

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre R

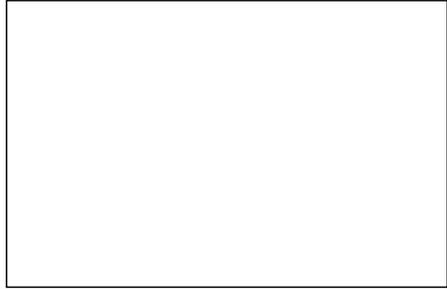
Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace {1}{U}{U}



Créature : vedalken et sorcier R

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace {1}{U}{U}



Créature : vedalken et sorcier R

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courtier en sâpience {1}{U}



Créature : humain et gredin U

{T} : Chaque joueur pioche une carte et se défâusse ensuite d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courtier en sâpience {1}{U}



Créature : humain et gredin U

{T} : Chaque joueur pioche une carte et se défâusse ensuite d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courtier en sâpience {1}{U}



Créature : humain et gredin U

{T} : Chaque joueur pioche une carte et se défâusse ensuite d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur ombremage {1}{U}{B}



Créature : humain et sorcier R

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

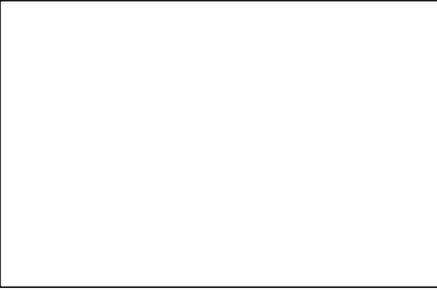
À chaque fois que l'Infiltrateur ombremage inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur ombremage

{1}{U}{B}



Créature : humain et sorcier

R

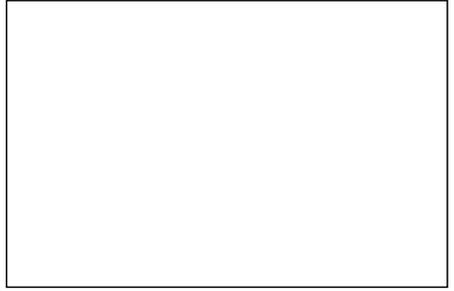
Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
À chaque fois que l'Infiltrateur ombremage inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

1/3

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 défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur ombremage

{1}{U}{B}



Créature : humain et sorcier

R

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
À chaque fois que l'Infiltrateur ombremage inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

1/3

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 défait 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

Pensées mélancoliques {2}{U}



Rituel C

Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de quatre cartes.

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

Pensées mélancoliques {2}{U}



Rituel C

Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pensées mélancoliques

{2}{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défait de quatre cartes.

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

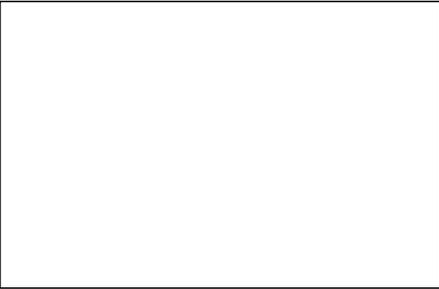


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

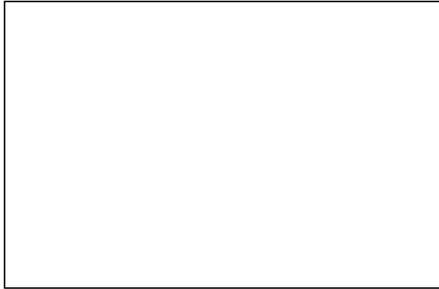


Terrain de base : île
{U}

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

Marais



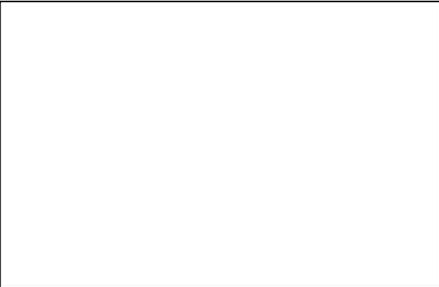
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



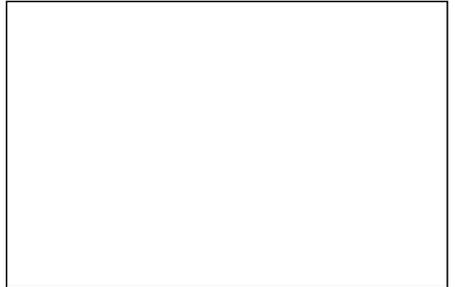
Terrain de base : île

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
{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

Mikokoro, Centre de la mer



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikokoro, Centre de la mer



Terrain légendaire

R

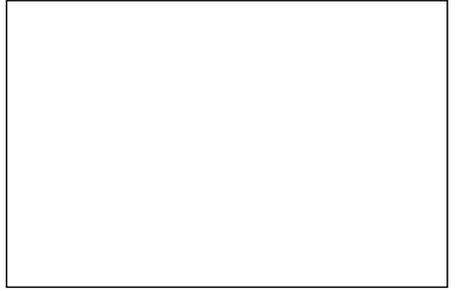
{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}



Artefact

P

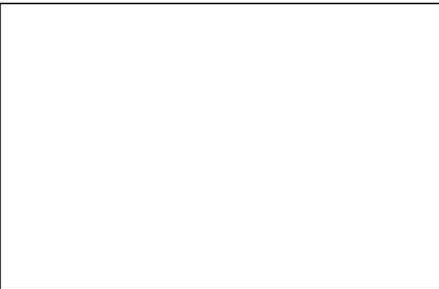
Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}



Artefact

P

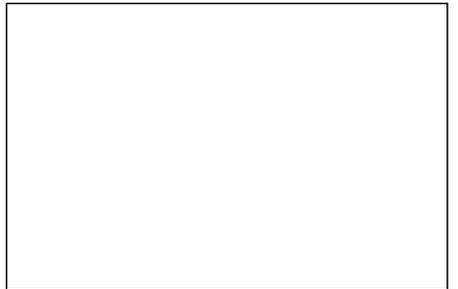
Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}



Artefact

P

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de piraterie

{U}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de piraterie

{U}



Éphémère

C

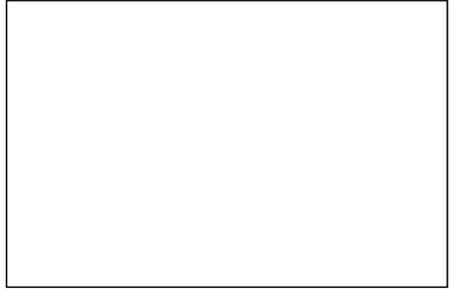
Choisissez l'un ?

- ? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
- ? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.
- ? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de piraterie

{U}



Éphémère

C

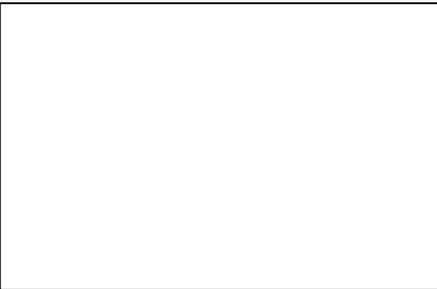
Choisissez l'un ?

- ? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
- ? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.
- ? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de piraterie

{U}



Éphémère

C

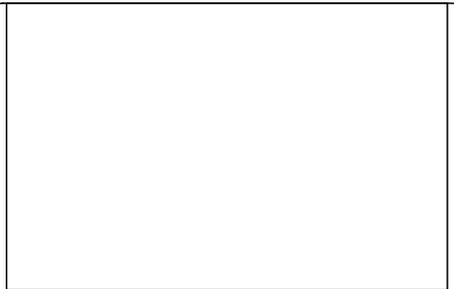
Choisissez l'un ?

- ? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
- ? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.
- ? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana

{1}{B}



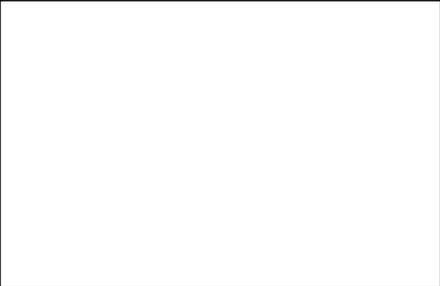
Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

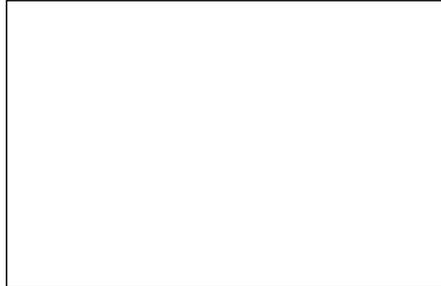


Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

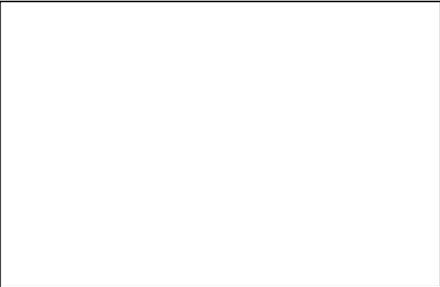


Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

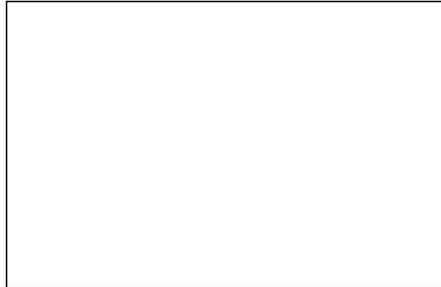


Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie {2}{B}



Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

