Familier nyctasophe {1}{B}

Créature : zombie C

Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
{1}{B} : Régénérez le Familier nyctasophe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cagoularde {4}{B}

Créature : horreur U

L'Horreur cagoularde ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle le plus grand nombre de créatures ou est à égalité pour le plus grand nombre.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force funeste {5}{B}{B}{B}

Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diables brisecharme {5}{R}

Créature : diable R

Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Diables brisecharme gagnent +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues {2}{R}

Créature : gobelin et shamane U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit devineur {4}{U}

Créature : esprit U

À chaque fois que l'Esprit devineur inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur et vous piochez chacun autant de cartes.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'écho {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier R

Montée de niveau {1}{U} ({1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (2/4)

[Niveau 4+> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (2/5)

2/3

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

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

Ghildmage de Nivix {U}{R}

Créature : humain et sorcier U

{1}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
{2}{U}{R} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nekusar, le terrasseur d'esprit {2}{U}{B}{R}

Créature légendaire : zombie et sorcier R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, Nekusar, le terrasseur d'esprit inflige 1 blessure à ce joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeleva, plaie de la Néphalie {1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : vampire et sorcier M

Vol
Quand Jeleva, plaie de la Néphalie arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer Jeleva.
À chaque fois que Jeleva attaque, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel exilée par elle sans payer son coût de mana.

1/3

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

Armée des damnés {5}{B}{B}{B}

Rituel M

Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation {1}{B}{B}

Rituel U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de souffrance {6}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière.
Recyclage {3}{B}{B} ({3}{B}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Décret de souffrance, toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phtisie {3}{B}{B}{B}{B}

Rituel U

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd un nombre de points de vie égal à sa force plus son endurance.
Suspension 5 ? {1}{B} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{B} et l'exiler avec cinq marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement incendiaire {3}{R}{R}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Le Commandement incendiaire inflige 4 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.
? Le Commandement incendiaire inflige 2 blessures à chaque créature.
? Détruisez un terrain non-base ciblé.
? Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désastre en fusion {X}{R}{R}

Rituel R

Kick {R} (Vous pouvez payer un {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Si ce sort a été kické, il a la fraction de seconde. (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou de capacités activées qui ne sont pas des capacités de mana.)
Le Désastre en fusion inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit de crevasse {3}{R}{R}

Rituel C

Choisissez l'un ou les deux ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospérité {X}{U}

Rituel U

Chaque joueur pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum cruel {U}{U}{B}{B}{B}{R}{R}

Rituel R

Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crassier en fusion

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Crassier en fusion.
{1}, retirez X marqueurs « stock » du Crassier en fusion : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {B} et/ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka

Terrain **C**

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante

Terrain **U**

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet

Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Grixis : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, de marais ou de montagne de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir

Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum

Terrain U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirari {5}

Artefact légendaire R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez payer {3}. Si vous faites ainsi, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

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

Obélisque de Grixis {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire {2}

Artefact **C**

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annihilation {3}{B}{B}

Éphémère **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du destin {4}

Artefact **R**

Quand l'?il du destin arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit un permanent non-terrain et met un marqueur « fatalité » sur lui.
{2}, {T}, Sacrifiez l'?il du destin : Détruisez chaque permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déboutement {2}{U}{U}

Éphémère **U**

Contrecarrez le sort ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Occasion inespérée {4}{U}{U}

Éphémère U

Un joueur ciblé pioche quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Crosis {U}{B}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de l'illusionniste {2}{U}{U}

Éphémère R

Ne lancez ce sort que pendant l'étape de déclaration des bloqueurs pendant le tour d'un adversaire.
Retirez toutes les créatures attaquantes du combat et dégagez-les. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. Chacune de ces créatures attaque pendant ce combat si possible. Elles ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez pendant ce combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Grixis {U}{B}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des sépultures apparentes {2}{B}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut créer un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du chaos {2}{R}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut se défausser d'une carte. Si ce joueur fait ainsi, il pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix de la connaissance {6}{B}

Enchantement R

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans la main des joueurs.
Au début de l'entretien de chaque adversaire, le Prix de la connaissance inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échauffourée ésotérique {4}{U}

Enchantement R

Les sorts d'éphémère et de rituel coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'inertie {2}{U}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut engager ou dégager un permanent ciblé de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande {2}{U}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast