Clique des marionnettistes {3}{B}{B}

Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
Quand la Clique des marionnettistes arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Elle acquiert la célérité. Au début de votre prochaine étape de fin, exilez-la.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Macar, le roi au toucher d'or {2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et noble R

<i>Inspiration</i> ? À chaque fois que Macar, le roi au toucher d'or devient dégagé, vous pouvez exiler une créature ciblée. Si vous faites ainsi, créez un jeton Or. (C'est un artefact avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culpabilivore {3}{B}{B}

Créature : horreur R

Peur
À chaque fois que le Culpabilivore attaque et n'est pas bloqué, le joueur défenseur perd 1 point de vie pour chaque carte dans son cimetière.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroglisseur {1}{B}{B}

Créature : élémental R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
À chaque fois qu'une créature avec un marqueur -1/-1 qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille cette carte sous votre contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrophage de la Sixième circonscription {1}{B}

Créature : zombie U

Le Nécrophage de la Sixième circonscription gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans les cimetières de vos adversaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ostéodanseur {1}{B}{B}

Créature : zombie R

À chaque fois que l'Ostéodanseur attaque et n'est pas bloqué, vous pouvez mettre la carte de créature la plus proche du dessus du cimetière du joueur défenseur sur le champ de bataille sous votre contrôle. Si vous faites ainsi, l'Ostéodanseur n'inflige aucune blessure de combat ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis des égouts {3}{B}

Créature : horreur R

Au moment où la Némésis des égouts arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.
La force et l'endurance de la Némésis des égouts sont chacune égales au nombre de cartes dans le cimetière du joueur choisi.
À chaque fois que le joueur choisi lance un sort, ce joueur meule une carte.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranche-gorge {4}{B}

Créature : rat et ninja U

Ninjutsu {2}{B}
À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux d'encre, servante des oni {4}{B}{B}

Créature légendaire : rat et ninja R

Ninjutsu {3}{B}{B}
À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée dans le cimetière de ce joueur.
{1}{B} : Régénérez Yeux d'encre, servante des oni.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste mort-vivant {3}{U}

Créature : zombie R

Si un zombie que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place ce joueur meule autant de cartes.
À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis sa bibliothèque, exilez cette carte et créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeur de l'oubli {6}

Créature : eldrazi M

Quand vous lancez ce sort, un adversaire ciblé exile les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille depuis l'exil, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de terrain que ce joueur possède.

5/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace {1}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier R

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique Scietalent {3}{U}

Créature : peuple fée et gredin R

Vol
{1}{U}, {Q} : Un adversaire ciblé exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherche-esprit de Jace {4}{U}{U}

Créature : poisson et illusion R

Vol
Quand le Cherche-esprit de Jace arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé meule cinq cartes. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}

Créature : crabe U

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élève de Sakashima {2}{U}{U}

Créature : humain et ninja R

Ninjutsu {1}{U} ({1}{U}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)
Vous pouvez faire que l'Élève de Sakashima arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un ninja en plus de ses autres types de créature.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cryptoplasme {1}{U}{U}

Créature : changeforme R

Au début de votre entretien, vous pouvez faire que le Cryptoplasme devienne une copie d'une autre créature ciblée, excepté qu'elle a cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoaire {2}{U}

Créature : méduse U

Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur de Gudùl {U}

Créature : salamandre U

Le Guetteur de Gudùl ne peut pas être bloqué.
Mégamue {U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impératrice Galiva {3}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et noble R

{U}{U}, {T} : Acquérez le contrôle d'un permanent légendaire ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imitateur rusé {2}{U}{U}

Créature : changeforme M

Vous pouvez faire que l'Imitateur rusé arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel permanent non-terrain sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian {3}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et changeforme R

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

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe qu'elle creature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}

Créature : illusion U

Vol
Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la tromperie {U}{B}

Créature : humain et gredin U

<i>Inspiration</i> ? À chaque fois que la Disciple de la tromperie devient dégagée, vous pouvez vous défausser d'une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant la même valeur de mana que cette carte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberration dévorante {3}{U}{B}

Créature : horreur R

La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires.
À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doppelganger dimir {1}{U}{B}

Créature : changeforme R

{1}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Le Doppelganger dimir devient une copie de cette carte, excepté qu'il a cette capacité.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}

Créature : esprit C

L'Infiltrateur dimir est imblocable.
Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silumgar, seigneur-dragon {4}{U}{B}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol, contact mortel
Quand Silumgar, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une cible, créature ou planeswalker, tant que vous contrôlez Silumgar, seigneur-dragon.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau maléfique {2}{U}{B}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Jumeau maléfique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature du champ de bataille, excepté qu'il acquiert « {U}{B}, {T} : Détruisez une créature ciblée du même nom que cette créature. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}

Créature-artefact : oiseau R

Vol, contact mortel
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}

Créature : spectre R

Vol
À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.
Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wrexial, Émergence des Profondeurs {3}{U}{U}{B}

Créature légendaire : kraken M

Traversée des îles, traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle une île ou un marais.)
À chaque fois que Wrexial, Émergence des Profondeurs inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans le cimetière de ce joueur sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans un cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

5/8

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

Poudre de cendres {2}{B}{B}

Rituel R

Mettez une carte de créature ciblée depuis le cimetière d'un adversaire sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement nécromantique {4}{B}

Rituel U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée d'un cimetière.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {U}

Rituel C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence {4}{B}

Rituel U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquive rusée {U}

Rituel C

La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Flashback {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchandises volées {3}{U}

Rituel R

L'adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent du télépathe {2}{U}{U}

Rituel R

L'adversaire ciblé révèle les sept cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite le reste dans son cimetière.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts d'éphémère et/ou de rituel parmi les cartes révélées à la place d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Subornation {3}{U}{U}

Rituel M

Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme {3}{U}{U}

Rituel R

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'inférieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consultation des nécrosages {1}{U}{B}

Rituel C

Choisissez l'un ?
? Un joueur ciblé pioche deux cartes.
? Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrusion psychique {3}{U}{B}

Rituel R

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous choisissez une carte non-terrain dans le cimetière ou la main de ce joueur et vous l'exilez. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

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

Plans chapardés {1}{U}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atoll de corail

Terrain U

L'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand l'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une île dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du foyer

Terrain M

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié

Terrain R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé

Terrain U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare hermétique

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et le linceul et ne peuvent pas avoir la défense talismanique ou le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie

Terrain R

Le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme {3}

Artefact R

<i>Empreinte</i> ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.
{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manivelle à esprit {2}

Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élixir de mille ans {3}

Artefact R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.
{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'ombre {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée a « {3}, {Q} : Cette créature gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. » ({Q} est le symbole de dégagement.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir panoptique {5}

Artefact R

<i>Empreinte</i> ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.
Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, détisseur de secrets {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Regard 1, puis piochez une carte.

{-2} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, contrecarrez ce sort. »

5/

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl {U}{B}

Éphémère U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

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

Saccagement de mémoire {UB}{UB}{UB}{UB}

Éphémère R

Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans le cimetière d'un adversaire sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du chef de sang {B}

Enchantement R

Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a perdu au moins 2 points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du chef de sang. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)
À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, si l'Ascension du chef de sang a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez faire que ce joueur perde 2 points de vie. Si vous faites ainsi, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau du sommeil {U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un joueur, renvoyez une créature ciblée que ce joueur contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse {U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas être bloquée.
À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volute tisse-sort {3}{U}{U}

Enchantement : aura R

Enchantez une carte d'éphémère dans un cimetière.
À chaque fois que vous lancez un sort de rituel, copiez la carte d'éphémère enchantée. Vous pouvez lancez la copie sans payer son coût de mana. Si vous faites ainsi, exilez la carte enchantée et attachez la Volute tisse-sort à une autre carte d'éphémère dans un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast