X}{1}{U} ({X}{1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Typhon de requins, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Horreur brise-coque

{5}{U}{U}



## Créature : kraken et horreur

R

## Flash

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

À chaque fois que vous lancez un sort, choisissez jusqu'à l'un ?

? Renvoyez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

? Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

7/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Kalitas, traître des Ghettos

{2}{B}{B}



## Créature légendaire : vampire et guerrier

M

## Lien de vie

Si une créature non-jeton que votre adversaire contrôle devait mourir, exilez cette carte à la place et créez un jeton de créature noir 2/2 Zombie.

{2}{B}, sacrifiez un autre vampire ou zombie : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Kalitas, traître de Ghettos.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Sphinx du dernier mot

{5}{U}{U}



## Créature : sphinx

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

## Vol

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évènement d'extinction

{3}{B}

Rituel

R

Choisissez pair ou impair. Exilez chaque créature ayant une valeur de mana de la qualité choisie.

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

Évènement d'extinction

{3}{B}

Rituel

R

Choisissez pair ou impair. Exilez chaque créature ayant une valeur de mana de la qualité choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

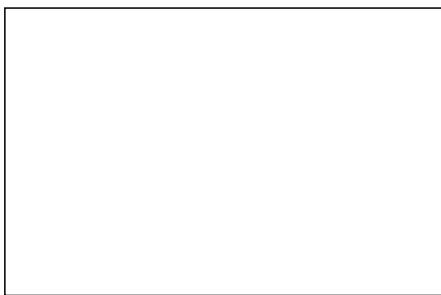
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

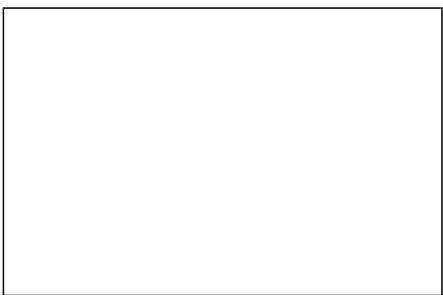
R

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

Rayon affaiblissant

{B}



Éphémère

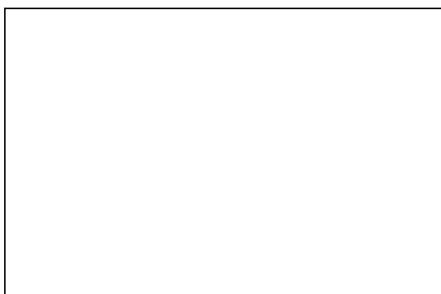
U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Sylex de filigrane

{2}



Artefact légendaire

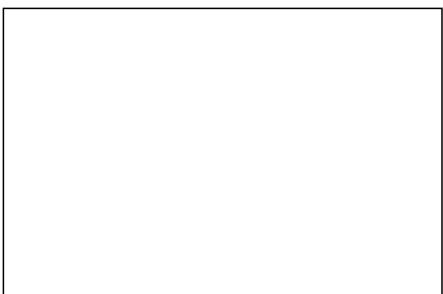
R

{T} : Mettez un marqueur « pétrole » sur Le Sylex de filigrane.  
{T}, sacrifiez Le Sylex de filigrane : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « pétrole » sur Le Sylex de filigrane.  
{T}, retirez dix marqueurs « pétrole » parmi les permanents que vous contrôlez et sacrifiez Le Sylex de filigrane : Il inflige 10 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon affaiblissant

{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S&#039;agripper à la poussière

{B}

Éphémère

U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c&#039;était une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, vous piochez une carte.

Échappée ? {3}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d&#039;échappée.)

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

S&#039;agripper à la poussière

{B}

Éphémère

U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c&#039;était une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, vous piochez une carte.

Échappée ? {3}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d&#039;échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast