

Seigneur démon Belzenlok

{4}{B}{B}

Créature légendaire : ancêtre et démon

R

Vol, piétinement

Quand le Seigneur démon Belzenlok arrive sur le champ de bataille, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain, puis mettez cette carte dans votre main. Si la valeur de mana de la carte est supérieure ou égale à 4, répétez ce processus. Le Seigneur démon Belzenlok vous inflige 1 blessure pour chaque carte mise dans votre main de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible // Retour

{1}{B}{B}{3}{B}



Rituel

R

Impossible

{1}{B}{B}

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Retour

{3}{B}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible // Retour

{1}{B}{B}{3}{B}



Rituel

R

Impossible

{1}{B}{B}

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Retour

{3}{B}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible // Retour

{1}{B}{B}{3}{B}



Rituel

R

Impossible

{1}{B}{B}

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Retour

{3}{B}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Promesse

{4}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Promesse

{4}{G}



Rituel

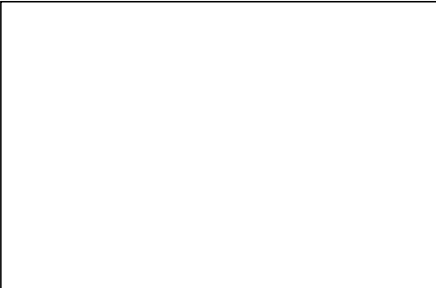
R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Promesse

{4}{G}



Rituel

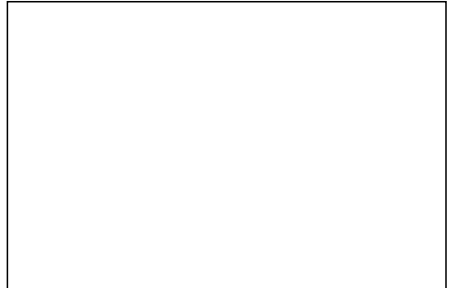
R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Promesse

{4}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures.

? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures.

? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

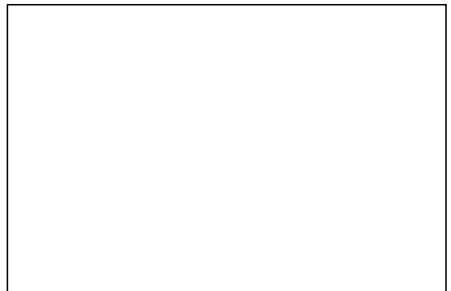
? Détruisez toutes les créatures.

? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source // Savoir

{2}{G}{4}{U}{U}



Rituel / Éphémère

U

Source

{2}{G}

<i>Rituel</i>

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Savoir

{4}{U}{U}

<i>Éphémère</i>

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plochez deux cartes.

Source // Savoir

{2}{G}{4}{U}{U}



Rituel / Éphémère

U

Source

{2}{G}

&i>Rituel</i>

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Savoir

{4}{U}{U}

&i>Éphémère</i>

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre

cimetière. Exilez-le ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piochez deux cartes.

Source // Savoir

{2}{G}{4}{U}{U}



Rituel / Éphémère

U

Source

{2}{G}

&i>Rituel</i>

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Savoir

{4}{U}{U}

&i>Éphémère</i>

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre

cimetière. Exilez-le ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piochez deux cartes.

Source // Savoir

{2}{G}{4}{U}{U}



Rituel / Éphémère

U

Source

{2}{G}

&i>Rituel</i>

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Savoir

{4}{U}{U}

&i>Éphémère</i>

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre

cimetière. Exilez-le ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piochez deux cartes.

Bassins férides



Terrain : île et marais

R

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

Les Bassins férides arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquets épars



Terrain : forêt et plaine

R

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

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

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de l'Indomptable



Terrain : désert

C

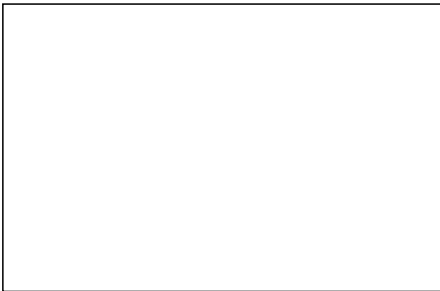
Le Désert de l'Indomptable arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {1}{G} ({1}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de l'Indomptable



Terrain : désert

C

Le Désert de l'Indomptable arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {1}{G} ({1}{G}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Glorifiée



Terrain : désert

C

Le Désert de la Glorifiée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {1}{B} ({1}{B}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Glorifiée



Terrain : désert

C

Le Désert de la Glorifiée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {1}{B} ({1}{B}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Loyale



Terrain : désert

C

Le Désert de la Loyale arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {1}{W} ({1}{W}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Loyale



Terrain : désert

C

Le Désert de la Loyale arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {1}{W} ({1}{W}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert

C

Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert

C

Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

{(T)} : Ajoutez {W} ou {U}.

Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon des Épreuves

{1}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures que le permanent ciblé devrait infliger.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon des Épreuves devient une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Vous gagnez un emblème avec « Tant que vous contrôlez un planeswalker Gideon, vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont planaire

{6}



Artefact légendaire

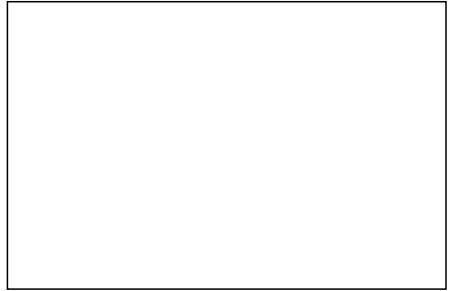
M

{8}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reléguer // Oubliettes

{1}{U}{4}{B}



Éphémère / Rituel

U

Reléguer

{1}{U}

<i>Éphémère</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Oubliettes

{4}{B}

<i>Rituel</i>

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reléguer // Oubliettes

{1}{U}{4}{B}

Éphémère / Rituel

U

Reléguer

{1}{U}

&i>Éphémère</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

&b>Oubliettes

{4}{B}

&i>Rituel</i>

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Un adversaire ciblé se défasse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reléguer // Oubliettes

{1}{U}{4}{B}

Éphémère / Rituel

U

Reléguer

{1}{U}

&i>Éphémère</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

&b>Oubliettes

{4}{B}

&i>Rituel</i>

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Un adversaire ciblé se défasse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reléguer // Oubliettes

{1}{U}{4}{B}

Éphémère / Rituel

U

Reléguer

{1}{U}

&i>Éphémère</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

&b>Oubliettes

{4}{B}

&i>Rituel</i>

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Un adversaire ciblé se défasse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intelligence de l'essaim

{6}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intelligence de l'essaim

{6}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intelligence de l'essaim

{6}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intelligence de l'essaim

{6}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}



Enchantement

M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}

Enchantement

M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double lancer

{R}{R}

Rituel

U

Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couteau // Plaie

{2}{R}{2}{R}

Rituel

R

Couteau

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à la place.

Plaie

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

La Plaie inflige 2 blessures à une créature ciblée et 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double lancer

{R}{R}

Rituel

U

Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double lancer

{R}{R}



Rituel

U

Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double lancer

{R}{R}



Rituel

U

Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast