Héraut de Leshrac {6}{B}

Créature : avatar R

Vol
Entretien cumulatif ? Acquérez le contrôle d'un terrain que vous ne contrôlez pas.
Le Héraut de Leshrac gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas.
Quand le Héraut de Leshrac quitte le champ de bataille, chaque joueur acquiert le contrôle de chaque terrain qu'il possède que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred la Susurrante {5}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Traversée des marais
Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.
Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de Leshrac {6}{B}

Créature : avatar R

Vol
Entretien cumulatif ? Acquérez le contrôle d'un terrain que vous ne contrôlez pas.
Le Héraut de Leshrac gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas.
Quand le Héraut de Leshrac quitte le champ de bataille, chaque joueur acquiert le contrôle de chaque terrain qu'il possède que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred la Susurrante {5}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Traversée des marais
Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.
Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}

Créature : vampire et shamane U

Initiative
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}

Créature : vampire et shamane U

Initiative
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}

Créature : vampire et shamane U

Initiative
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}

Créature : vampire et shamane U

Initiative
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons {15}

Créature légendaire : eldrazi M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contaminateur des âmes {3}{B}{B}{R}

Créature : démon M

Vol
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature monochrome.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons {15}

Créature légendaire : eldrazi M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contaminateur des âmes {3}{B}{B}{R}

Créature : démon M

Vol
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature monochrome.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contaminateur des âmes {3}{B}{B}{R}

Créature : démon M

Vol
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature monochrome.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crosis l'épurateur {3}{U}{B}{R}

Créature : dragon légendaire R

Vol
À chaque fois que Crosis l'épurateur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis ce joueur révèle sa main et se défausse de toutes les cartes de cette couleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crosis l'épurateur {3}{U}{B}{R}

Créature : dragon légendaire R

Vol
À chaque fois que Crosis l'épurateur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis ce joueur révèle sa main et se défausse de toutes les cartes de cette couleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demi-dieu de la revanche {BR}{BR}{BR}{BR}{BR}

Créature : esprit et avatar R

Quand vous lancez ce sort, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes appelées Demi-dieu de la revanche de votre cimetière.
Vol, célérité

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demi-dieu de la revanche {BR}{BR}{BR}{BR}{BR}

Créature : esprit et avatar R

Quand vous lancez ce sort, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes appelées Demi-dieu de la revanche de votre cimetière.
Vol, célérité

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demi-dieu de la revanche {BR}{BR}{BR}{BR}{BR}

Créature : esprit et avatar R

Quand vous lancez ce sort, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes appelées Demi-dieu de la revanche de votre cimetière.
Vol, célérité

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demi-dieu de la revanche {BR}{BR}{BR}{BR}{BR}

Créature : esprit et avatar R

Quand vous lancez ce sort, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes appelées Demi-dieu de la revanche de votre cimetière.
Vol, célérité

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de respect {WU}{WU}{WU}{WU}{WU}

Créature : esprit et avatar R

Vol
Les autres créatures ont une force et une endurance de base de 1/1.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de respect {WU}{WU}{WU}{WU}{WU}

Créature : esprit et avatar R

Vol
Les autres créatures ont une force et une endurance de base de 1/1.

4/4

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

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

Créature : horreur C

Menace
Contact mortel

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Prince des serviteurs {4}{U}{B}{B}{R}

Créature : démon **M**

À chaque fois qu'un permanent qu'un adversaire contrôle est mis dans un cimetière, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle à moins que cet adversaire ne paie 3 points de vie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prince des serviteurs {4}{U}{B}{B}{R}

Créature : démon **M**

À chaque fois qu'un permanent qu'un adversaire contrôle est mis dans un cimetière, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle à moins que cet adversaire ne paie 3 points de vie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakdos, seigneur des émeutes {B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : démon **M**

Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci.
Vol, piétinement
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakdos, seigneur des émeutes {B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : démon M

Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci.
Vol, piétinement
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sedris, le Roi traître {3}{U}{B}{R}

Créature légendaire : zombie et guerrier M

Chaque carte de créature de votre cimetière a l'exhumation {2}{B}. ({2}{B} : Renvoyez la carte sur le champ de bataille. La créature 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.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakdos, seigneur des émeutes {B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : démon M

Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci.
Vol, piétinement
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sedris, le Roi traître {3}{U}{B}{R}

Créature légendaire : zombie et guerrier M

Chaque carte de créature de votre cimetière a l'exhumation {2}{B}. ({2}{B} : Renvoyez la carte sur le champ de bataille. La créature 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.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de Tresserhorn {1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : zombie R

Quand le Seigneur de Tresserhorn arrive sur le champ de bataille, vous perdez 2 points de vie, vous sacrifiez deux créatures et l'adversaire ciblé pioche deux cartes.
{B}: Régénérez le Seigneur de Tresserhorn.

10/4

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

Seigneur de Tresserhorn {1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : zombie R

Quand le Seigneur de Tresserhorn arrive sur le champ de bataille, vous perdez 2 points de vie, vous sacrifiez deux créatures et l'adversaire ciblé pioche deux cartes.
{B}: Régénérez le Seigneur de Tresserhorn.

10/4

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

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

Tetsuo Umezawa {U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et archer R

Tetsuo Umezawa ne peut pas être la cible de sorts d'aura.

{U}{B}{B}{R}, {T} : Détruisez une créature engagée ou bloqueuse ciblée.

3/3

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

Tetsuo Umezawa {U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et archer R

Tetsuo Umezawa ne peut pas être la cible de sorts d'aura.

{U}{B}{B}{R}, {T} : Détruisez une créature engagée ou bloqueuse ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran de sang {4}{U}{B}{R}

Créature : vampire R

Vol, piétinement
Au début de votre entretien, chaque joueur perd 1 point de vie. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Tyran de sang pour chaque 1 point de vie perdu de cette manière.
À chaque fois qu'un joueur perd la partie, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur le Tyran de sang.

5/5

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

Tyran de sang {4}{U}{B}{R}

Créature : vampire R

Vol, piétinement
Au début de votre entretien, chaque joueur perd 1 point de vie. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Tyran de sang pour chaque 1 point de vie perdu de cette manière.
À chaque fois qu'un joueur perd la partie, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur le Tyran de sang.

5/5

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication {2}{U}{U}

Rituel R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

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

Rite de duplication {2}{U}{U}

Rituel R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

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

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}{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}{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

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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 **C**

{B}

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs obscures

Terrain neigeux légendaire **R**

Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.
{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.
Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs obscures

Terrain neigeux légendaire **R**

Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.
{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.
Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elbrus, la Lame d'emprisonnement {7}

Artefact légendaire : équipement **M**

La créature équipée gagne +1/+0.
Quand la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, détachez Elbrus, la Lame d'emprisonnement, puis transformez-la.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elbrus, la Lame d'emprisonnement {7}

Artefact légendaire : équipement M

La créature équipée gagne +1/+0.
Quand la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, détachez Elbrus, la Lame d'emprisonnement, puis transformez-la.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, planeswalker {4}{U}{B}{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

Elbrus, la Lame d'emprisonnement {7}

Artefact légendaire : équipement M

La créature équipée gagne +1/+0.
Quand la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, détachez Elbrus, la Lame d'emprisonnement, puis transformez-la.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, planeswalker {4}{U}{B}{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscurité {B}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscurité {B}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscurité {B}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscurité {B}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana {U}{U}

Éphémère M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropuissance {B}{B}{B}

Enchantement R

Sautez votre étape de pioche.
À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, exilez cette carte depuis votre cimetière.
Payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque face cachée. Mettez cette carte dans votre main au début de votre prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana {U}{U}

Éphémère M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

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

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

~Invoquer le préjudice {U}{U}{U}{U}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature qui ne partage pas une couleur avec une créature que vous contrôlez, contrecarrez ce sort à moins que ce joueur ne paie {X}, X étant son coût converti de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Invoquer le préjudice {U}{U}{U}{U}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature qui ne partage pas une couleur avec une créature que vous contrôlez, contrecarrez ce sort à moins que ce joueur ne paie {X}, X étant son coût converti de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure élémental {U}{B}{R}

Enchantement R

{3} : Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure élémental {U}{B}{R}

Enchantement R

{3} : Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure élémental {U}{B}{R}

Enchantement R

{3} : Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure élémental {U}{B}{R}

Enchantement R

{3} : Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise ancestrale {3}{U}{B}{R}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise ancestrale {3}{U}{B}{R}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyrannie phyrexiane {U}{B}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, ce joueur perd 2 points de vie à moins qu'il ne paye {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise ancestrale {3}{U}{B}{R}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyrannie phyrexiane {U}{B}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, ce joueur perd 2 points de vie à moins qu'il ne paye {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyrannie phyrexiane {U}{B}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, ce joueur perd 2 points de vie à moins qu'il ne paye {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyrannie phyrexiane {U}{B}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, ce joueur perd 2 points de vie à moins qu'il ne paye {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast