Simulacre solennel {4}

Créature-artefact : golem R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis {2}{B}

Créature : diablotin C

Vol
À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.
Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme d'Innistrad {4}{B}{B}

Créature : avatar M

Contact mortel
{3}{B}{B} : Renvoyez jusqu'à trois cartes de créatures ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
{3}{B}{B}, exilez l'Âme d'Innistrad depuis votre cimetière : Renvoyez jusqu'à trois cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari {1}{B}

Créature : humain et guerrier U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.
Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Boue acide {3}{G}{G}

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 : Snake 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

Brisecages de Kessig {4}{G}

Créature : humain et gredin R

À chaque fois que les Brisecages 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

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains {2}{G}

Créature : elfe et druide C

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans vore bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois {2}{G}

Créature : elfe et éclaireur C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre {1}{G}

Créature : satyre C

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Pelakka {4}{G}{G}{G}

Créature : guivre U

Piétinement
Quand la Guivre de Pelakka arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 7 points de vie.
Quand la Guivre de Pelakka meurt, piochez une carte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs {1}{G}

Créature : plante et mur U

Défenseur
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}

Créature : plante C

Défenseur
Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des frelons {4}{G}{G}{G}

Créature : insecte M

Vol, contact mortel
Quand la Reine des frelons arrive, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}

Créature : géant M

Piétinement
À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane C

Quand la Visionnaire elfe 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

Archéomancienne {2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier C

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}

Créature : crabe U

Toucheterre ? 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

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

Phantasme des miroirs {3}{U}{U}

Créature : esprit M

Vol
{1}{U} : Le propriétaire du Phantasme des miroirs le mélange à sa bibliothèque. S'il fait ainsi, il révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte nommée Phantasme des miroirs soit révélée. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Manteaubrune {U}{B}

Créature : humain et sorcier U

{1}{U}{B} : À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire ce tour-ci, ce joueur perd 1 point de vie
{2}{U}{B} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sultaï {2}{B}{G}{U}

Créature : Snake Shaman U

Quand l'Aruspice sultaï arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé {G}{U}

Créature : Snake Elf Druid C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

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 : Snake 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 U

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 R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cousus ensemble {B}{B}

Rituel U

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 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

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'enchantement 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

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.
Seuil ? 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

Sinistre floraison {5}{G}

Rituel **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

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

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

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

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Margouillis du Marennois

Terrain U

Le Margouillis du Marennois arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent

Terrain U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire

Terrain U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

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

Destructeur de codex {1}

Artefact U

{T} : Un joueur ciblé meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)
{5}, {T}, sacrifiez le Destructeur de codex : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonateur strionique {2}

Artefact R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit {2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil des morts {X}{B}{B}

Éphémère R

Ne lancez ce sort que pendant le combat pendant le tour d'un adversaire.
Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière. Sacrifiez ces créatures au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration soudaine {3}{G}

Éphémère U

Meulez quatre cartes, puis renvoyez une carte de créature et une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main.

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

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

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

Interdit {1}{U}{U}

Éphémère U

Rappel ? Défaussez-vous de deux cartes.
Contrecarrez un sort ciblé.

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

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

Horrible récupération {B}{G}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Bleusoleil {X}{U}{U}{U}

Éphémère R

Un joueur ciblé pioche X cartes. Mélangez le Zénith de Bleusoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation de l'âme {1}{U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ou les deux ?
? Contrecarrez le sort de créature ciblé.
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat mortel {2}{B}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, s'il y a au moins vingt cartes de créature dans votre cimetière, vous gagnez la partie.

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

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 sultaï {B}{G}{U}

Enchantement R

Au début de votre entretien, surveillez 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast