


Flibustière à voile volante {1}{B}



Créature : humain et pirate U


Vol

Quand la Flibustière à voile volante arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que la Flibustière à voile volante quitte le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flibustière à voile volante {1}{B}



Créature : humain et pirate U

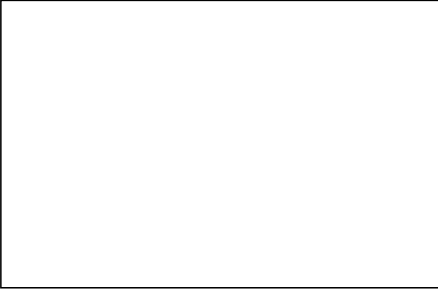
Vol

Quand la Flibustière à voile volante arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que la Flibustière à voile volante quitte le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flibustière à voile volante {1}{B}



Créature : humain et pirate U

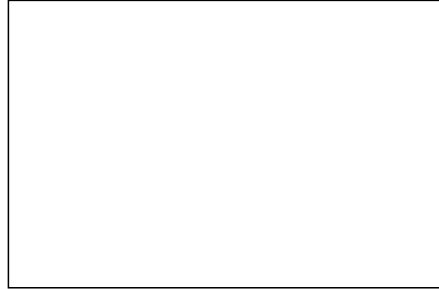
Vol

Quand la Flibustière à voile volante arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que la Flibustière à voile volante quitte le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur palustre de Yarok {B}{B}



Créature : horreur U


Quand le Guetteur palustre de Yarok arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire exile une carte de sa main.

{2}{B} : Le Guetteur palustre de Yarok gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur palustre de Yarok {B}{B}



Créature : horreur U


Quand le Guetteur palustre de Yarok arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire exile une carte de sa main.

{2}{B} : Le Guetteur palustre de Yarok gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi {B}{B}



Créature : dauthi et gremlin R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

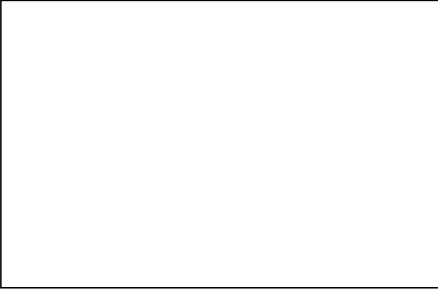
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exilez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur palustre de Yarok {B}{B}



Créature : horreur U

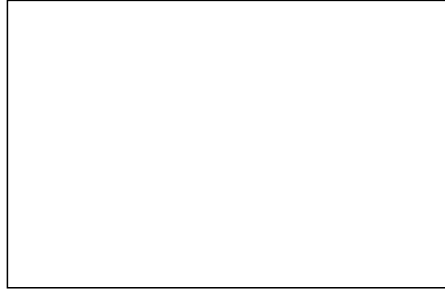
Quand le Guetteur palustre de Yarok arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire exile une carte de sa main.

{2}{B} : Le Guetteur palustre de Yarok gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi {B}{B}



Créature : dauthi et gremlin R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exilez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi

{B}{B}

Créature : dauthi et gremlin

R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exilez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudroyeur de sorts

{1}{W}{U}

Créature : esprit

R

Flash

Vol

Quand le Foudroyeur de sorts arrive sur le champ de bataille, exilez un sort ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Quand le Foudroyeur de sorts quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée peut lancer cette carte sans payer son coût de mana.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi

{B}{B}

Créature : dauthi et gremlin

R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exilez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudroyeur de sorts

{1}{W}{U}

Créature : esprit

R

Flash

Vol

Quand le Foudroyeur de sorts arrive sur le champ de bataille, exilez un sort ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Quand le Foudroyeur de sorts quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée peut lancer cette carte sans payer son coût de mana.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damner

{B}{B}

Rituel

M

Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.
Surcharge {2}{W}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damner

{B}{B}

Rituel

M

Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.
Surcharge {2}{W}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damner

{B}{B}

Rituel

M

Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.
Surcharge {2}{W}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}

Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

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

Côte de Chromemer



Terrain

R

La Côte de Chromemer arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

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

Cour dissimulée



Terrain

R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



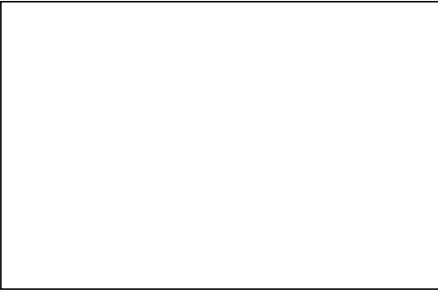
Terrain : plaine et île

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

Estuaire pollué



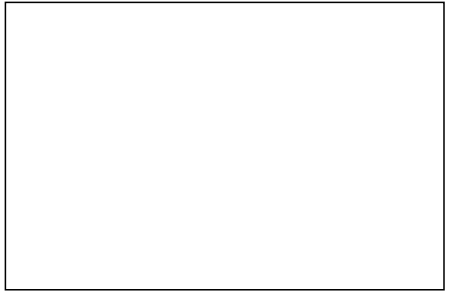
Terrain

R

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

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

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

Grève inondée



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



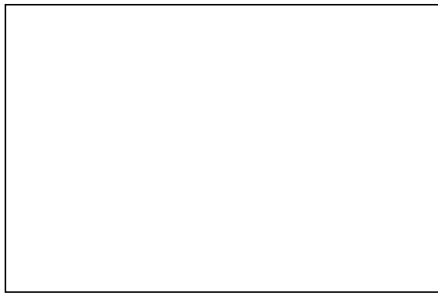
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande fétide



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

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

Ruines englouties



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{UB}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



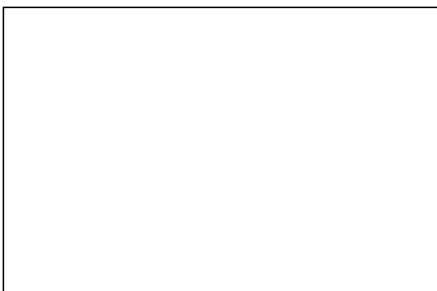
Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



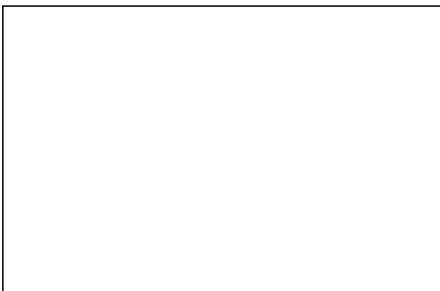
Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {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

Jace, le sculpteur de l'esprit {2}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset

R

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset

R

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, muse des cauchemars

{3}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Ashiok

M

{+1} : Créez un jeton de créature 2/3 bleue et noire Cauchemar avec « À chaque fois que cette créature attaque ou bloque, chaque adversaire exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque. »

{-3} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire, puis ce joueur exile une carte de sa main.

{-7} : Vous pouvez lancer jusqu'à trois cartes face visible que vos adversaires possèdent depuis l'exil sans payer leur coût de mana.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, muse des cauchemars

{3}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Ashiok

M

{+1} : Créez un jeton de créature 2/3 bleue et noire Cauchemar avec « À chaque fois que cette créature attaque ou bloque, chaque adversaire exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque. »

{-3} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire, puis ce joueur exile une carte de sa main.

{-7} : Vous pouvez lancer jusqu'à trois cartes face visible que vos adversaires possèdent depuis l'exil sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

3/

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

3/

Ashiok, tisseur de cauchemars

{1}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Ashiok

M

{+2} : Exilez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de l'adversaire ciblé.

{-X} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par Ashiok, tisseur de cauchemars avec une valeur de mana de X. Cette créature est un cauchemar en plus de ses autres types.

{-10} : Exilez toutes les cartes des mains et des cimetières de tous les adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

3/

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

3/

Sorin, némésis sinistre

{4}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin

M

{+1} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

{-X} : Sorin, némésis sinistre inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker, et vous gagnez X points de vie.

{-9} : Créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire Vampire et Chevalier avec le lien de vie égal au total de points de vie le plus élevé de tous les joueurs.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, héros de Dominaria

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

M

{+1} : Piochez une carte. Au début de la prochaine étape de fin, dégagez jusqu'à deux terrains.

{-3} : Mettez un permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous piochez une carte, exilez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur d'Innistrad

{2}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin

M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire avec le lien de vie.

{-2} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. »

{-6} : Détruisez jusqu'à trois cibles, créatures et/ou autres planeswalkers. Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, chaque carte mise dans un cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absence fatidique

{1}{W}

Éphémère

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Son contrôleur enquête. (Il crée un jeton d'artefact incolore. Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absence fatidique

{1}{W}

Éphémère

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Son contrôleur enquête. (Il crée un jeton d'artefact incolore. Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

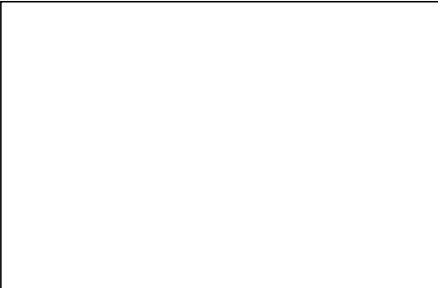
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

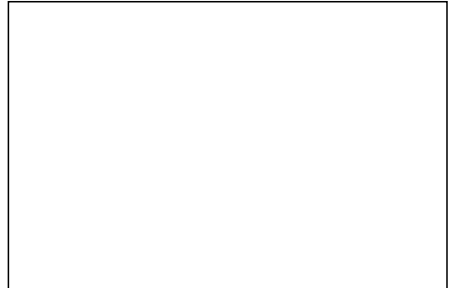
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protection de Téfèiri

{2}{W}



Éphémère

R

Jusqu'à votre prochain tour, votre total de points de vie ne peut pas changer et vous avez la protection contre tout. Tous les permanents que vous contrôlez passent hors phase. (Tant qu'ils sont hors phase, ils sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils passent en phase avant le dégagement pendant votre étape de dégagement.) Exilez la Protection de Téfèiri.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protection de Téfèiri

{2}{W}

Éphémère

R

Jusqu'à votre prochain tour, votre total de points de vie ne peut pas changer et vous avez la protection contre tout. Tous les permanents que vous contrôlez passent hors phase. (Tant qu'ils sont hors phase, ils sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils passent en phase avant le dégagement pendant votre étape de dégagement.) Exilez la Protection de Téfèiri.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité de Kaya

{1}{W}{B}

Éphémère

R

Choisissez deux ?
? Chaque adversaire sacrifie une créature.
? Exilez le cimetière de tous les adversaires.
? Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.
? Vous gagnez 4 points de vie.
Union {3} (Choisissez tout si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité de Kaya

{1}{W}{B}

Éphémère

R

Choisissez deux ?
? Chaque adversaire sacrifie une créature.
? Exilez le cimetière de tous les adversaires.
? Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.
? Vous gagnez 4 points de vie.
Union {3} (Choisissez tout si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}

Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent. Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valki, dieu des Mensonges

{1}{B}

Créature légendaire : dieu

M

Quand Valki arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire révèle sa main. Pour chaque adversaire, exilez une carte de créature qu'il a révélée de cette manière jusqu'à ce que Valki quitte le champ de bataille.

{X} : Choisissez une carte de créature exilée par Valki avec un coût converti de mana de X. Valki devient une copie de cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard des fonds marins

{U}{B}

Créature : eldrazi et drone

R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Contact mortel

Ingestion (À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.)

{3}{U}{B} : Piochez une carte. Chaque adversaire exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjointe aux détentions

{1}{W}{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

Quand l'Adjointe aux détentions arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle et tous les autres permanents non-terrains que ce joueur contrôle avec le même nom que ce permanent jusqu'à ce que l'Adjointe aux détentions quitte le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse

{W}{B}

Créature-artefact : zombie

U

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri du canarium

{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

Lanterne guide-âmes

{1}

Artefact

U

Quand cet artefact arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
{T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaque adversaire.
{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement

{2}{B}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset transcendante

{2}{W}{U}

Planeswalker : Narset

M

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-créature non-terrain, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main ce tour-ci, il acquiert le rebond.

{-9} : Vous gagnez un emblème avec « Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts non-créature. »

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

((BP) peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité

{1}{U}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

((BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faillie cyclonique

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire. Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protéger

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrefaible

{U}{B}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser la malveillance

{W}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast