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

Garde-chasse {3}{G}

Créature : elfe U

Quand le Garde-chasse meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangromancienne {2}{B}{B}

Créature : vampire et shamane R

Vol
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez gagner 3 points de vie.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

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

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

Escouflenfer cornerune {5}{R}

Créature : dragon R

Vol
{5}{R}, exilez l'Escouflenfer cornerune depuis votre cimetière : Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon mage {5}{R}{R}

Créature : dragon et sorcier U

Vol
À chaque fois que le Dragon mage inflige des blessures de combat à un joueur, chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître espion gobelin {2}{R}

Créature : gobelin et gredin R

Initiative
Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, ce joueur créé un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec « Les créatures que vous contrôlez attaquent à chaque combat si possible. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chroniqueur d'éons {3}{U}{U}

Créature : avatar R

La force et l'endurance du Chroniqueur d'éons sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main.
Suspension X ? {X}{3}{U}. X ne peut pas être 0.
À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Chroniqueur d'éons pendant qu'il est exilé, piochez une carte.

/

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

Élite de l'académie {3}{U}

Créature : humain et sorcier R

L'Élite de l'académie arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans tous les cimetières.
{2}{U}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Élite de l'académie : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-fiole la redoutable {1}{B}{R}

Créature légendaire : gobelin et berserker M

À chaque fois que vous lancez votre premier sort chaque tour, choisissez un adversaire au hasard. Casse-fiole la redoutable inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à ce joueur ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère au c?ur magique {1}{U}{R}

Créature : chimère U

Vol, piétinement
La force de la Chimère au c?ur magique est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes {2}{R}{G}

Créature : elfe et berserker U

Célérité
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère de l'horizon {2}{G}{U}

Créature : chimère U

Flash
Vol, piétinement
À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 1 point de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kydele, élue de Kruphix {2}{G}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier M

{T} : Ajoutez {C} pour chaque carte que vous avez piochée ce tour-ci.
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narth de Feuilledor {3}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

Au début de votre entretien, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

4/4

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

Nephilim brill?il {U}{B}{R}{G}

Créature : nephilim R

À chaque fois que le Nephilim brill?il inflige des blessures de combat à un joueur, piochez autant de cartes.
{1}, défaussez-vous d'une carte : Le Nephilim brill?il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier à cornes d'étherium {4}{U}{R}

Créature-artefact : minotaure et sorcier R

{1}{U}{R} : Renvoyez le Sorcier à cornes d'étherium dans la main de son propriétaire.
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrasios, héros triton {G}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier M

{4} : Regard 1, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée. Sinon, piochez une carte.
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yidris, porteur du Maelstrom {U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : ogre et sorcier M

Piétinement
À chaque fois que Yidris, porteur du Maelstrom inflige des blessures de combat à un joueur, au moment où vous lancez des sorts depuis votre main ce tour-ci, ils acquièrent la cascade. (Quand vous jouez le sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son cout de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran de sang {4}{U}{B}{R}

Créature : vampire R

Vol, piétinement
Au début de votre entretien, chaque joueur perd 1 point de vie. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Tyran de sang pour chaque 1 point de vie perdu de cette manière.
À chaque fois qu'un joueur perd la partie, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur le Tyran de sang.

5/5

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscription abominable {5}{B}{B}

Rituel M

Exilez toutes les cartes de créatures du cimetière d'un joueur ciblé dans un tas face cachée, mélangez-le, puis manifestez ces cartes. (Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divertissement cruel {6}{B}

Rituel R

Choisissez un joueur ciblé et un autre joueur ciblé. Le premier joueur contrôle le deuxième pendant le prochain tour du deuxième joueur, et le deuxième joueur contrôle le premier pendant le prochain tour du premier joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans le sillage de Garruk {7}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas et tous les planeswalkers que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pensées séparatrices {2}{B}

Rituel U

Détruisez une créature ciblée. Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de marqueurs sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Passé enflammé {3}{R}

Rituel **R**

Chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.
Flashback {4}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caprices des Moires {5}{R}

Rituel **R**

En commençant par vous, chaque joueur sépare tous les permanents qu'il contrôle en trois tas. Ensuite, chaque joueur choisit l'un de ses tas au hasard et sacrifie ces permanents. (Les tas peuvent être vides.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforger l'âme {3}{R}{R}

Rituel **R**

Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.
Miracle {1}{R} (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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du destin

Rituel R

Suspension 4 ? {1}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{R} et exilez-la avec quatre 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.)
Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine {2}{U}

Rituel U

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision volcanique {5}{R}{R}

Rituel R

Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main. La Vision volcanique inflige à chaque créature que vos adversaires contrôlent un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte. Exilez la Vision volcanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrelacs de sorts {5}{U}

Rituel R

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière et une carte d'éphémère ou de rituel ciblée du cimetière d'un adversaire. Copiez ces cartes. Si possible lancez les copies sans payer leur coût de mana. Exilez l'Entrelacs de sorts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers {7}{U}

Rituel C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement grave {4}{B}{R}

Rituel U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Elle acquiert la célérité.
Recyclage de terrain de base {2}

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

Décimation {2}{R}{G}

Rituel R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Folie susurrante {2}{U}{B}

Rituel R

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.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain traître {6}{R}{G}

Rituel U

Le Terrain traître inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de terrains que ce joueur contrôle.
Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisson de vers {2}{BG}{BG}{BG}

Rituel R

Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière

Terrain U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos

Terrain U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic

Terrain U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts d'Ombresang

Terrain R

{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {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

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

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

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

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {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 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

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

Terres sauvages

Terrain U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique {3}

Artefact R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand numéro {5}{B}

Éphémère R

Témérité (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.)
Détruisez deux créature ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tas-boum {4}

Artefact R

{T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique {2}{R}

Éphémère R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur {U}

Éphémère U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne excavation {2}{U}{B}

Éphémère U

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main, puis défaussez-vous d'une carte pour chaque carte piochée de cette manière.
Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

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

Charme de Rakdos {B}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve bitumeuse {3}{B}{R}

Éphémère U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
La Salve bitumeuse inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeonnement {G}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché {1}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fugue hystérique {3}{R}

Enchantement : aura U

Enchanter : permanent
Quand la Fugue hystérique arrive sur le champ de bataille ou au début de votre entretien, acquérez le contrôle du permanent enchanté jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast