

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

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

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

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'hèdron {U}



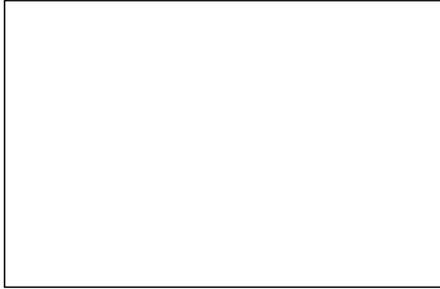
Créature : crabe U

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/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'hèdron {U}



Créature : crabe U

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/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'hèdron {U}



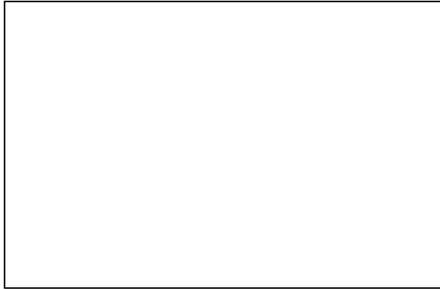
Créature : crabe U

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/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'hèdron {U}



Créature : crabe U

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/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

Affidé sournois {1}{UB}

Créature : humain et gremlin C

{{UB} peut être payé au choix avec {U} ou {B}.  
 {2}, {T} : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte dans le cimetière de ce joueur.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidé sournois {1}{UB}

Créature : humain et gremlin C

{{UB} peut être payé au choix avec {U} ou {B}.  
 {2}, {T} : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte dans le cimetière de ce joueur.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidé sournois {1}{UB}

Créature : humain et gremlin C

{{UB} peut être payé au choix avec {U} ou {B}.  
 {2}, {T} : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte dans le cimetière de ce joueur.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidé sournois {1}{UB}

Créature : humain et gremlin C

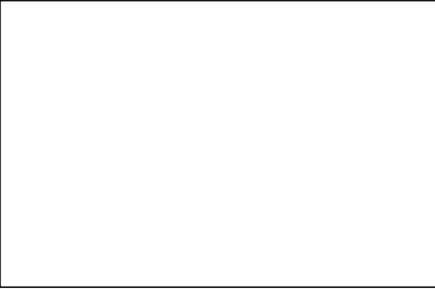
{{UB} peut être payé au choix avec {U} ou {B}.  
 {2}, {T} : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte dans le cimetière de ce joueur.

1/2

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.

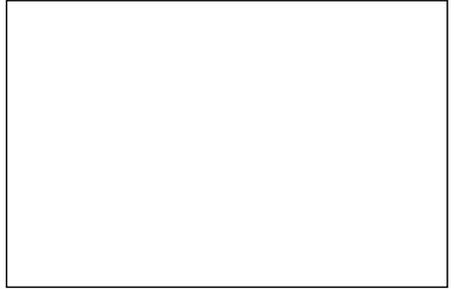
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec le même nom qu'une carte exilée par Circu, lobotomiste dimir.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Oona, reine des fées {3}{UB}{UB}{UB}



Créature légendaire : peuple fée et sorcier R

Vol

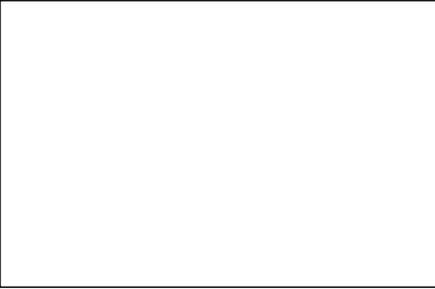
{X}{U/B} : Choisissez une couleur. Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte de la couleur choisie exilée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oona, reine des fées

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



Créature légendaire : peuple fée et sorcier

R

Vol

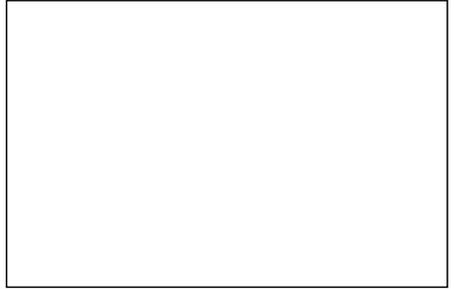
{X}{U/B} : Choisissez une couleur. Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte de la couleur choisie exilée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Szadek, Seigneur des secrets

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



Créature légendaire : vampire

R

Vol

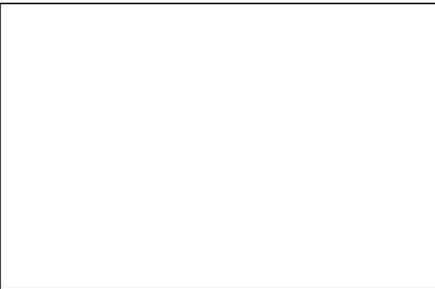
Si Szadek, Seigneur des secrets devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur Szadek, Seigneur des secrets, et ce joueur meule autant de cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oona, reine des fées

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



Créature légendaire : peuple fée et sorcier

R

Vol

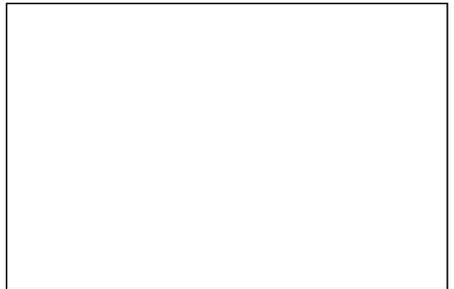
{X}{U/B} : Choisissez une couleur. Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte de la couleur choisie exilée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine

{2B}{2B}{2B}



Rituel

U

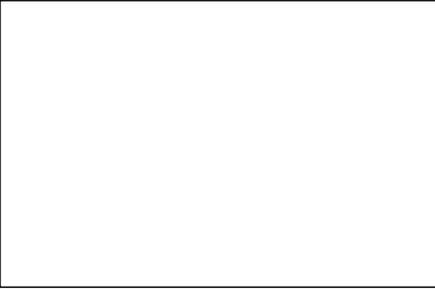
{2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine

{2B}{2B}{2B}



Rituel

U

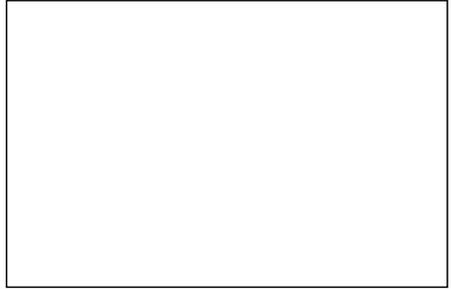
({2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine

{2B}{2B}{2B}



Rituel

U

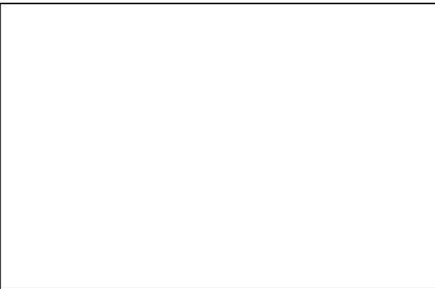
({2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine

{2B}{2B}{2B}



Rituel

U

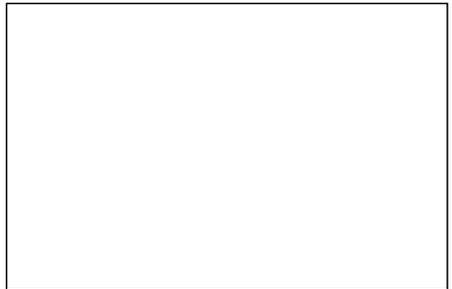
({2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

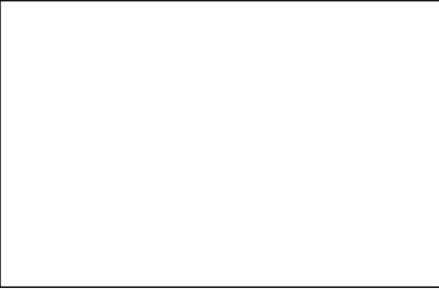
R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

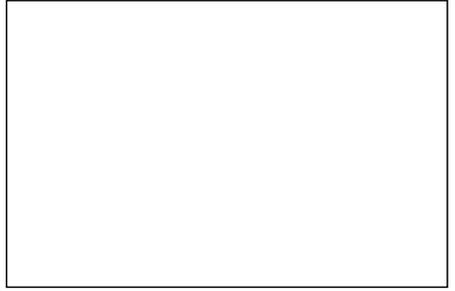
R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

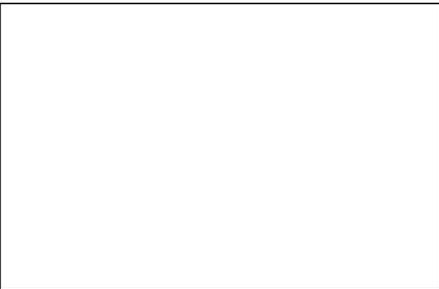
R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



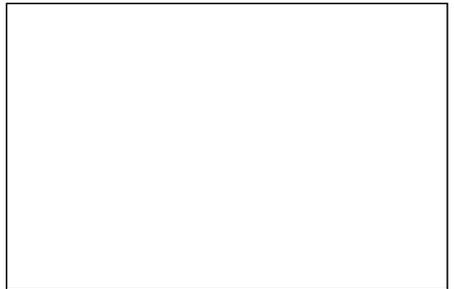
Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

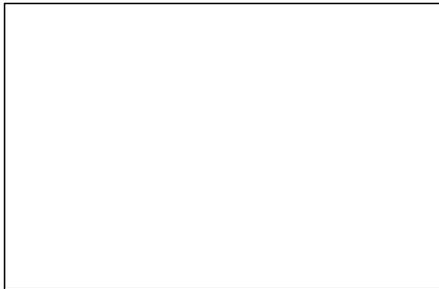


Terrain de base : île  
{U}

**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  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

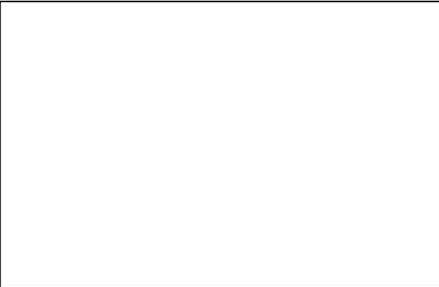


Terrain de base : marais  
{B}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

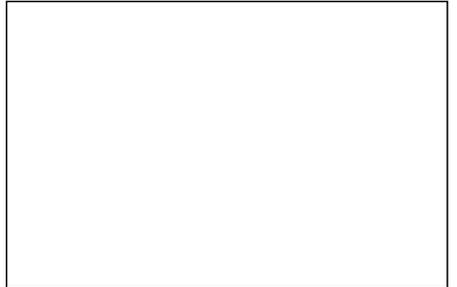


Terrain de base : marais  
{B}

**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

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

Ruines englouties



Terrain

**M**

{T} : Ajoutez {C}.  
{UB}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

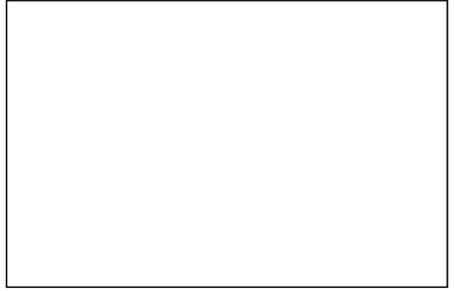
M

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

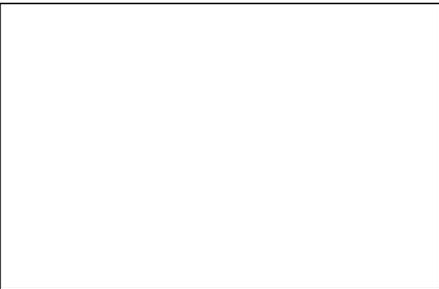
M

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren

{1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

{-1} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

3/

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

Lame du destin

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

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

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast