

Apparition des rues

{3}{B}{B}

Créature : apparition

C

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues

{3}{B}{B}

Créature : apparition

C

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues

{3}{B}{B}

Créature : apparition

C

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues

{3}{B}{B}

Créature : apparition

C

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baudroie de Gurmag{6}{B}

Créature : zombie et poissonC

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baudroie de Gurmag{6}{B}

Créature : zombie et poissonC

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baudroie de Gurmag{6}{B}

Créature : zombie et poissonC

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baudroie de Gurmag{6}{B}

Créature : zombie et poissonC

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort

{B}

Créature : avatar

R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort

{B}

Créature : avatar

R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort

{B}

Créature : avatar

R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort

{B}

Créature : avatar

R

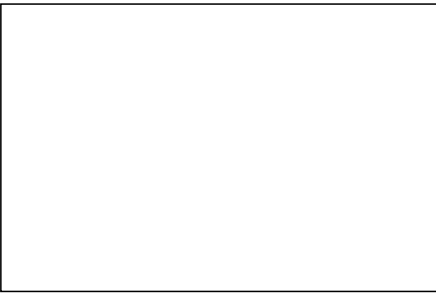
L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

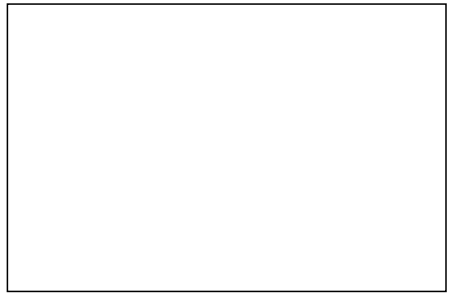
R

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

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

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

Saisie des pensées

{B}



Rituel

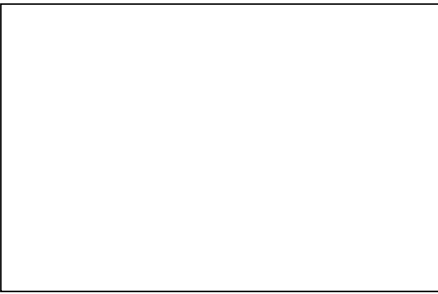
R

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

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

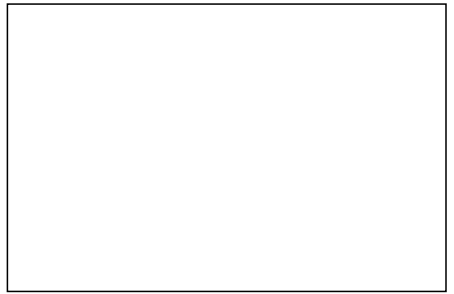
U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



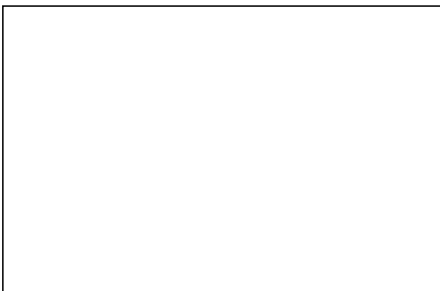
Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



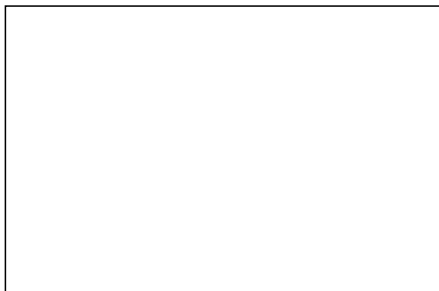
Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

Crypte de sang



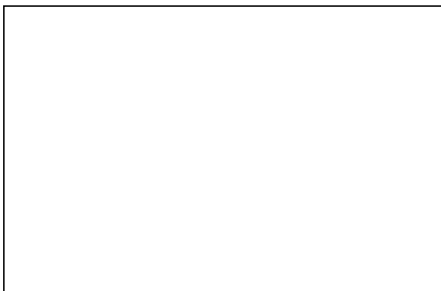
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

île



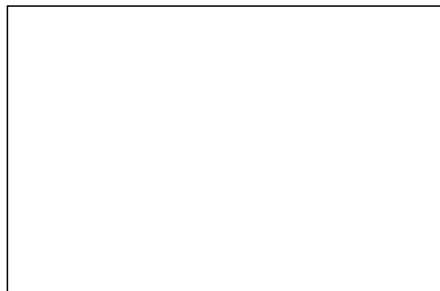
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

Sources sulfureuses



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 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

Sources sulfureuses



Terrain

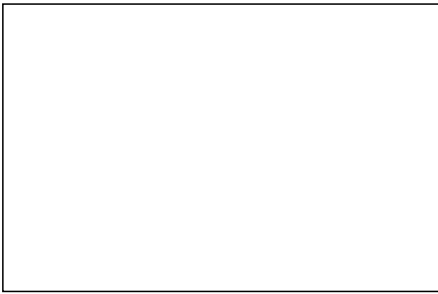
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



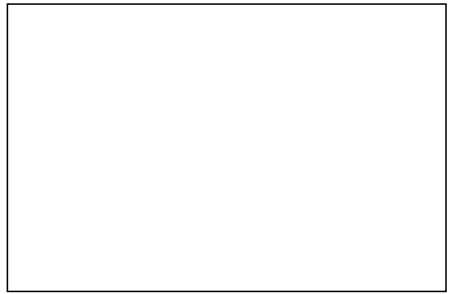
Terrain : île et marais

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

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

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de bataille temurienne

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

<i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de bataille temurienne

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

<i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de bataille temurienne

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

<i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de bataille temurienne

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
<i><Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
<i><Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
<i><Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
<i><Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

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

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

- ? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
- ? Un joueur ciblé se défait d'une carte.
- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

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

Caverne des âmes

Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Yahenni

{2}{B}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez lancer une carte dont la valeur de mana est de 3 ou moins depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

(({BP}) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

(({BP}) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel selon Hurkyl

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel selon Hurkyl

{1}{U}

Éphémère

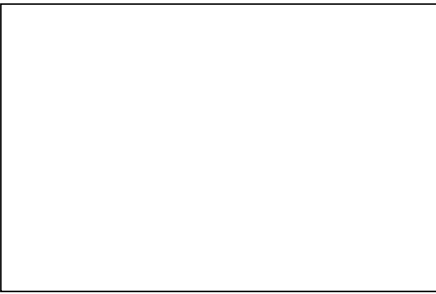
R

Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}



Enchantement

R

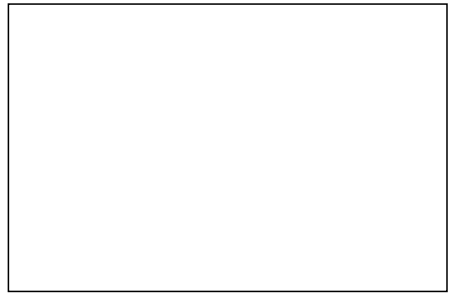
Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast