

Mur d'air {1}{U}{U}

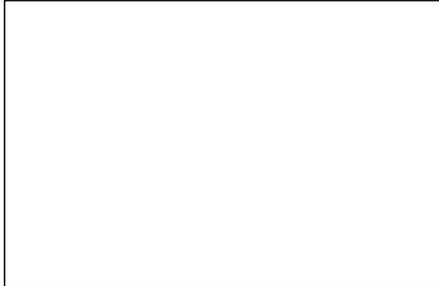


Créature : mur U
Défenseur, vol (Cette créature ne peut pas attaquer et elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur glaciaire {2}{U}



Créature : mur U
Défenseur

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'air {1}{U}{U}

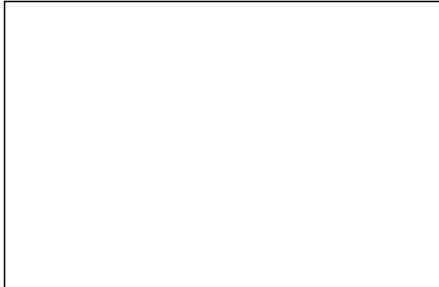


Créature : mur U
Défenseur, vol (Cette créature ne peut pas attaquer et elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur glaciaire {2}{U}



Créature : mur U
Défenseur

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur glaciaire {2}{U}

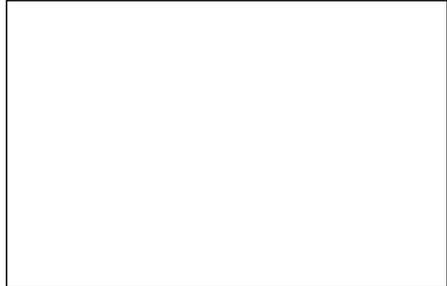


Créature : mur U
 Défenseur

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dralnu, seigneur liche {3}{U}{B}



Créature légendaire : zombie et sorcier R

Si des blessures devaient être infligées à Dralnu, seigneur liche, sacrifiez autant de permanents à la place.

{T} : Une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur glaciaire {2}{U}

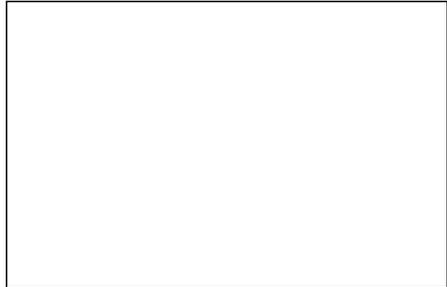


Créature : mur U
 Défenseur

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Psychatog {1}{U}{B}



Créature : atog U

Défaussez-vous d'une carte : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Exilez deux cartes de votre cimetière : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Psychatog {1}{U}{B}



Créature : atog U

Défaussez-vous d'une carte : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
 Exilez deux cartes de votre cimetière : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Psychatog {1}{U}{B}



Créature : atog U

Défaussez-vous d'une carte : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
 Exilez deux cartes de votre cimetière : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Psychatog {1}{U}{B}



Créature : atog U

Défaussez-vous d'une carte : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
 Exilez deux cartes de votre cimetière : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changement de moralité {5}{B}{B}



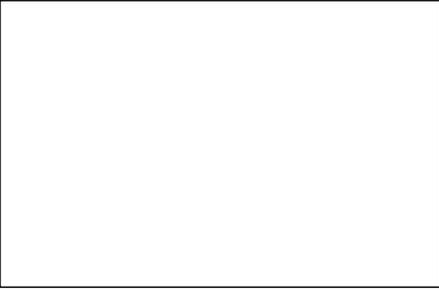
Rituel R

Échangez votre cimetière et votre bibliothèque. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changement de moralité

{5}{B}{B}



Rituel

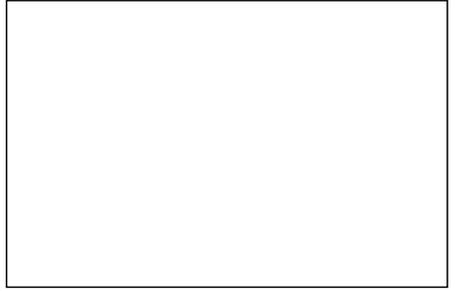
R

Échangez votre cimetière et votre bibliothèque. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changement de moralité

{5}{B}{B}



Rituel

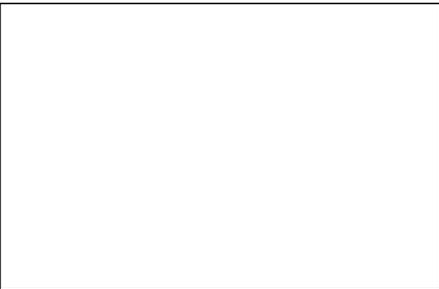
R

Échangez votre cimetière et votre bibliothèque. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changement de moralité

{5}{B}{B}



Rituel

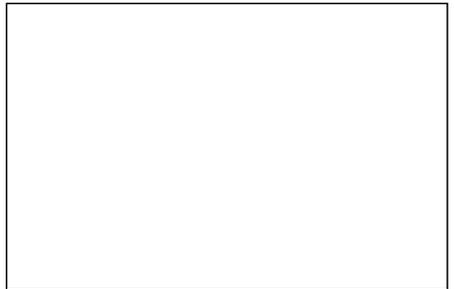
R

Échangez votre cimetière et votre bibliothèque. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

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

Édit de Chaînes {1}{B}



Rituel U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi {2}{B}{B}



Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Chaînes {1}{B}



Rituel U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi {2}{B}{B}

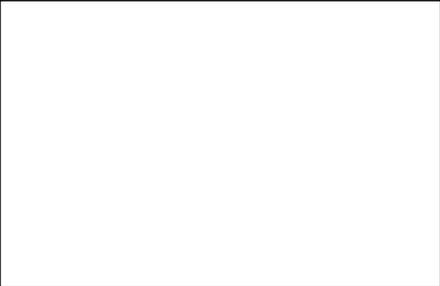


Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombification {3}{B}

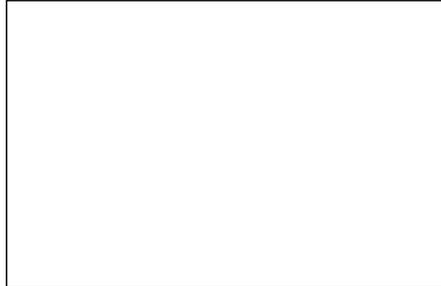


Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

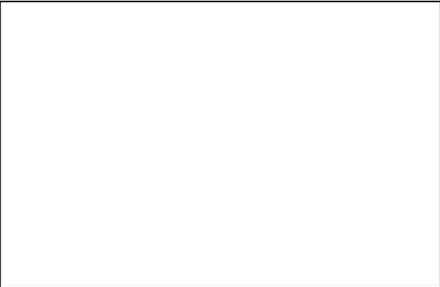


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombification {3}{B}

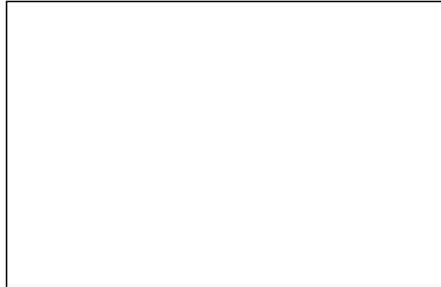


Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre 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
{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 souillée



Terrain

U

{T}: Ajoutez (C).

{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île souillée



Terrain

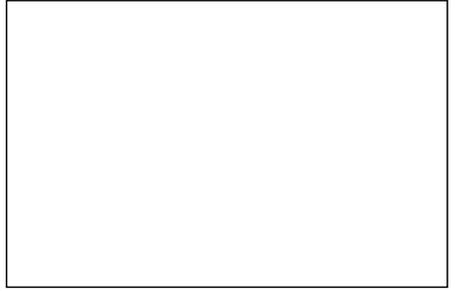
U

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île souillée



Terrain

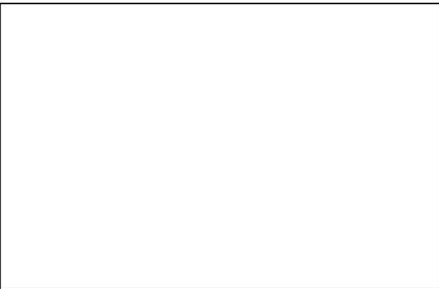
U

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île souillée



Terrain

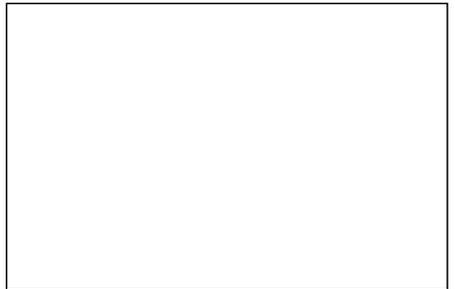
U

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise du traître

{4}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0, devient noire et acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Flashback {1}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du dysmèle

{2}{B}

Éphémère tribal : elfe

C

Détruisez une créature non-elfe ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise du traître

{4}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0, devient noire et acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Flashback {1}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

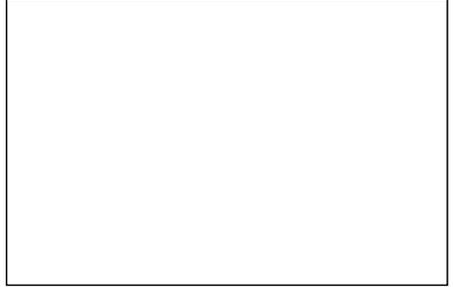
U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

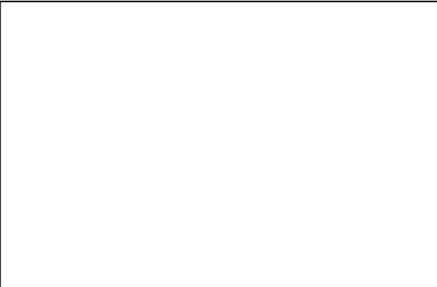
U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

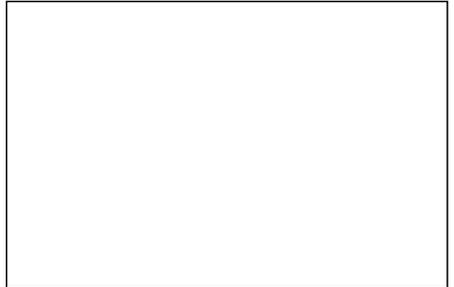
U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

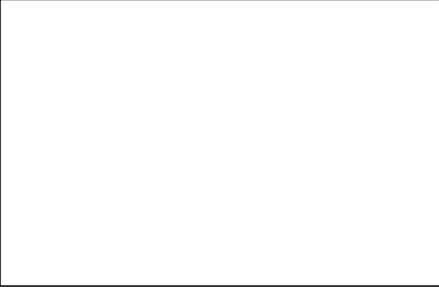
Contresort {U}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

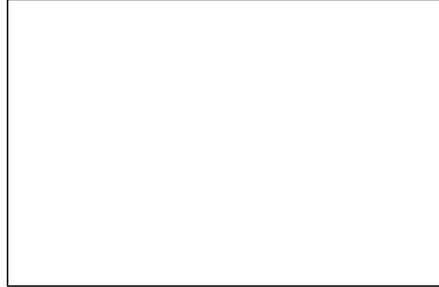
Contresort {U}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrait d'âme {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrait d'âme

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquage de l'infiltrateur

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1 et elles ne peuvent être bloquées que par des créatures avec défenseur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquage de l'infiltrateur

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1 et elles ne peuvent être bloquées que par des créatures avec défenseur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquage de l'infiltrateur

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1 et elles ne peuvent être bloquées que par des créatures avec défenseur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquage de l'infiltrateur

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1 et elles ne peuvent être bloquées que par des créatures avec défenseur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast