

Obscur confident

{1}{B}



Créature : humain et sorcier

M

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident

{1}{B}



Créature : humain et sorcier

M

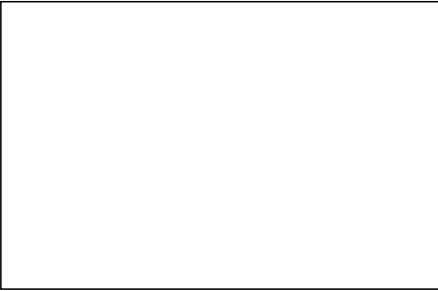
Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident

{1}{B}



Créature : humain et sorcier

M

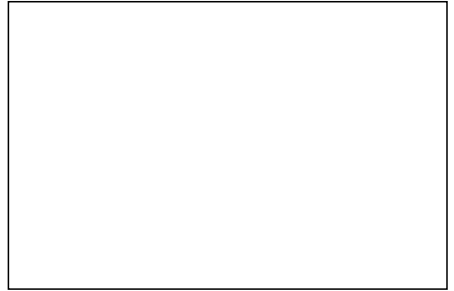
Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident

{1}{B}



Créature : humain et sorcier

M

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade



Créature-terrain : forêt et dryade

R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}



Créature : limon

R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavatrice de Ramunap

{2}{G}



Créature : serpent et clerc

R

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire

{1}{G}{W}



Créature : humain et chevalier


R

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}



Créature : humain et chevalier R


La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}



Créature : humain et chevalier R

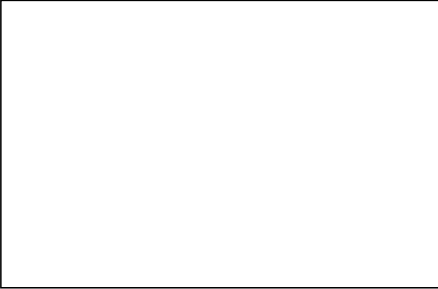
La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}



Créature : humain et chevalier R

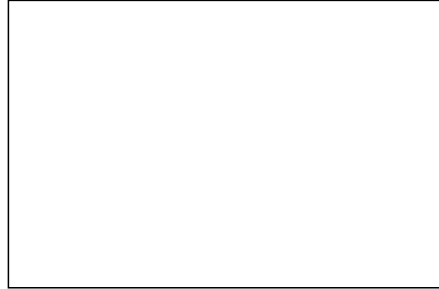
La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gaddock Teeg {G}{W}



Créature légendaire : sangami et conseiller R

Les sorts non-créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ne peuvent pas être lancés.

Les sorts non-créature ayant {X} dans leurs coûts de mana ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}



Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}



Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt
(T) : Ajoutez (B) ou (G).)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet des brûlesaules



Terrain
(T) : Ajoutez (C).
(T) : Ajoutez (R) ou (G). Chaque adversaire gagne 1 point de vie.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt
(T) : Ajoutez (B) ou (G).)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet des brûlesaules



Terrain
(T) : Ajoutez (C).
(T) : Ajoutez (R) ou (G). Chaque adversaire gagne 1 point de vie.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet des brûlesaules



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



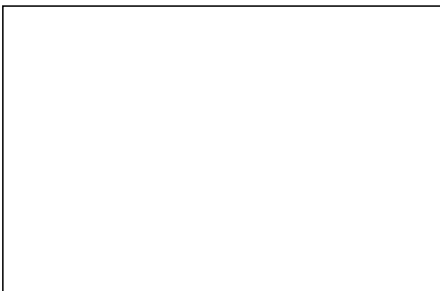
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



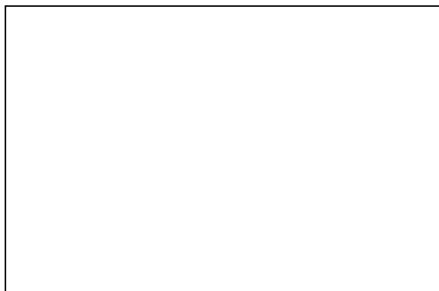
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karakas



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {W}.

{T} : Renvoyez une créature légendaire ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith



Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



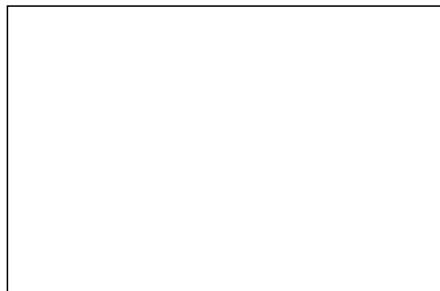
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rahba de la coterie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {B}. La Rahba de la Coterie vous inflige 1 blessure.
<>Seuil</> ? {B}, {T}, sacrifiez la Rahba de la Coterie : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain
{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga



Terrain : montagne et forêt
({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées

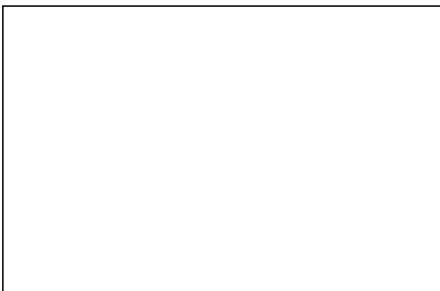


Terrain
{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

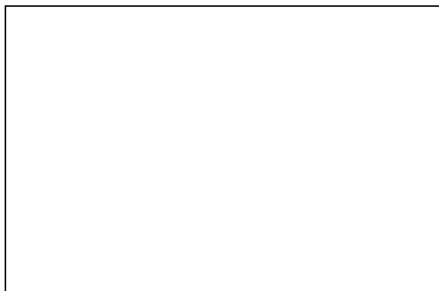
{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}



Artefact

M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}



Artefact


M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide {X}{X}




Artefact **M**

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de diamant {0}




Artefact **R**

Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans le cimetière de son propriétaire.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide {X}{X}




Artefact **M**

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de diamant {0}



Artefact **R**

Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans le cimetière de son propriétaire.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de diamant

{0}



Artefact

R

Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans le cimetière de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de diamant

{0}



Artefact

R

Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans le cimetière de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif

{1}{R}

Éphémère

U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif

{1}{R}

Éphémère

U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif

{1}{R}

Éphémère

U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}

Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}

Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse du confinement

{1}{W}

Créature : humain et clerc

R

Flash

Si une créature non-jeton devait arriver sur le champ de bataille et qu'elle n'a pas été lancée, exilez-la à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}

Enchantement

R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettez la carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse du confinement

{1}{W}

Créature : humain et clerc

R


Flash

Si une créature non-jeton devait arriver sur le champ de bataille et qu'elle n'a pas été lancée, exilez-la à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}




Créature légendaire : humain et soldat **R**
 Initiative
 Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de l'automne {1}{G}{W}




Créature : dryade et chevalier **R**
 Quand la Chevalière de l'automne arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
 ? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Chevalière de l'automne.
 ? Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
 ? Vous gagnez 4 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}

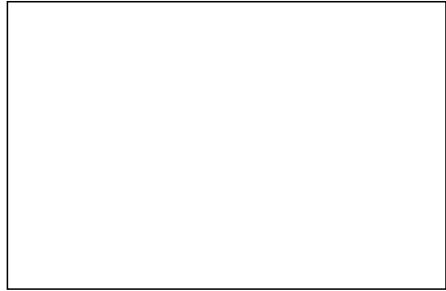


Créature légendaire : humain et soldat **R**
 Initiative
 Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détuge toxique {2}{B}



Rituel **R**
 En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
 Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique

{2}{B}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}

Enchantement

R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Golgari

{B}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?
? Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}

Enchantement

R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendreliales

{R}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, Cinder Vine inflige 1 blessure à ce joueur.
{1}, sacrifiez les Cendreliales : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Cendreliales infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendreliales

{R}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, Cinder Vine inflige 1 blessure à ce joueur.
{1}, sacrifiez les Cendreliales : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Cendreliales infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast