

Érébos, dieu des Morts {3}{B}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq, Érébos n'est pas une créature.

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.

{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir {B}{B}



Créature : vampire et guerrier **U**

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Gardien de la porte de Malakir arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un joueur ciblé sacrifie une créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érébos, dieu des Morts {3}{B}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq, Érébos n'est pas une créature.

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.

{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir {B}{B}



Créature : vampire et guerrier **U**

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Gardien de la porte de Malakir arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un joueur ciblé sacrifie une créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir {B}{B}



Créature : vampire et guerrier U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
 Quand le Gardien de la porte de Malakir arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un joueur ciblé sacrifie une créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain abject {5}{B}{B}



Créature : démon R

Vol

Quand le Suzerain abject arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire Harpie avec le vol égal à votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)
 Au début de votre entretien, sacrifiez une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir {B}{B}



Créature : vampire et guerrier U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
 Quand le Gardien de la porte de Malakir arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un joueur ciblé sacrifie une créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain abject {5}{B}{B}



Créature : démon R

Vol

Quand le Suzerain abject arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire Harpie avec le vol égal à votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)
 Au début de votre entretien, sacrifiez une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des vagues

{3}{U}

Créature : ondin et sorcier

M

Protection contre le rouge

Les créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, déesse de la Mer

{2}{U}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

Au début de votre entretien, regard 1.

{1}{U} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des vagues

{3}{U}

Créature : ondin et sorcier

M

Protection contre le rouge

Les créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, déesse de la Mer

{2}{U}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

Au début de votre entretien, regard 1.

{1}{U} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

5/5

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

Chanteuse de naufrage {U}{B}



Créature : sirène U

Vol

{1}{U} : Une créature ciblée qu'un adversaire contrôle attaque ce tour-ci si possible.

{1}{B}, {T} : Les créatures attaquant gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

Chanteuse de naufrage {U}{B}



Créature : sirène U

Vol

{1}{U} : Une créature ciblée qu'un adversaire contrôle attaque ce tour-ci si possible.

{1}{B}, {T} : Les créatures attaquant gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lazav, érudit de Dimir

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

Créature légendaire : changeforme

M

Défense talismanique

À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, vous pouvez faire que Lazav, érudit de Dimir devienne une copie de cette carte excepté que son nom est Lazav, érudit de Dimir, qu'il est légendaire en plus de ses autres types et qu'il a la défense talismanique et cette capacité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du Vallon d'Elendra

{1}{UB}{UB}{UB}

Créature : peuple fée et chevalier

R

Vol

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lazav, érudit de Dimir

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

Créature légendaire : changeforme

M

Défense talismanique

À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, vous pouvez faire que Lazav, érudit de Dimir devienne une copie de cette carte excepté que son nom est Lazav, érudit de Dimir, qu'il est légendaire en plus de ses autres types et qu'il a la défense talismanique et cette capacité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du Vallon d'Elendra

{1}{UB}{UB}{UB}

Créature : peuple fée et chevalier

R

Vol

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du Vallon d'Elendra

{1}{UB}{UB}{UB}

Créature : peuple fée et chevalier

R

Vol

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pucca de cimetière

{1}{UB}{UB}

Créature : changeforme

R

À chaque fois qu'une créature meurt, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, le Pucca de cimetière devient une copie de cette créature, excepté qu'il a cette capacité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pucca de cimetière

{1}{UB}{UB}

Créature : changeforme

R

À chaque fois qu'une créature meurt, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, le Pucca de cimetière devient une copie de cette créature, excepté qu'il a cette capacité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pucca de cimetière

{1}{UB}{UB}

Créature : changeforme

R

À chaque fois qu'une créature meurt, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, le Pucca de cimetière devient une copie de cette créature, excepté qu'il a cette capacité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}



Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}



Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}



Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}



Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

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

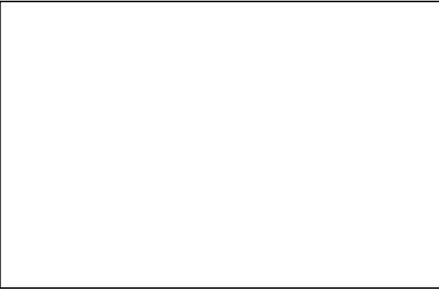
R

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

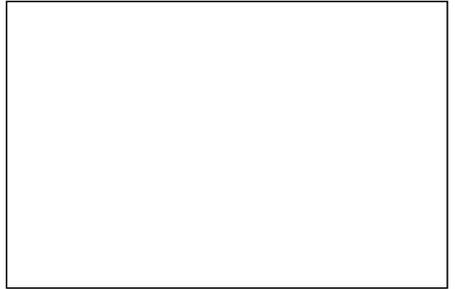
R

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

Grotte chatoyante



Terrain

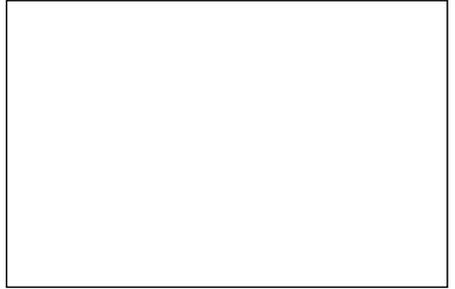
C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



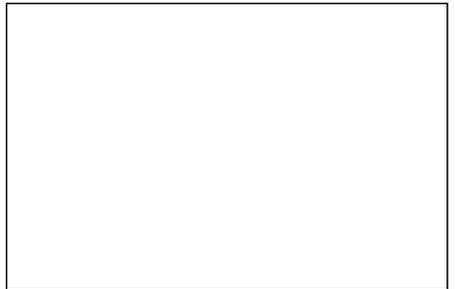
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

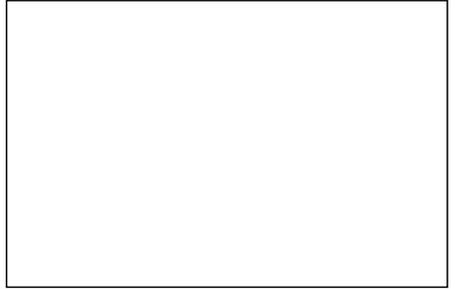


Terrain de base : marais
{B}

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

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar



Terrain

U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



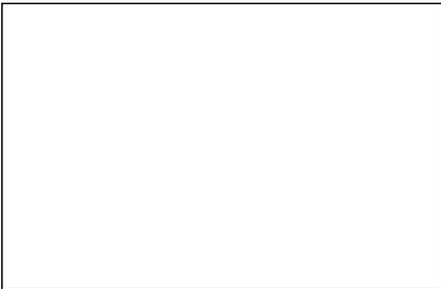
Terrain : île et marais

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

Refuge de l'île de Jwar



Terrain

U

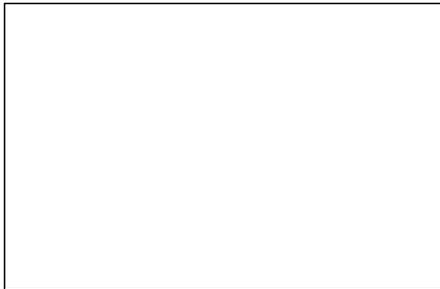
Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {U} or {B}.

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

Fouet d'Érébos

{2}{B}{B}



Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie. {2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Fouet d'Érébos

{2}{B}{B}



Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie. {2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bident de Thassa

{2}{U}{U}

Artefact-enchantement légendaire

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bident de Thassa

{2}{U}{U}

Artefact-enchantement légendaire

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe psychique

{1}{U}{B}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lointain // Distant

{1}{U}{2}{B}

Éphémère

U

Lointain
{1}{U}

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Distant
{2}{B}

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe psychique

{1}{U}{B}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lointain // Distant

{1}{U}{2}{B}

Éphémère

U

Lointain
{1}{U}

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Distant
{2}{B}

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

