Nécrophage de la Sixième circonscription {1}{B}

Créature : zombie U

Le Nécrophage de la Sixième circonscription gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans les cimetières de vos adversaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste mort-vivant {3}{U}

Créature : zombie R

Si un zombie que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place ce joueur meule autant de cartes.
À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis sa bibliothèque, exilez cette carte et créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrophage de la Sixième circonscription {1}{B}

Créature : zombie U

Le Nécrophage de la Sixième circonscription gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans les cimetières de vos adversaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste mort-vivant {3}{U}

Créature : zombie R

Si un zombie que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place ce joueur meule autant de cartes.
À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis sa bibliothèque, exilez cette carte et créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste mort-vivant {3}{U}

Créature : zombie R

Si un zombie que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place ce joueur meule autant de cartes.
À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis sa bibliothèque, exilez cette carte et créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}

Créature : illusion U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste mort-vivant {3}{U}

Créature : zombie R

Si un zombie que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place ce joueur meule autant de cartes.
À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis sa bibliothèque, exilez cette carte et créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}

Créature : illusion U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}

Créature : illusion U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberration dévorante {3}{U}{B}

Créature : horreur R

La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires.
À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}

Créature : illusion U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberration dévorante {3}{U}{B}

Créature : horreur R

La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires.
À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Manteaubrune {U}{B}

Créature : humain et sorcier U

{1}{U}{B} : À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire ce tour-ci, ce joueur perd 1 point de vie
{2}{U}{B} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Manteaubrune {U}{B}

Créature : humain et sorcier U

{1}{U}{B} : À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire ce tour-ci, ce joueur perd 1 point de vie
{2}{U}{B} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Manteaubrune {U}{B}

Créature : humain et sorcier U

{1}{U}{B} : À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire ce tour-ci, ce joueur perd 1 point de vie
{2}{U}{B} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Manteaubrune {U}{B}

Créature : humain et sorcier U

{1}{U}{B} : À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire ce tour-ci, ce joueur perd 1 point de vie
{2}{U}{B} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de la Raison {3}{U}{B}

Créature : léviathan et horreur R

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

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur infernal {1}{B}

Rituel R

Révélez une carte de votre main. Cherchez dans votre bibliothèque une carte du même nom que cette carte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Acharnement ? Si vous n'avez pas de carte en main, à la place, cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de la Raison {3}{U}{B}

Créature : léviathan et horreur R

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

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur infernal {1}{B}

Rituel R

Révélez une carte de votre main. Cherchez dans votre bibliothèque une carte du même nom que cette carte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Acharnement ? Si vous n'avez pas de carte en main, à la place, cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire {U}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire {U}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire {U}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale {1}{U}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale {1}{U}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale {1}{U}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale {1}{U}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme {3}{U}{U}

Rituel **R**

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'inférieur.

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

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

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

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

Rivière souterraine

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe mesmérique {2}

Artefact R

À chaque fois qu'un permanent devient dégagé, le contrôleur de ce permanent meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier de délire {3}

Artefact R

{X}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier de délire {3}

Artefact R

{X}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambitions brisées {X}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, le contrôleur de ce sort meule quatre cartes. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambitions brisées {X}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, le contrôleur de ce sort meule quatre cartes. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}

Créature : esprit C

L'Infiltrateur dimir est imblocable.
Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}

Créature : esprit C

L'Infiltrateur dimir est imblocable.
Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}

Créature : esprit C

L'Infiltrateur dimir est imblocable.
Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}

Créature : esprit C

L'Infiltrateur dimir est imblocable.
Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manivelle à esprit {2}

Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manivelle à esprit {2}

Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manivelle à esprit {2}

Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manivelle à esprit {2}

Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast