

Indic de la Citerraine

{2}{B}



Créature : humain et gredin

U

{1}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{3}{G}{G}

Boue acide



Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature : serpent et shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{4}{G}

Brisécages de Kessig



Créature : humain et gredin

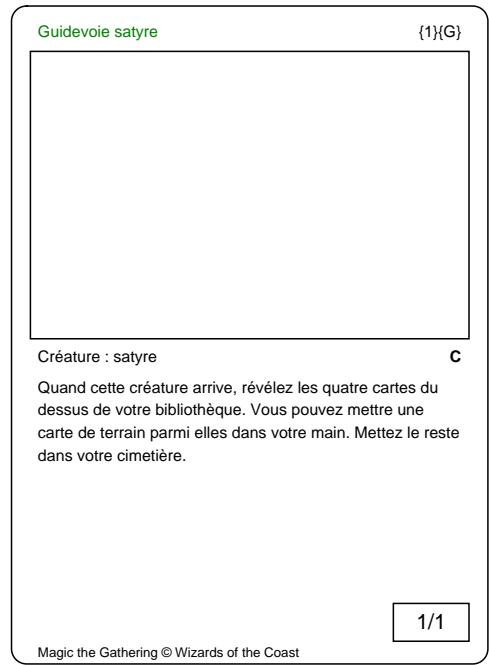
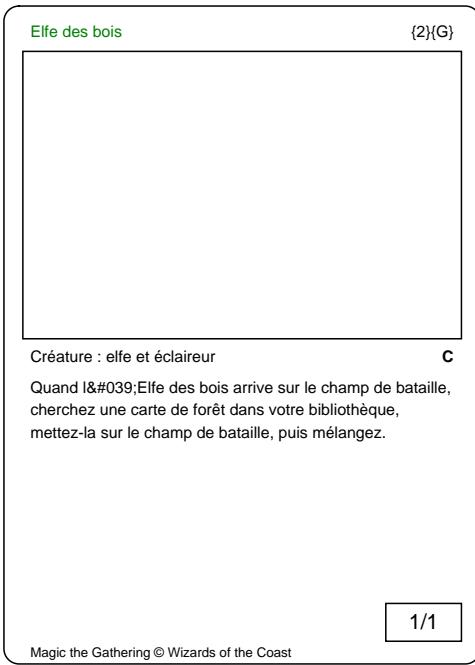
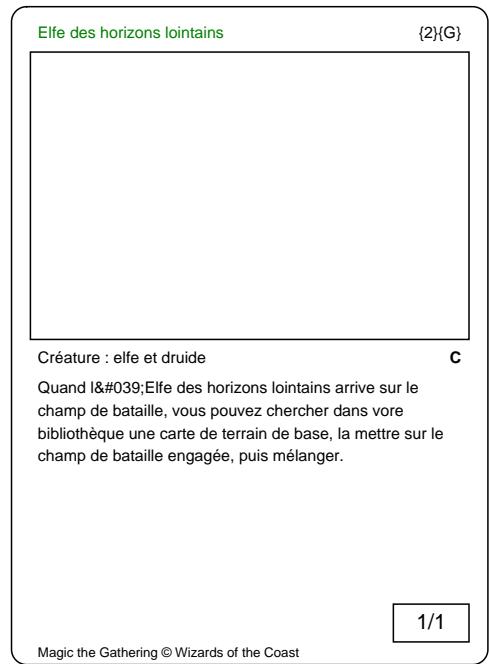
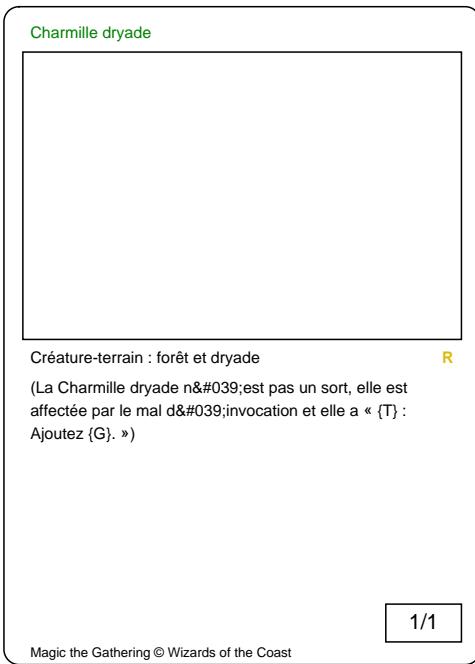
R

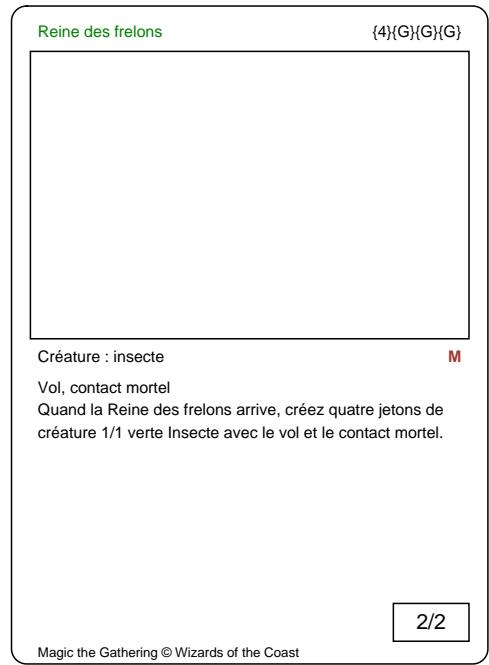
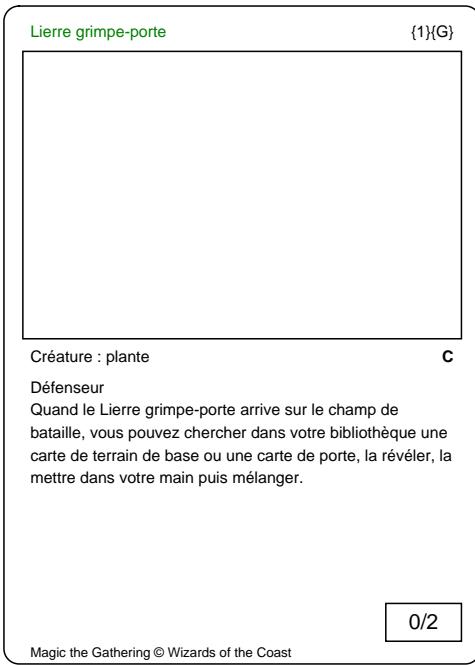
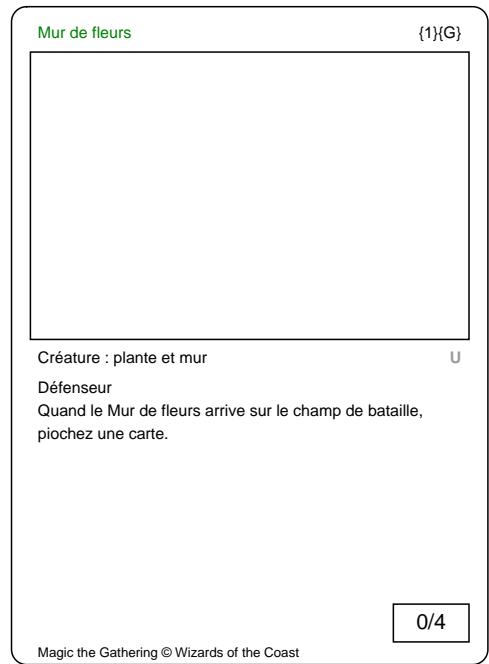
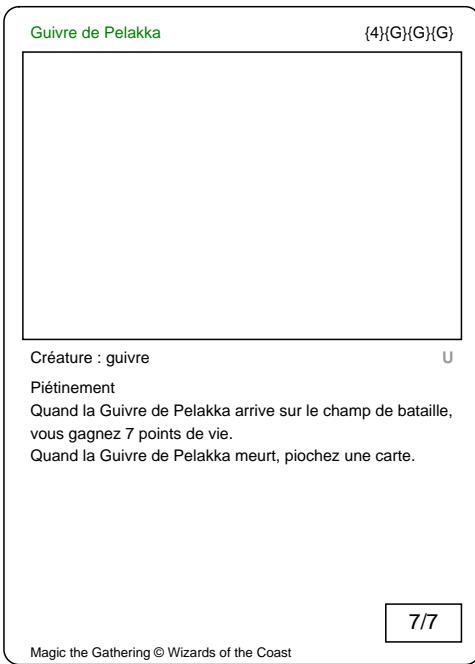
À chaque fois que les Brisécages de Kessig attaquent, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup, engagé et attaquant, pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

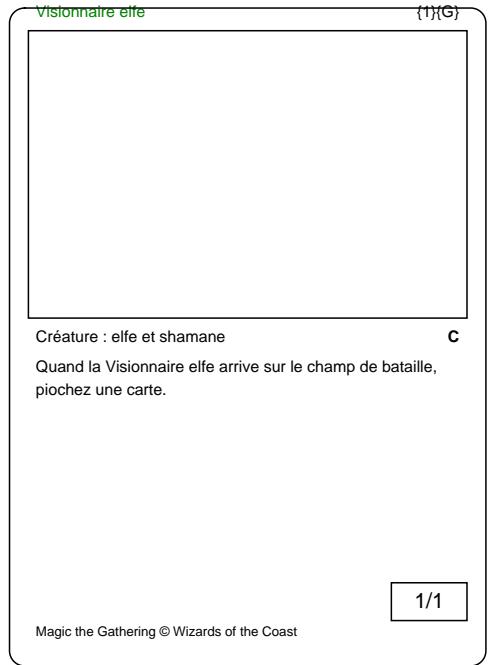
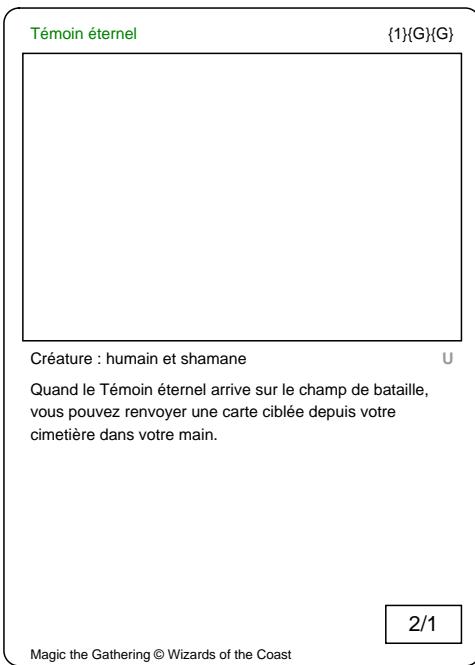
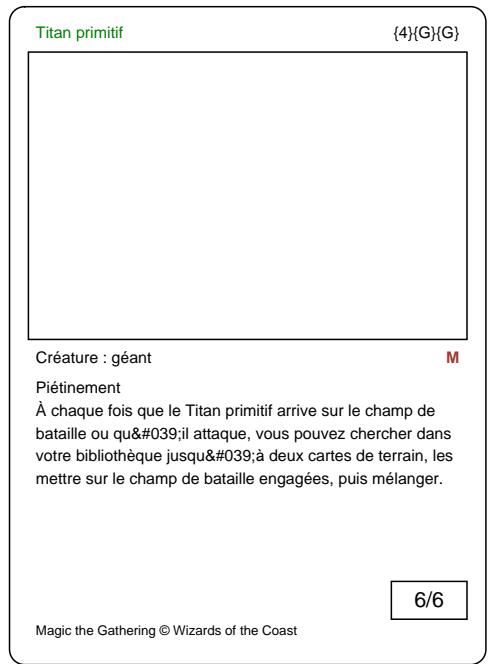
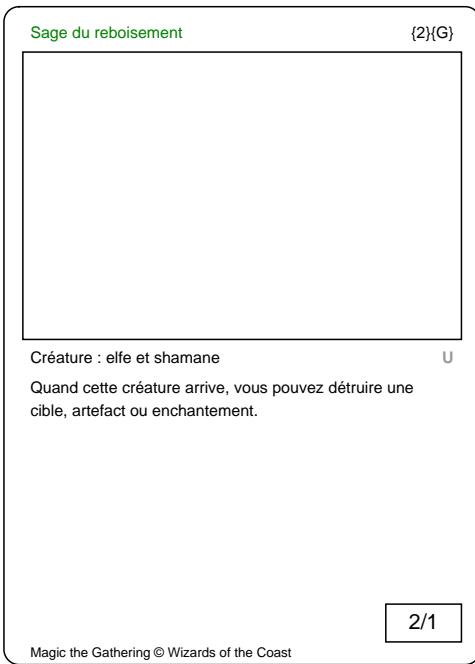
3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Archéomancienne

{2}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron

{U}



Créature : crabe

Touchette ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

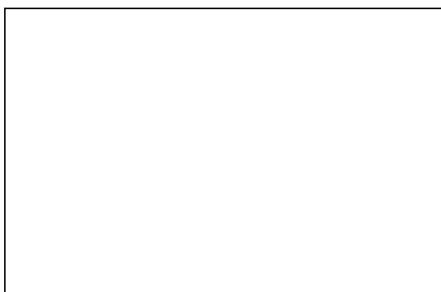
U

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Bolas

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

U

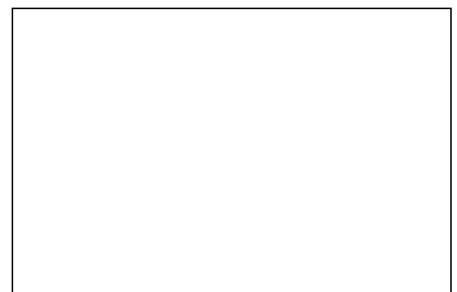
Quand l'Augure de Bolas arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur mnémonique

{4}{U}



Créature : mur

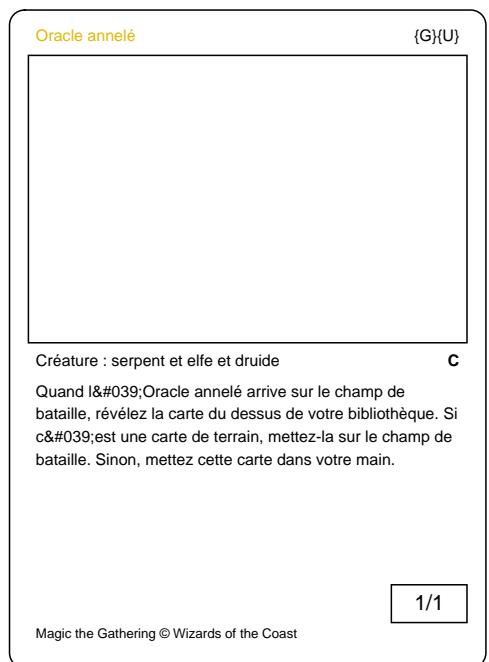
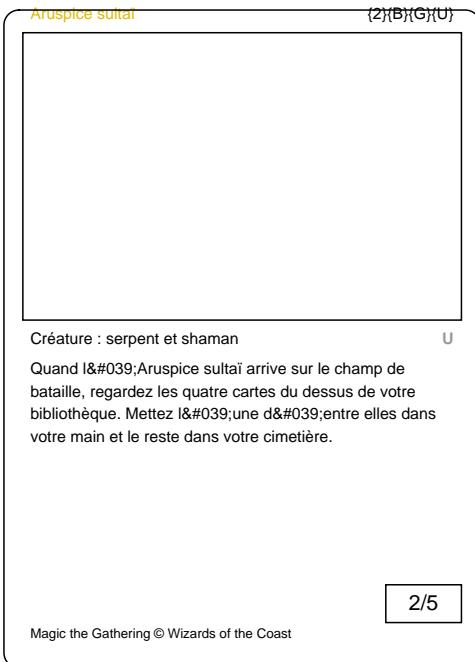
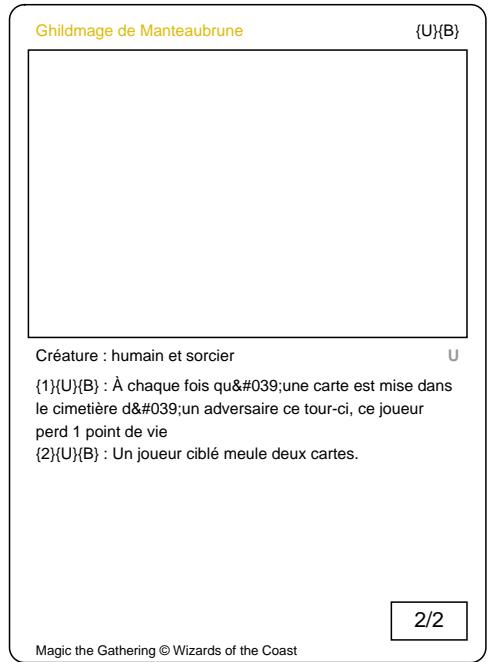
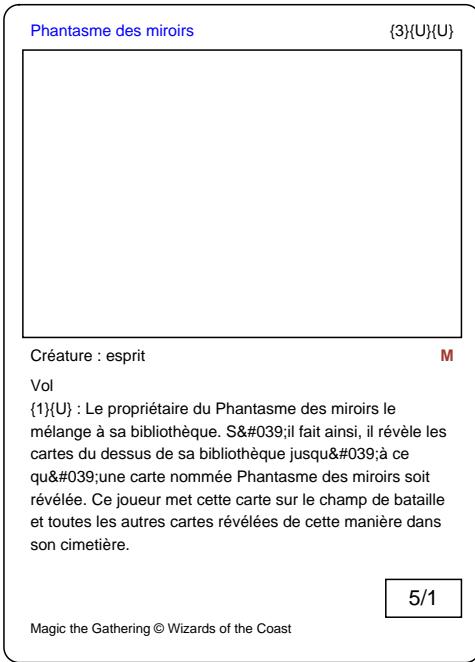
C

Défenseur
Quand le Mur mnémonique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Relieuse de Pharika

{3}{B}{G}



Créature : gorgonoïde

U

Quand la Relieuse de Pharika arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse de Nyx

{1}{B}{G}



Créature-enchantement : araignée

U

Portée
Au début de votre entretien, meulez deux cartes. (Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

{1}{B}{G}, exilez la Tisseuse de Nyx : Renvoyez une carte ciblée de votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sidisi, tyran de la Couvée

{1}{B}{G}{U}



Créature légendaire : serpent et shaman

R

À chaque fois que Sidisi, tyran de la Couvée arrive sur le champ de bataille ou attaque, meulez trois cartes.

À chaque fois qu'au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de notion

{2}{U}{B}



Créature : humain et gredin

R

Flash
Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, ce joueur passe cette pioche et vous piochez une carte à la place.

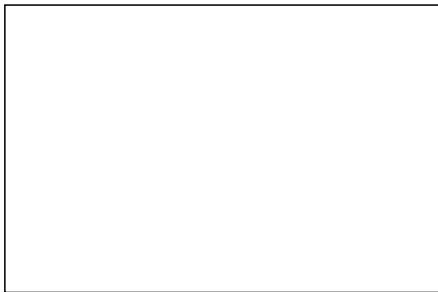
3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades

{2}{B}



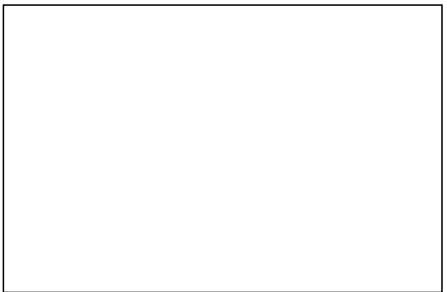
Rituel

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



Rituel

Détruissez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cousus ensemble

{B}{B}



Rituel

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Seuil ? Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière à la place si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil

{X}{B}{B}



Rituel

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil

{X}{B}{B}



Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Errances lointaines

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque. Seul ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec les dieux

{1}{G}



Rituel

C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantedement parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct du traqueur

{1}{G}



Rituel

U

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une carte de créature parmi elles dans votre main et le reste dans votre cimetière. Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre floraison

{5}{G}



Rituel

U

Piochez une carte pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

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

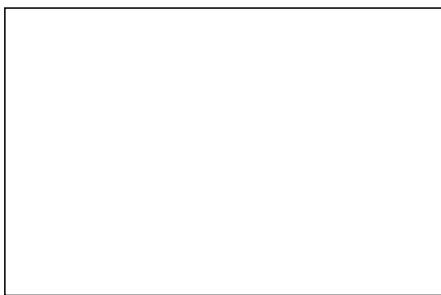
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée dévastatrice

{3}{U}{U}



Rituel

R

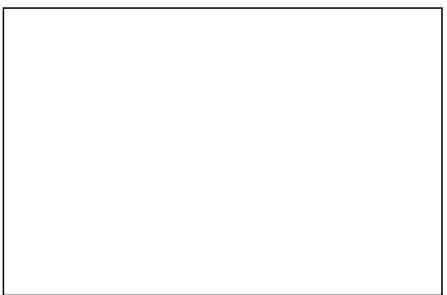
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.

Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraire des ténèbres

{3}{U}{B}



Rituel

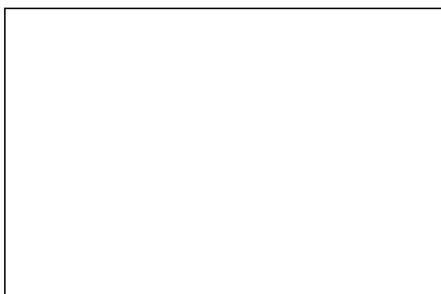
U

Chaque joueur meule deux cartes. Ensuite, vous mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de submersion

{2}{U}{U}



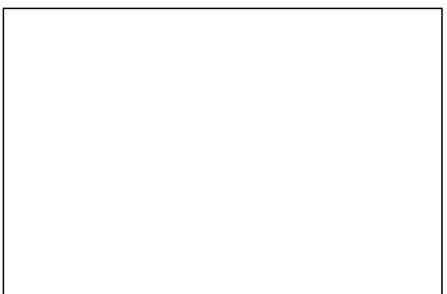
Rituel

R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires, excepté les krakens, les léviathans, les pieuvres et les serpents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant



Terrain

U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



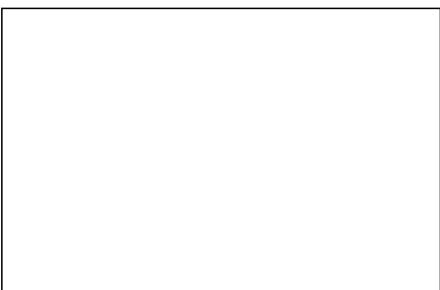
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière marin de Néphalie



Terrain

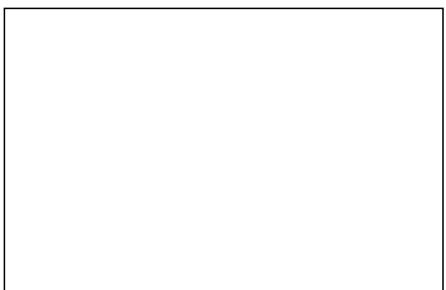
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}{B}, {T} : Un joueur ciblé meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



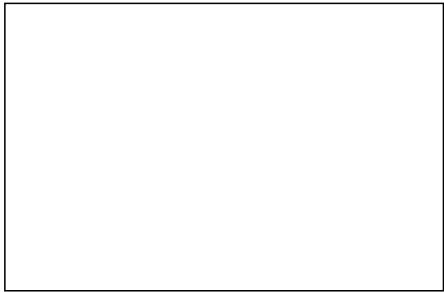
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



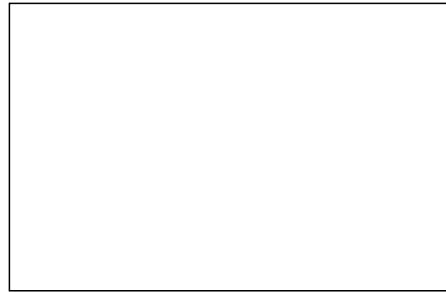
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse de Wöhlrajh



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



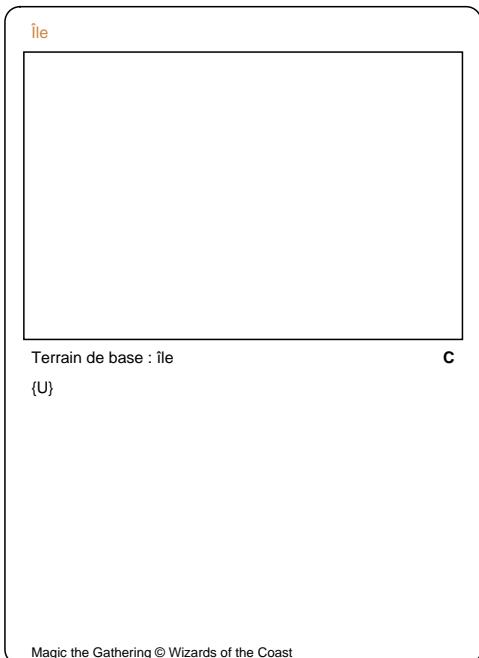
Terrain de base : île

C

{U}

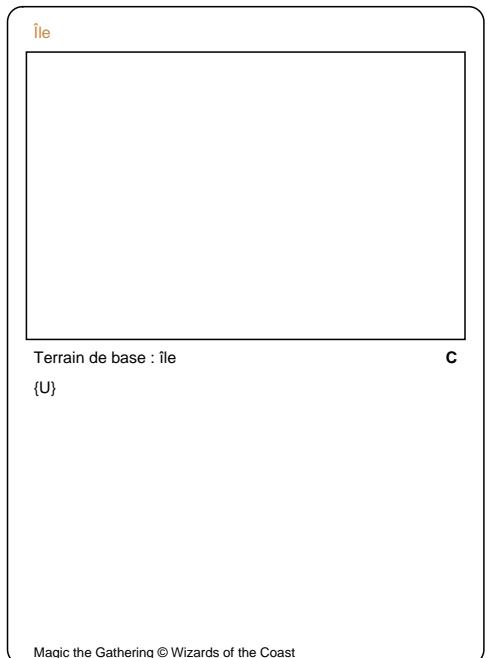
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



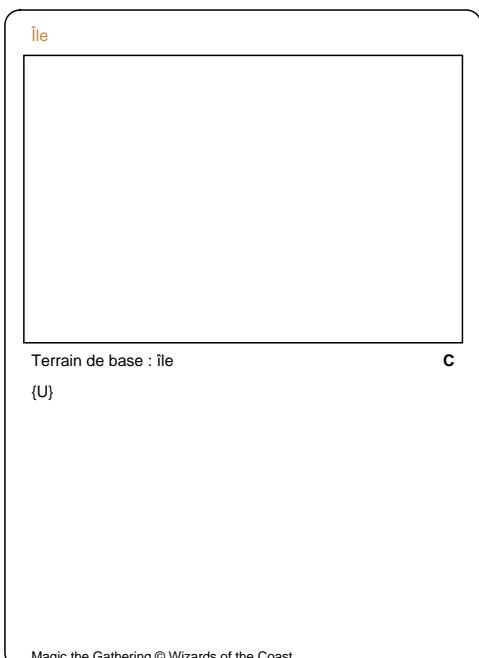
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



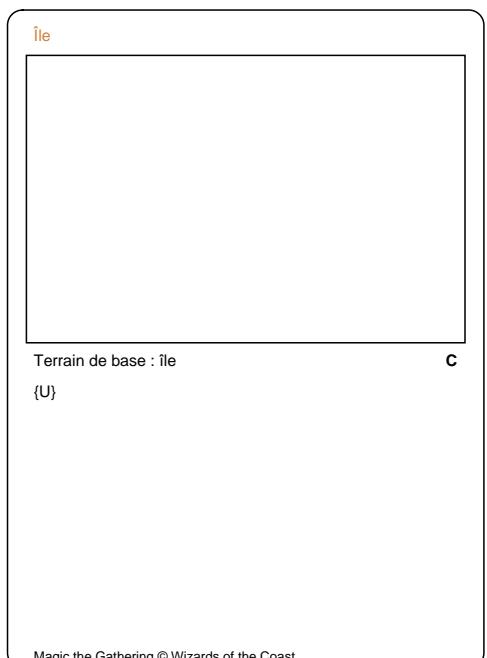
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

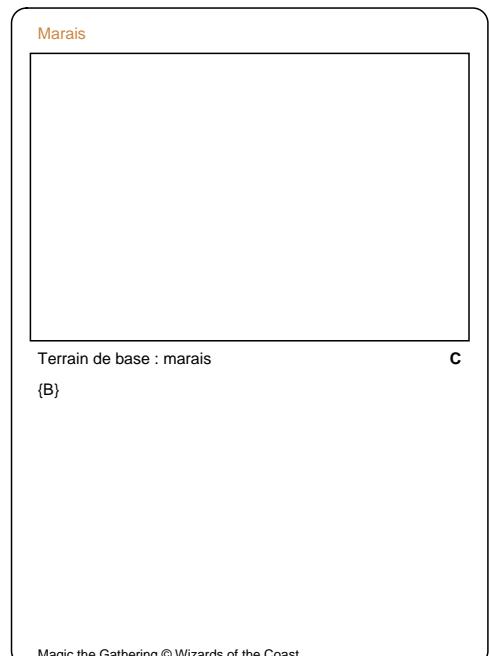
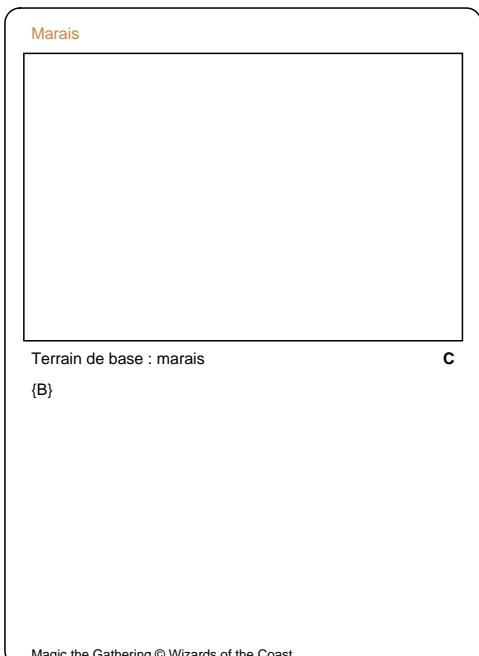
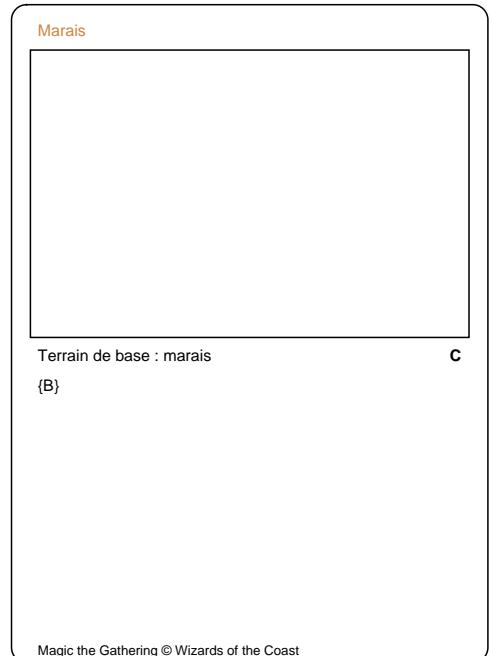
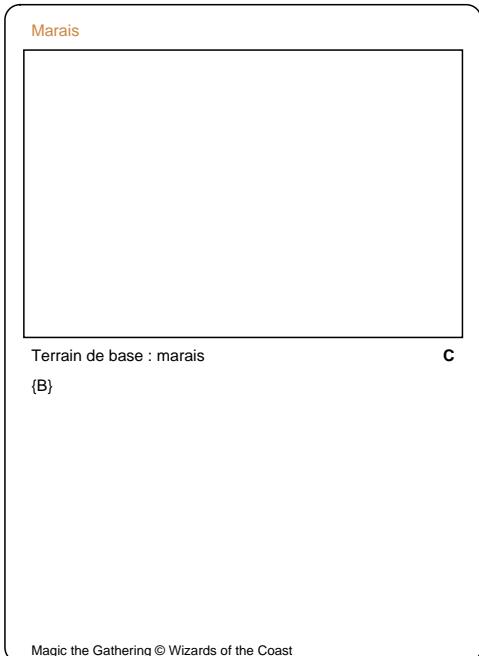
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Marécage de Bojuka

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Margouillis du Marennois

Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
Dragage 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant

Terrain

U

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {B}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent

Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C
Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

C
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'alchimiste



Terrain

R
{T} : Ajoutez {C}
{G}{U}, {T} : Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'Alchimiste



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(G){U}, {T} : Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci comme si ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre forêt sauvage



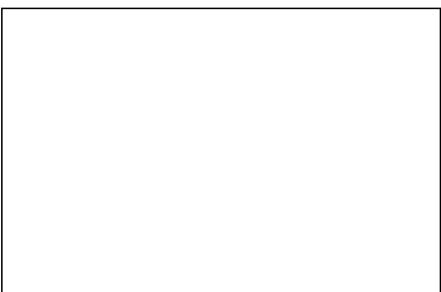
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(2){B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



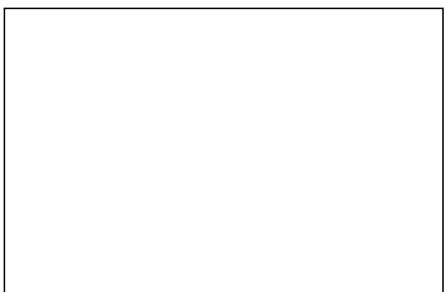
Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {U}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



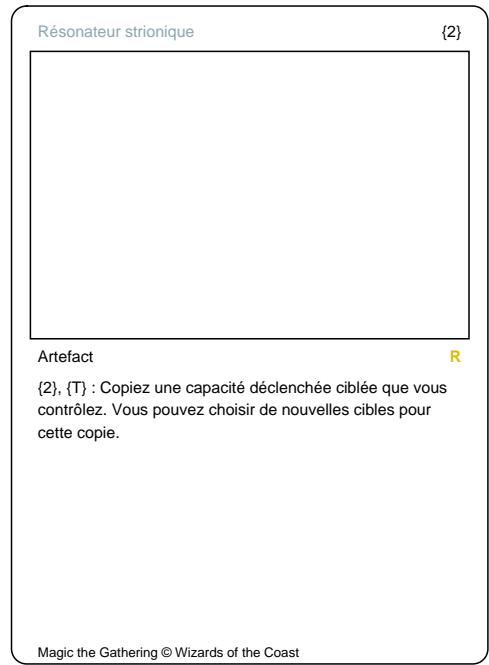
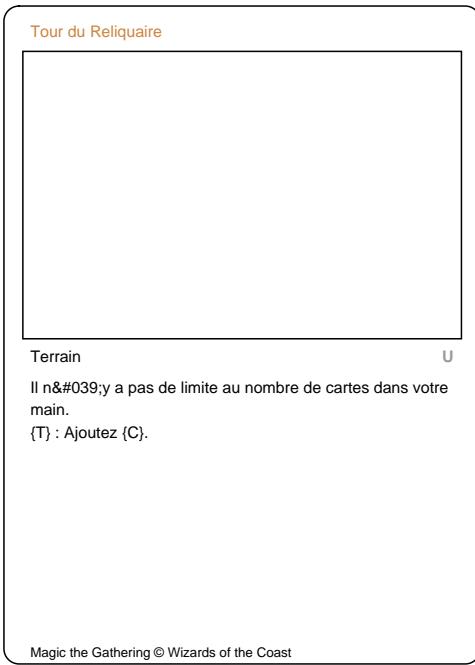
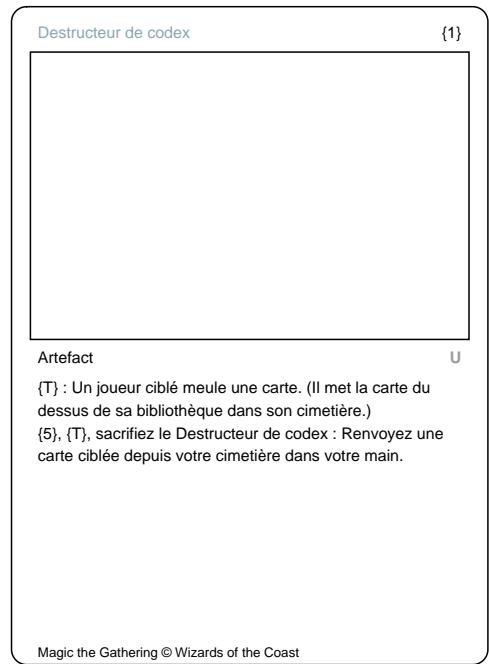
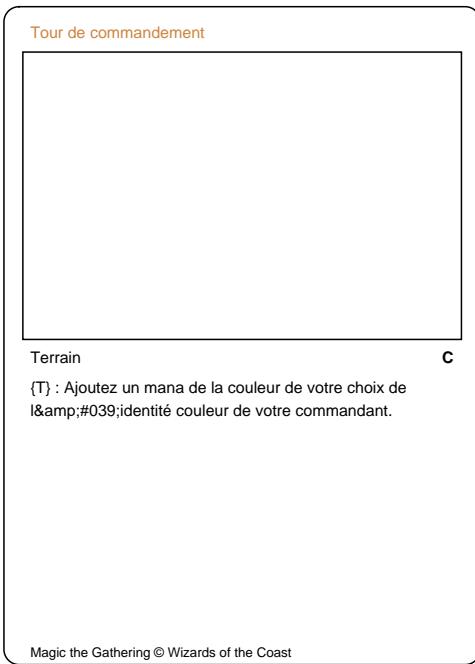
Terrain : marais et forêt

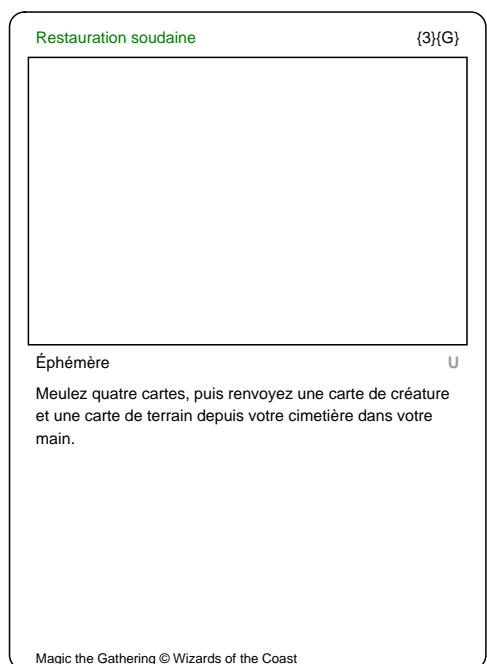
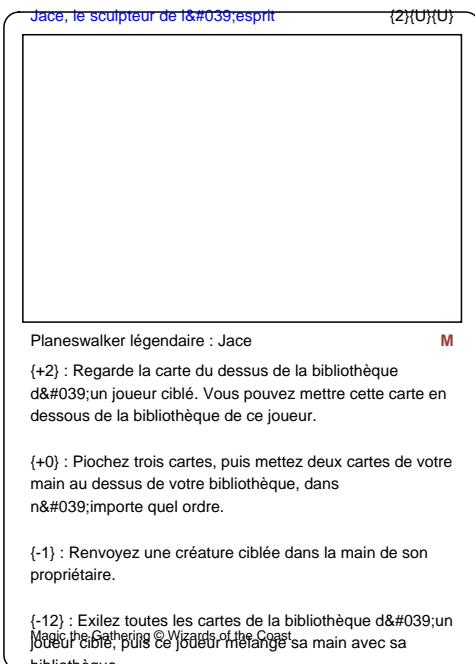
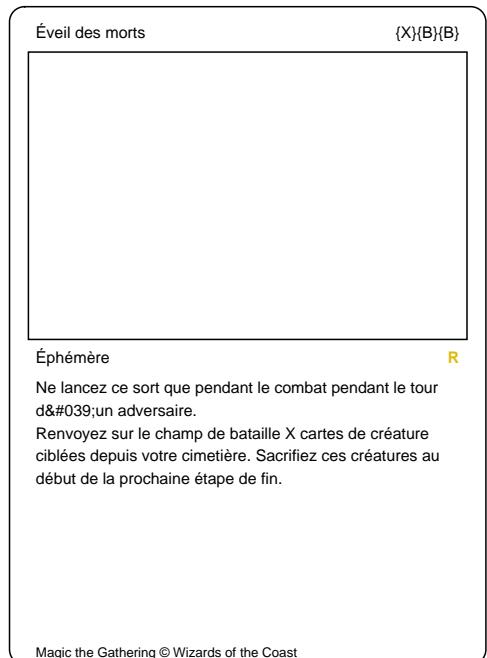
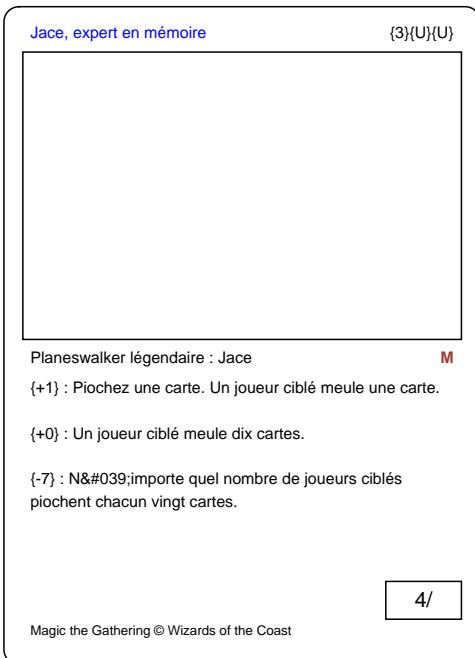
R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

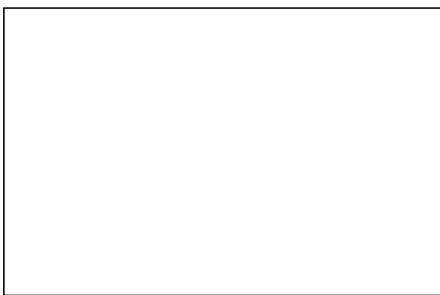
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Alchimie interdite

{2}{U}



Éphémère

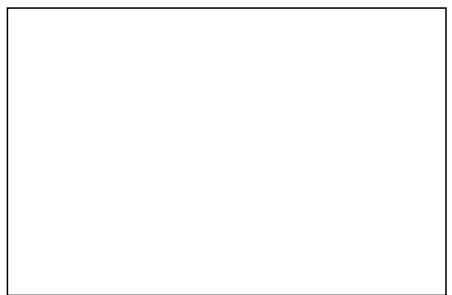
C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?
? Contrecarrez un sort ciblé.
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Rappel {3}
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation

{3}{U}{U}



Éphémère

R

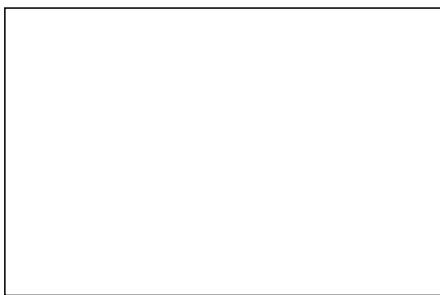
Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interdit

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Rappel ? Défaussez-vous de deux cartes.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale psychique

{4}{U}



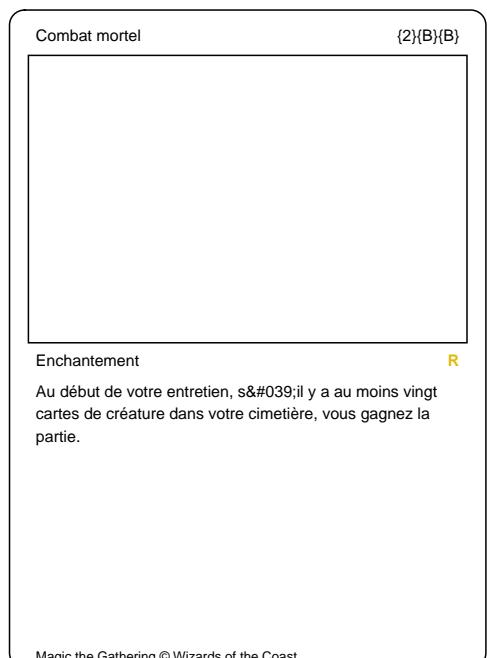
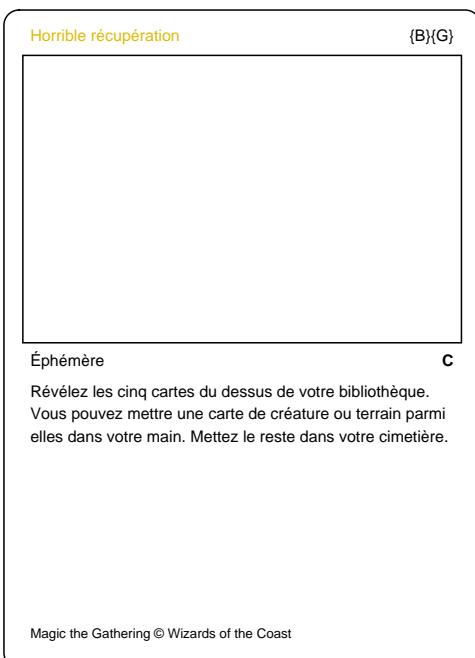
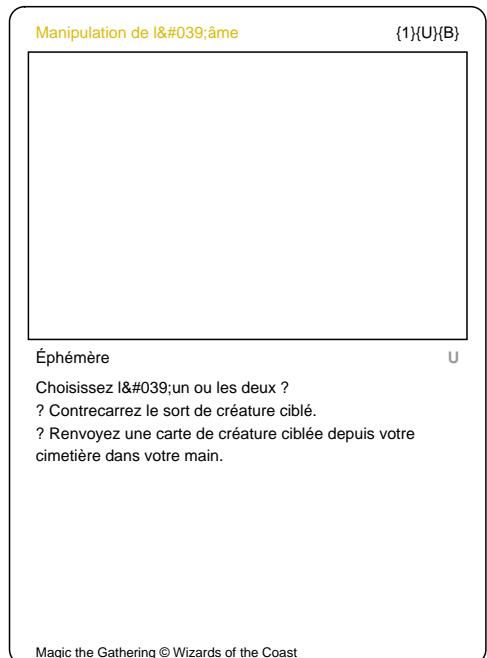
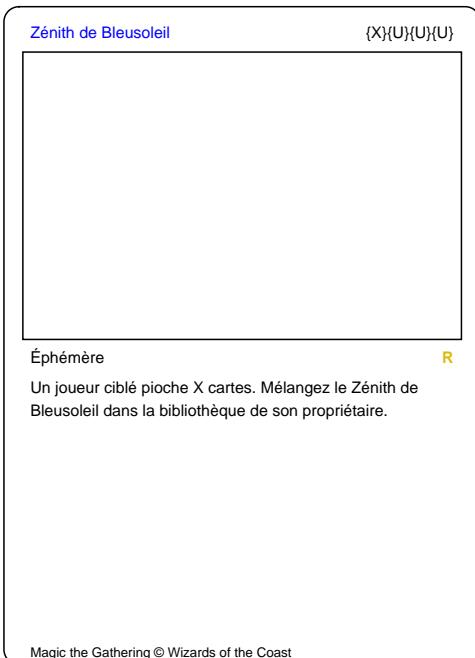
Éphémère

U

Mélangez toutes les cartes de votre cimetière dans votre bibliothèque. Un joueur ciblé meule autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Apprentissage pédant

{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une carte de terrain est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance sultai

{B}{G}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, surveillez 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inondations chroniques

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté devient engagé, son contrôleur meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast