

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

Cri du carnarium

{1}{B}{B}



Rituel

U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.

Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri du carnarium

{1}{B}{B}



Rituel

U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières
qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.
Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Kaya

{W}{W}{B}{B}



Rituel

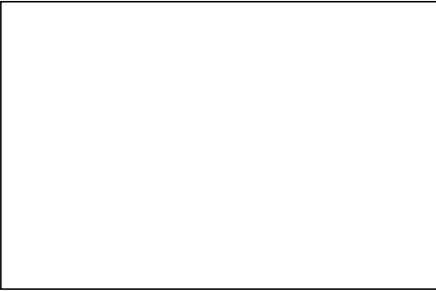
R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez un nombre de
points de vie égal au nombre de créatures que vous
contrôliez qui ont été détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri du carnarium

{1}{B}{B}



Rituel

U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières
qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.
Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Kaya

{W}{W}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez un nombre de
points de vie égal au nombre de créatures que vous
contrôliez qui ont été détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Kaya

{W}{W}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôliez qui ont été détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées

{U}{B}



Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées

{U}{B}



Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées

{U}{B}



Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées

{U}{B}



Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé 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

Ce terrain arrive engagé 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

Ce terrain arrive engagé 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

Ce terrain arrive engagé 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

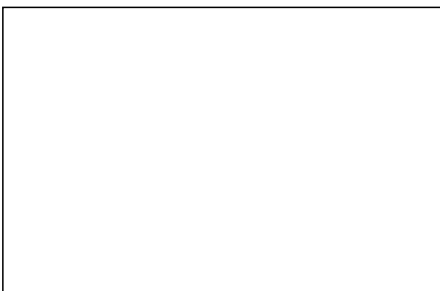
R

Ce terrain arrive engagé 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

Ce terrain arrive engagé 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

Ce terrain arrive engagé 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

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé 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

Ce terrain arrive engagé 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

Ce terrain arrive engagé 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

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Instant d'envie

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

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

Instant d'envie

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous
dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspécité du chimiste

{3}{U}



Éphémère

U

Piochez deux cartes.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre
cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer
ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspécité du chimiste

{3}{U}



Éphémère

U

Piochez deux cartes.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre
cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer
ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revitaliser

{1}{W}



Éphémère

C

Vous gagnez 3 points de vie.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revitaliser {1}{W}

Éphémère C

Vous gagnez 3 points de vie.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revitaliser {1}{W}

Éphémère C

Vous gagnez 3 points de vie.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revitaliser {1}{W}

Éphémère C

Vous gagnez 3 points de vie.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption {W}{U}{U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption

{W}{U}{U}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption

{W}{U}{U}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acuité de Dovin

{1}{W}{U}



Enchantement

U

Quand l'Acuité de Dovin arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère pendant votre phase principale, vous pouvez renvoyer l'Acuité de Dovin dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acuité de Dovin

{1}{W}{U}



Enchantement

U

Quand l'Acuité de Dovin arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère pendant votre phase principale, vous pouvez renvoyer l'Acuité de Dovin dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acuité de Dovin

{1}{W}{U}



Enchantement

U

Quand l'Acuité de Dovin arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère pendant votre phase principale, vous pouvez renvoyer l'Acuité de Dovin dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acuité de Dovin

{1}{W}{U}



Enchantement

U

Quand l'Acuité de Dovin arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère pendant votre phase principale, vous pouvez renvoyer l'Acuité de Dovin dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezahal, Marée primordiale

{5}{U}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure **R**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, piochez une carte.
Défaussez-vous de trois cartes : Exilez Nezahal, Marée primordiale. Renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation de masse

{X}{X}{U}{U}{U}{U}

Rituel **R**

Acquérez le contrôle de X créatures et/ou planeswalkers ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyra Aubevenant

{3}{W}{W}

Créature légendaire : ange **M**

Vol

Initiative

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Les autres anges que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vider l'esprit

{2}{U}

Rituel **C**

Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.

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

Le Soleil immortel

{6}

Artefact légendaire

M

Les joueurs ne peuvent pas activer les capacités de loyauté des planeswalkers.

Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

Les sorts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ego à la dérive

{1}{U}{B}

Rituel

R

Choisissez un nom de carte. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de l'adversaire ciblé jusqu'à quatre cartes avec ce nom et exiliez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue ensorcelée

{2}

Artefact

U

Au moment où cet artefact arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaya, usurpatrice d'Orzhov

{1}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Kaya

M

{+1} : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées depuis un seul cimetière. Vous gagnez 2 points de vie si au moins une carte de créature a été exilée de cette manière.

{-1} : Exilez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

{-5} : Kaya, usurpatrice d'Orzhov inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes que ce joueur possède en exil et vous gagnez autant de points de vie.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'ainé

{4}{B}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissimulation fourbe

{2}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez mélanger jusqu'à quatre cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entre les griffes de Bolas

{4}{U}{U}

Enchantement légendaire : aura

U

Enchanter : permanent

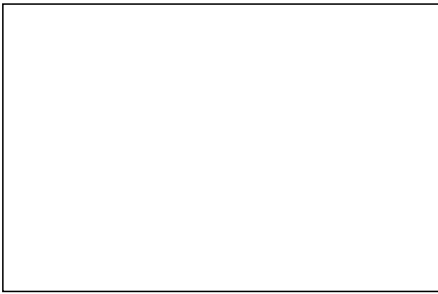
Vous contrôlez le permanent enchanté.

Le permanent enchanté est légendaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La conjecture du Mirari

{4}{U}



Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Renvoyez une carte d'éphémère ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

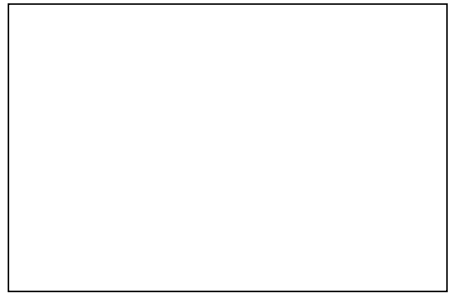
II ? Renvoyez une carte de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

III ? Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absolution éthérée

{4}{W}{B}



Enchantement

R

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

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

{2}{W}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. Si c'était une carte de créature, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave d'Ixalan

{3}{W}



Enchantement

U

Quand l'Entrave d'Ixalan arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Entrave d'Ixalan quitte le champ de bataille.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ayant le même nom que la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast