

Esprit infernal

{1}{B}{B}

Créature : esprit

R

Au début de votre entretien, si l'Esprit infernal est la seule carte de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer l'Esprit infernal sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}

Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}

Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}

Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}

Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale temporelle

{4}{U}{U}

Rituel

R

Exilez la spirale temporelle. Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque puis pioche 7 cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait mortel

{1}{B}{B}

Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Vous perdez la moitié de vos points de vie, arrondie au nombre supérieur. Exilez le Souhait mortel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lobotomie

{2}{U}{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main, puis vous y choisissez une carte autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de ce joueur toutes les cartes avec le même nom que la carte choisie et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lobotomie{2}{U}{B}

RituelU

Un joueur ciblé révèle sa main, puis vous y choisissez une carte autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de ce joueur toutes les cartes avec le même nom que la carte choisie et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lobotomie{2}{U}{B}

RituelU

Un joueur ciblé révèle sa main, puis vous y choisissez une carte autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de ce joueur toutes les cartes avec le même nom que la carte choisie et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lobotomie{2}{U}{B}

RituelU

Un joueur ciblé révèle sa main, puis vous y choisissez une carte autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de ce joueur toutes les cartes avec le même nom que la carte choisie et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

TerrainR

{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

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

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

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

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : maraisC

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais

R

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais

R

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
([T] : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites



Terrain

R

[T] : Ajoutez {C}.
[1] : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour.
C'est toujours un terrain.
[1], [T] : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
([T] : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

[T] : Ajoutez {C}.
[T] : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour.

C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

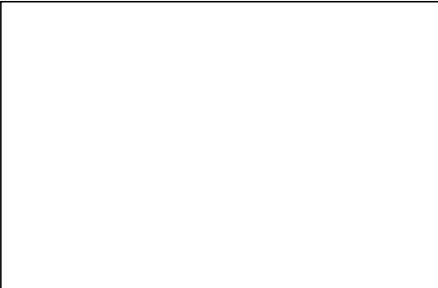
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour.

C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

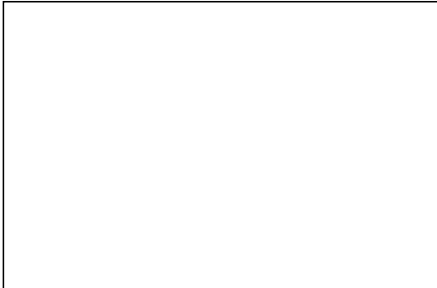
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour.

C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour.

C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force{U}

ÉphémèreC
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force{U}

ÉphémèreC
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force{U}

ÉphémèreC
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}

Éphémère

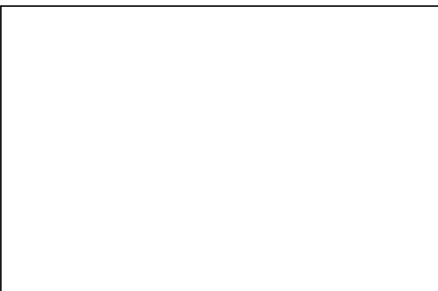
U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

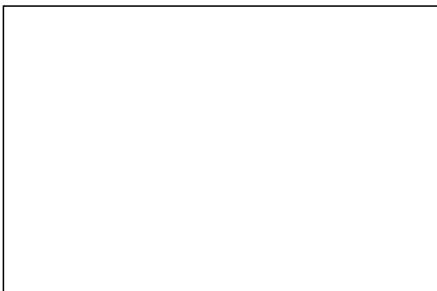
U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

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

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

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

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

Souhait rusé

{2}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez révélez une carte d'Éphémère que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait rusé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immobilisation

{1}{U}

Enchantement

U

Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l'Immobilisation. Si vous faites ainsi, chacun des adversaires de ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait rusé

{2}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez révélez une carte d'Éphémère que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait rusé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immobilisation

{1}{U}

Enchantement

U

Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l'Immobilisation. Si vous faites ainsi, chacun des adversaires de ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immobilisation

{1}{U}

Enchantement

U

Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l''Immobilisation. Si vous faites ainsi, chacun des adversaires de ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Chaînes

{1}{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immobilisation

{1}{U}

Enchantement

U

Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l''Immobilisation. Si vous faites ainsi, chacun des adversaires de ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éradication rigoureuse

{2}{B}{B}

Rituel

U

Exilez une créature non-noire ciblée. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que cette créature et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de Yaugzebul

{2}{B}

Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des cartes de votre cimetière.

Si une carte devrait être mise dans votre cimetière depuis n'importe où ce tour-ci, exilez cette carte à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage

{3}{B}

Éphémère

U

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrêt du temps

{4}{U}{U}

Éphémère

R

Terminez le tour. (Exiez tous les sorts et capacités sur la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défait de ses cartes jusqu'à sa taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie

{U}

Éphémère

R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibernation

{2}{U}

Éphémère

U

Renvoyez tous les permanents verts dans les mains de leurs propriétaires.

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

Oppression rigoureuse

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort d'Éphémère ou de rituel ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que ce sort et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel selon Hurkyl

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sape

{U}{U}{B}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Submersion

{4}{U}

Éphémère

U

Si un adversaire contrôle une forêt et que vous contrôlez une île, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût en mana.

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast