

Adepte noyeur {U}



Créature : ondin et sorcier C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort bleu, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé meule deux cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hédron {U}



Créature : crabe U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte noyeur {U}



Créature : ondin et sorcier C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort bleu, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé meule deux cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hédron {U}



Créature : crabe U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hédon {U}



Créature : crabe U

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en catharsis {U}



Créature : humain et sorcier C

{T} : Un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en catharsis {U}



Créature : humain et sorcier C

{T} : Un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Circu, lobotomiste dimir {2}{U}{B}



Créature légendaire : humain et sorcier R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, exilez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé.

À chaque fois que vous lancez un sort noir, exilez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec le même nom qu'une carte exilée par Circu, lobotomiste dimir.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oona, reine des fées

{3}{UB}{UB}{UB}



Créature légendaire : peuple fée et sorcier

R

Vol

{X}{U/B} : Choisissez une couleur. Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte de la couleur choisie exilée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

5/5

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

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

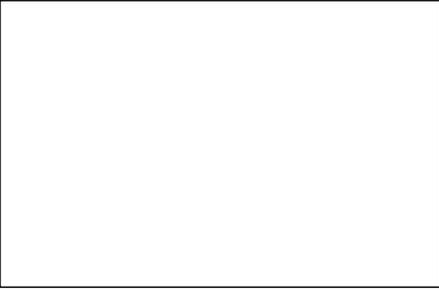
R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

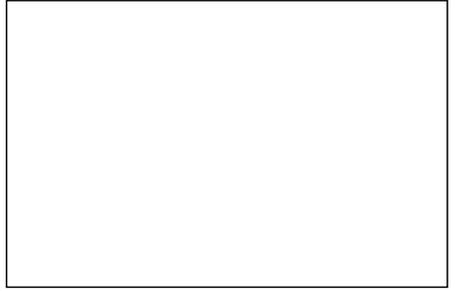
R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

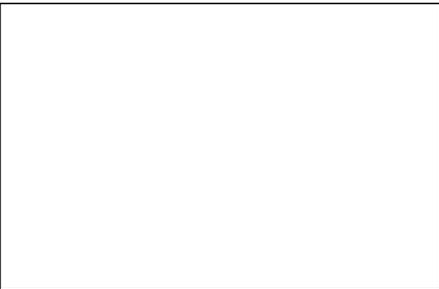
R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

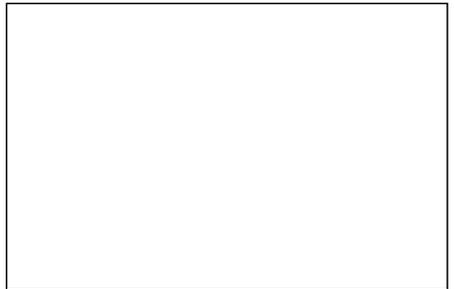
R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit

{1}{U}{B}



Rituel

U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit

{1}{U}{B}



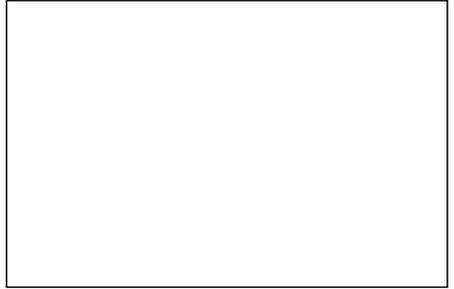
Rituel

U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



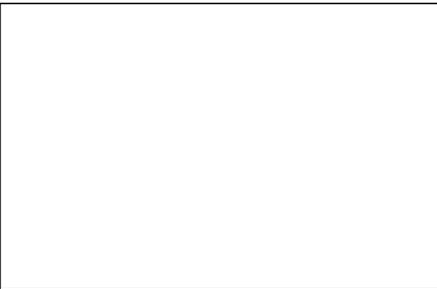
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



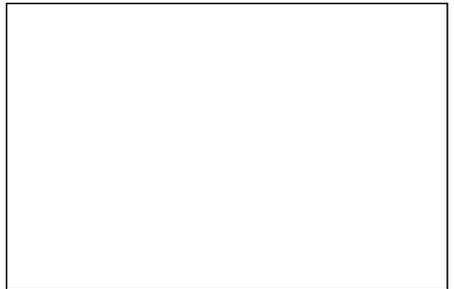
Terrain de base : île

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

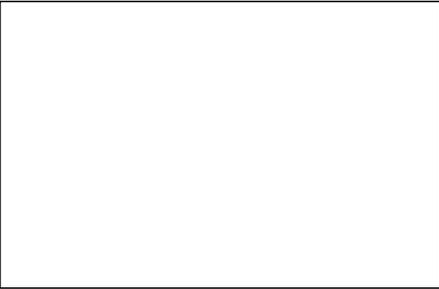


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

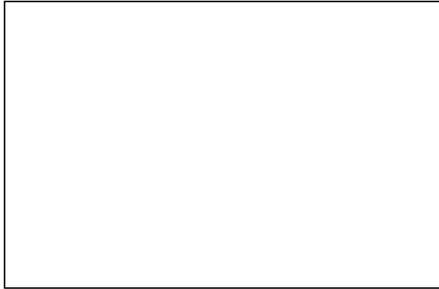


Terrain de base : île
{U}

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



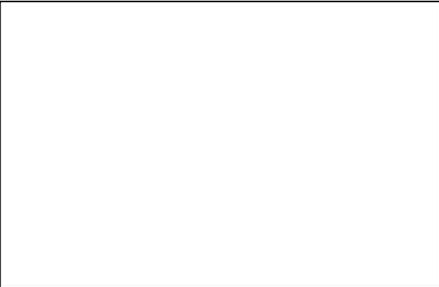
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



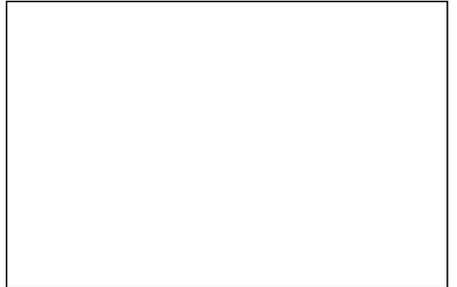
Terrain de base : marais

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
{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

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

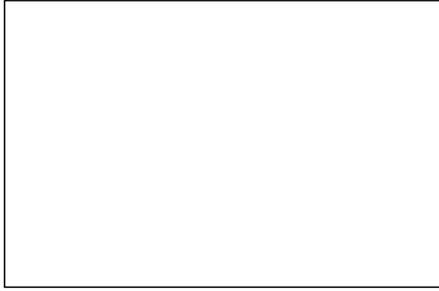
U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

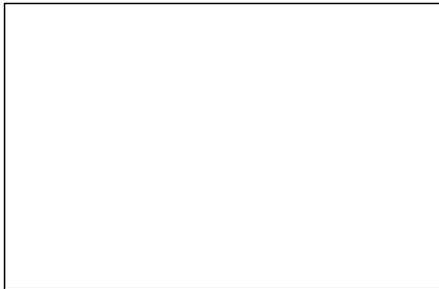
Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Talisman de dominance

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}



Éphémère C
Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

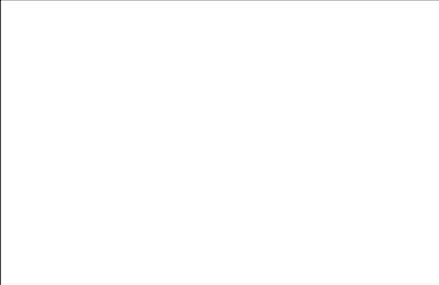
Blocage cérébral {1}{U}



Éphémère U
Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

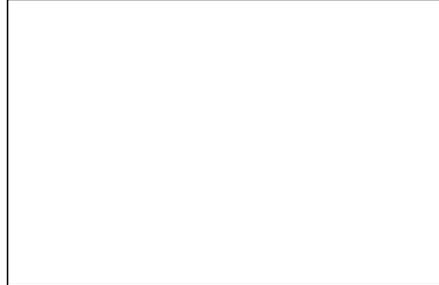
Terreur {1}{B}



Éphémère C
Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral {1}{U}



Éphémère U
Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral

{1}{U}

Éphémère

U

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral

{1}{U}

Éphémère

U

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

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

Fracture de rêve

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

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

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érosion de la mémoire

{1}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érosion de la mémoire

{1}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de la Raison

{3}{U}{B}

Créature : léviathan et horreur

R

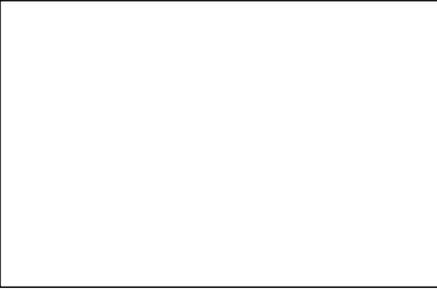
À chaque fois que la Némésis de la Raison attaque, le joueur défenseur meule dix cartes.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de la Raison

{3}{U}{B}



Créature : léviathan et horreur

R

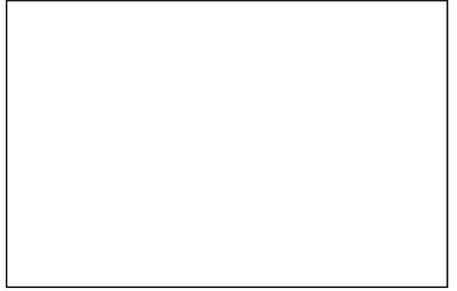
À chaque fois que la Némésis de la Raison attaque, le joueur défenseur meule dix cartes.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Szadek, Seigneur des secrets

{3}{U}{U}{B}{B}



Créature légendaire : vampire

R

Vol

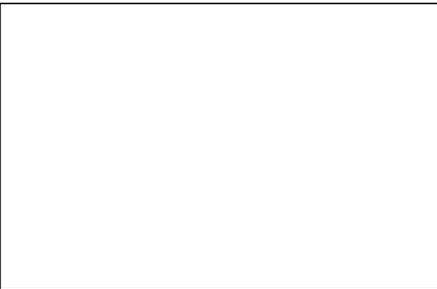
Si Szadek, Seigneur des secrets devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur Szadek, Seigneur des secrets, et ce joueur meule autant de cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Szadek, Seigneur des secrets

{3}{U}{U}{B}{B}



Créature légendaire : vampire

R

Vol

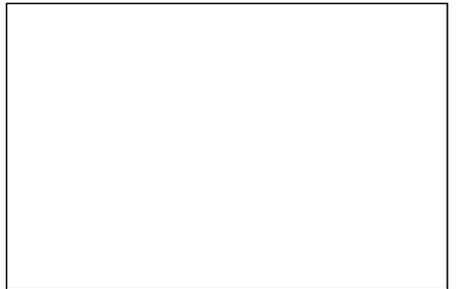
Si Szadek, Seigneur des secrets devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur Szadek, Seigneur des secrets, et ce joueur meule autant de cartes.

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

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

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

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre affamée

{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre affamée

{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

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

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