Barrière d'os {B}

Créature : squelette et mur **C**

Défenseur
Quand la Barrière d'os arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de runes {1}{U}

Créature : mur **C**

Défenseur
Quand le Mur de runes arrive sur le champ de bataille, regard 1.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardienne des secrets ondins {U}

Créature : ondin et sorcier **C**

Plus profondément {U}
<i>Rituel : aventure</i>

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur des pensées perdues {1}{U}

Créature : mur **U**

Défenseur
Quand le Mur des pensées perdues arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule quatre cartes. (Il met les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupératrice de secrets {3}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier **C**

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ça n'est jamais arrivé {2}{B}

Rituel **C**

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume pestiférée {1}{B}{B}

Rituel U

Choisissez l'un ?
? Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
? Retirez deux marqueurs « loyauté » à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'esprit {2}{B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes, meule une carte, et perd 1 point de vie. Vous gagnez 1 point de vie. (Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim {1}{B}

Rituel **C**

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mémoire {2}{B}

Rituel **C**

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.
Recyclage {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées {U}{B}

Rituel **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de notions {1}{U}{B}

Rituel C

Surveillez 2, puis piochez deux cartes. La Pluie de notions vous inflige 2 blessures. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé

Terrain U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

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

Marigot lugubre

Terrain C

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir

Terrain : porte C

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

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

Sanctuaire mystique

Terrain : île C

({T} : Ajoutez {U}.)
Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles.
Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres {B}{B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits des sorcières {U}

Artefact **C**

Quand le Puits des sorcières arrive sur le champ de bataille, regard 2.
{3}{U}, sacrifiez le Puits des sorcières : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire cuire une tourte {2}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée. Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation {1}{U}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libation pour Pharika {2}{B}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Un adversaire ciblé sacrifie une créature.
? Un adversaire ciblé sacrifie un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clin d'?il {1}{U}

Éphémère **C**

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délibérer {1}{U}

Éphémère **C**

Regard 2, puis piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effondrement des pensées {1}{U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis {1}{U}

Éphémère **C**

Kick {1}{U}
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étanchement {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fallait dire « S'il te plaît » ! {1}{U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère **C**

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon dans l'histoire {5}{U}{U}

Éphémère U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si un adversaire a au moins sept cartes dans son cimetière.
Piochez quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids mort {B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans échappatoire {2}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort de créature ou de planeswalker ciblé.
Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer {1}{U}

Enchantement C

Flash
Quand l'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte.
{2}{U}, sacrifiez l'Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle de Téfeiri {2}{U}

Enchantement U

Quand la Tutelle de Téfeiri arrive sur le champ de bataille, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
À chaque fois que vous piochez une carte, l'adversaire ciblé meule deux cartes. (Il met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves {1}{UB}{UB}

Planeswalker légendaire : Ashiok U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast