

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

Charognard des fonds marins

{U}{B}

Créature : eldrazi et drone

R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Contact mortel

Ingestion (À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.)

{3}{U}{B} : Piochez une carte. Chaque adversaire exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atris, oracle des demi-vérités

{2}{U}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

Menace

Quand Atris, oracle des demi-vérités arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé regarde les trois cartes du dessus de votre bibliothèque et les sépare dans un tas face cachée et un tas face visible. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doppelganger dimir

{1}{U}{B}

Créature : changeforme

R

{1}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Le Doppelganger dimir devient une copie de cette carte, excepté qu'il a cette capacité.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonne nécromaitresse

{3}{U}{B}



Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que la Dragonne nécromaitresse inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie et chaque adversaire meule deux cartes.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent de Lochmere

{4}{U}{B}



Créature : grand serpent

R

Flash

{U}, sacrifiez une île : Le Grand serpent de Lochmere ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

{B}, sacrifiez un marais : Vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

{U}{B} : Exilez cinq cartes ciblées depuis le cimetière d'un adversaire. Renvoyez le Grand serpent de Lochmere depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etrata, la silencieuse

{2}{U}{B}



Créature légendaire : vampire et assassin

R

Etrata, la silencieuse ne peut pas être bloquée.

À chaque fois qu'Etrata inflige des blessures de combat à un joueur, exilez une créature ciblée que ce joueur contrôle et mettez un marqueur « contrat » sur cette carte. Ce joueur perd la partie s'il possède au moins trois cartes exilées avec des marqueurs « contrat » sur elles. Le propriétaire d'Etrata mélange Etrata dans sa bibliothèque.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur ombremage

{1}{U}{B}



Créature : humain et sorcier

R

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

À chaque fois que l'Infiltrateur ombremage inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau maléfique

{2}{U}{B}



Créature : changeforme

R

Vous pouvez faire que le Jumeau maléfique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature du champ de bataille, excepté qu'il acquiert « {U}{B}, {T} : Détruisez une créature ciblée du même nom que cette créature. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lazav, l'Hétérogène

{U}{B}



Créature légendaire : changeforme

R

Quand Lazav, l'Hétérogène arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

{X} : Lazav, l'Hétérogène devient une copie d'une carte de créature ciblée dans votre cimetière ayant une valeur de mana de X, excepté que son nom est Lazav, l'Hétérogène, qu'il est légendaire en plus de ses autres types et qu'il a cette capacité.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lazav, érudit de Dimir

{U}{U}{B}{B}



Créature légendaire : changeforme

M

Défense talismanique

À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, vous pouvez faire que Lazav, érudit de Dimir devienne une copie de cette carte excepté que son nom est Lazav, érudit de Dimir, qu'il est légendaire en plus de ses autres types et qu'il a la défense talismanique et cette capacité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Dieu-Scarabée

{3}{U}{B}



Créature légendaire : dieu

M

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd X points de vie et vous appliquez regard X, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

{2}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie 4/4 noir.

Quand Le Dieu-Scarabée meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche de Havengul

{3}{U}{B}



Créature : zombie et sorcier

M

{1} : Vous pouvez lancer une carte de créature ciblée dans un cimetière ce tour-ci. Quand vous lancez cette carte ce tour-ci, la Liche de Havengul acquiert toutes les capacités activées de cette carte jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de la Raison

{3}{U}{B}



Créature : léviathan et horreur

R

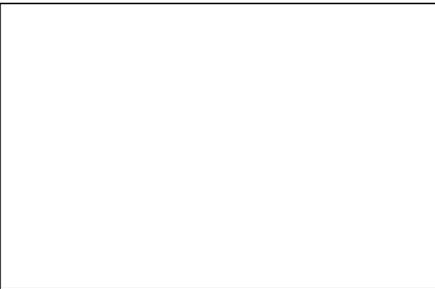
À chaque fois que la Némésis de la Raison attaque, le joueur défenseur meule dix cartes.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masse sangsucéphale

{5}{U}{B}{B}



Créature : horreur

R

Piétinement

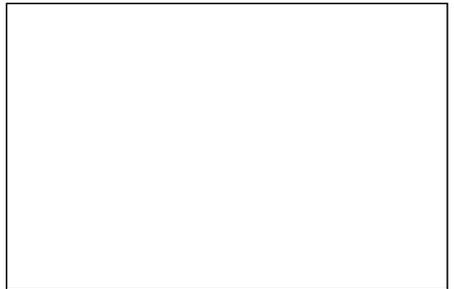
À chaque fois que la Masse sangsucéphale inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez regarder la main de ce joueur. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer un sort parmi ces cartes sans payer son coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du Vallon d'Elendra

{1}{UB}{UB}{UB}



Créature : peuple fée et chevalier

R

Vol

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oni à la lame silencieuse

{3}{U}{U}{B}{B}

Créature : démon et ninja

R

Ninjutsu {4}{U}{B} {4}{U}{B}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)

À chaque fois que l'Oni à la lame silencieuse inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la main de ce joueur. Vous pouvez lancer un sort parmi ces cartes sans payer son coût de mana.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénax, dieu de la Fourberie

{3}{U}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu et au noir est inférieure à sept, Phénax n'est pas une créature.

Les créatures que vous contrôlez ont « (T) : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant l'endurance de cette créature. »

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père de la stagnation

{4}{U}{B}

Créature : eldrazi

M

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, ce joueur exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque et vous piochez deux cartes.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur volénuil

{U}{U}{B}{B}

Créature : vampire

U

Vol, contact mortel

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preneuse d'otage

{2}{U}{B}

Créature : humain et pirate

R

Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raccommodeuse obsessionnelle

{1}{U}{B}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
{2}{U}{B}, {T}, sacrifiez la Racommodeuse obsessionnelle : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pucca de cimetière

{1}{UB}{UB}

Créature : changeforme

R

À chaque fois qu'une créature meurt, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, le Pucca de cimetière devient une copie de cette créature, excepté qu'il a cette capacité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silumgar, seigneur-dragon

{4}{U}{B}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol, contact mortel

Quand Silumgar, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une cible, créature ou planeswalker, tant que vous contrôlez Silumgar, seigneur-dragon.

3/5

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

Skaab possédé

{3}{U}{B}

Créature : zombie

U

Quand le Skaab possédé arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère, de rituel ou de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Si le Skaab possédé devait mourir, exilez-le à la place.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène au chant silencieux

{1}{U}{B}

Créature : zombie et sirène

U

Vol

À chaque fois que la Sirène au chant silencieux devient dégagée, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire meule une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre du jugement dernier

{2}{U}{B}

Créature : spectre

R

Vol

Quand le Spectre du jugement dernier arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature bleue ou noire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

À chaque fois que le Spectre du jugement dernier inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la main de ce joueur et choisissez-y une carte. Ce joueur se défausse de cette carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit

{UB}{UB}{UB}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Szadek, Seigneur des secrets

{3}{U}{U}{B}{B}

Créature légendaire : vampire

R

Vol

Si Szadek, Seigneur des secrets devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur Szadek, Seigneur des secrets, et ce joueur meule autant de cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiote psychique

{4}{U}{B}

Créature : cauchemar et horreur

U

Vol

Quand le Symbiote psychique arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte et vous piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de notion

{2}{U}{B}

Créature : humain et gremlin

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

Voleur de pensées aérien

{U}{B}

Créature : humain et gredin

U

Flash

Vol

Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, les gredins que vous contrôlez gagnent +1/+0. À chaque fois qu'au moins un gredin que vous contrôlez attaque, chaque adversaire meule deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wrexial, Émergence des Profondeurs

{3}{U}{U}{B}

Créature légendaire : kraken

M

Traversée des îles, traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle une île ou un marais.)

À chaque fois que Wrexial, Émergence des Profondeurs inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans le cimetière de ce joueur sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans un cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

5/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de santé

{1}{U}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Voleur de santé inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste dans son cimetière. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la regarder, vous pouvez la lancer et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wydwen, la morsure du vent

{2}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et sorcier

R

Flash

Vol

{U}{B}, payez 1 point de vie : Renvoyez Wydwen, la morsure du vent, dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zareth San, le retors

{3}{U}{B}



Créature légendaire : ondin et gremlin

R

Flash

{2}{U}{B}, renvoyez un gremlin attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Mettez sur le champ de bataille Zareth San, le retors, engagé et attaquant, depuis votre main.

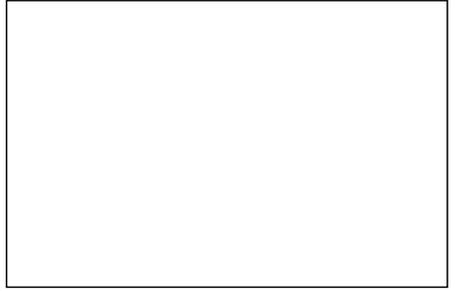
À chaque fois que Zareth San inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de permanent ciblée depuis le cimetière de ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

C

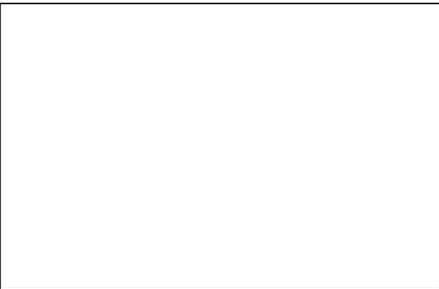
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décantation de mémoire

{UB}



Rituel

C

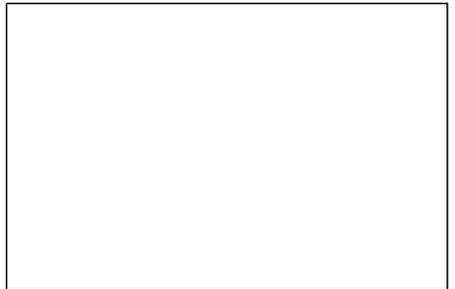
Un joueur ciblé meule quatre cartes.

Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désillusions paranoïaques

{U}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé meule trois cartes.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exilier 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

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

Folie susurrante

{2}{U}{B}



Rituel

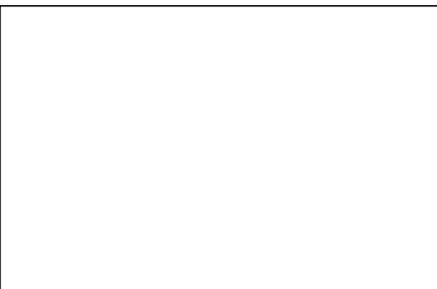
R

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

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

Funérailles de l'esprit

{1}{U}{B}



Rituel

U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrusion psychique

{3}{U}{B}



Rituel

R

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. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cataractes iridescentes



Terrain

R

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T} : Ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion cupide

{UB}{UB}{UB}{UB}



Rituel

U

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. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des morts



Terrain R

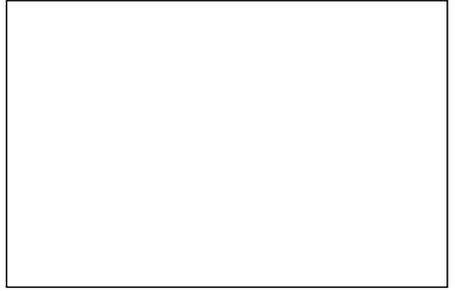
Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

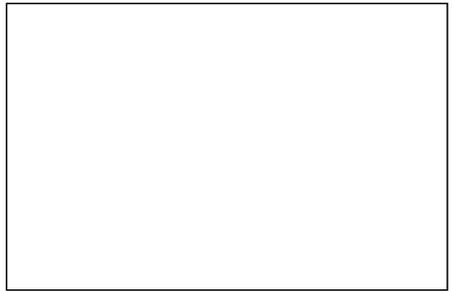


Terrain neigeux de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

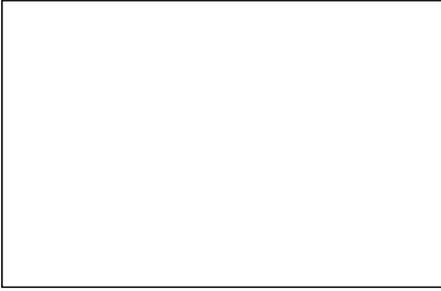


Terrain neigeux de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

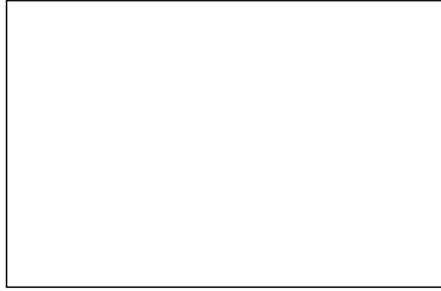


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

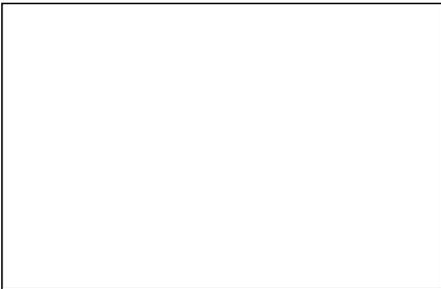


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

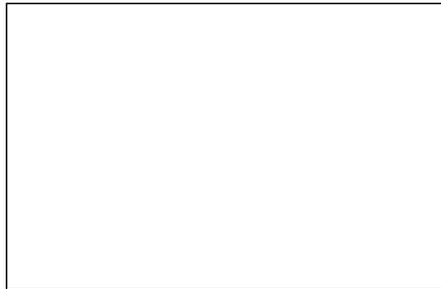


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

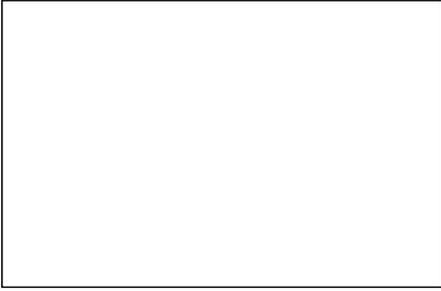


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

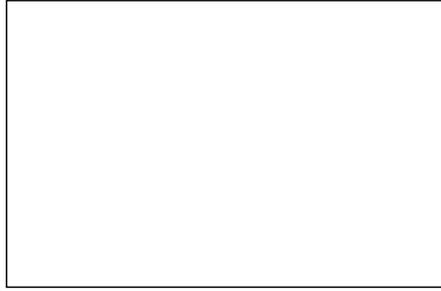


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

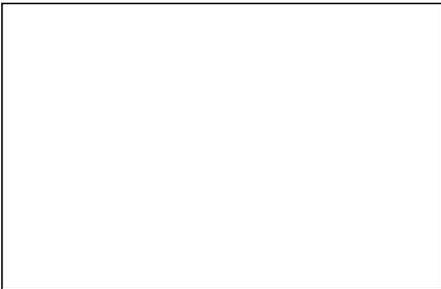


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

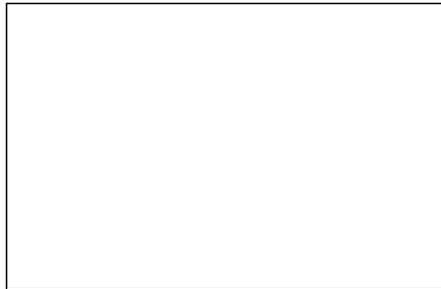


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



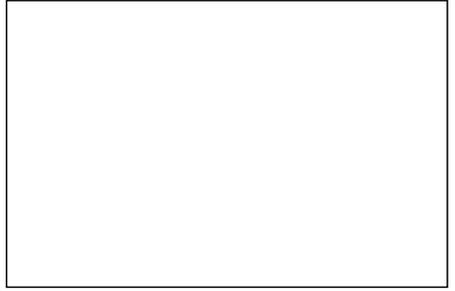
Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île prospère



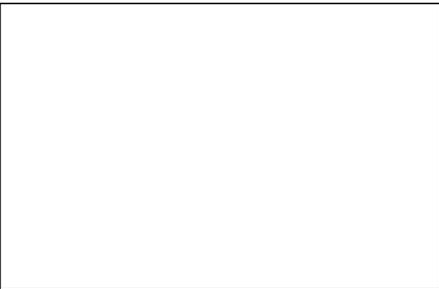
Terrain

C

L'île prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où l'île prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le bleu.
{T} : Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



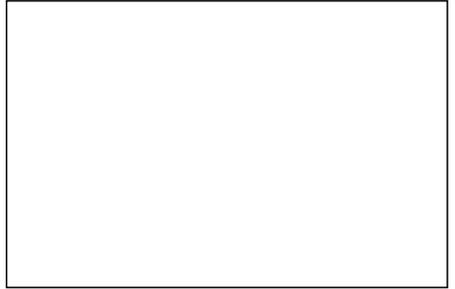
Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande prospère



Terrain

C

La Lande prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où le Maquis prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le noir.
{T} : Ajoutez {B} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé

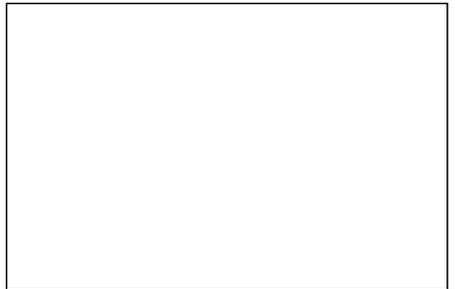


Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé

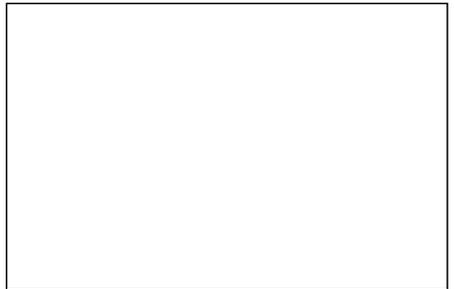


Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé

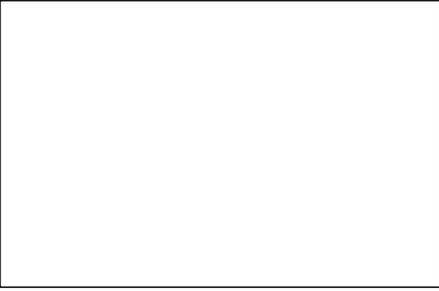


Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



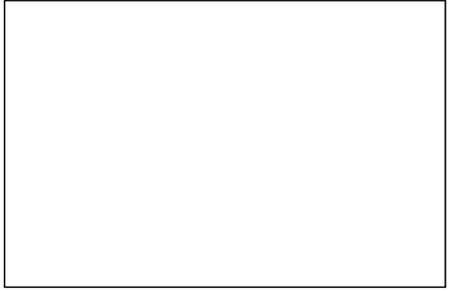
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

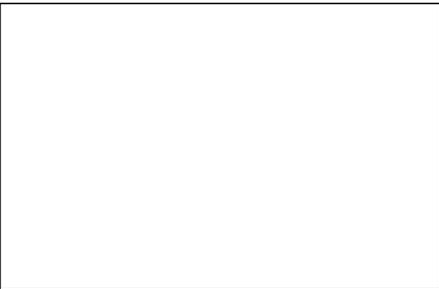
C

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

Marécage de Bojuka



Terrain

C

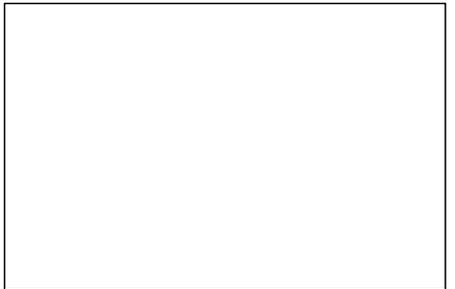
Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exiliez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



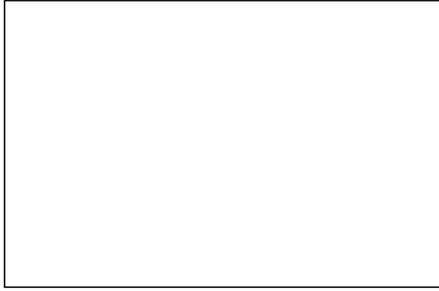
Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

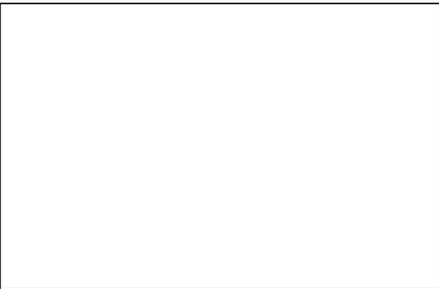
U

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



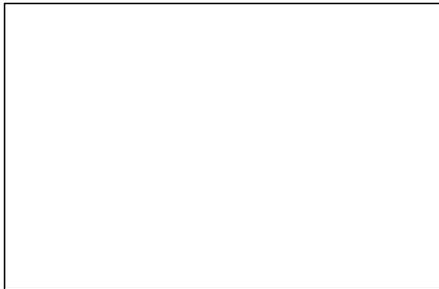
Terrain

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

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

Borne frontière de Brumeveine

{1}{U}{B}

Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière de Brumeveine arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, muse des cauchemars

{3}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Ashiok

M

{+1} : Créez un jeton de créature 2/3 bleue et noire Cauchemar avec « À chaque fois que cette créature attaque ou bloque, chaque adversaire exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque. »

{-3} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire, puis ce joueur exile une carte de sa main.

{-7} : Vous pouvez lancer jusqu'à trois cartes face visible que vos adversaires possèdent depuis l'exil sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'énigmes

{U}{B}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la peur. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, tisseur de cauchemars

{1}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Ashiok

M

{+2} : Exilez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de l'adversaire ciblé.

{-X} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par Ashiok, tisseur de cauchemars avec une valeur de mana de X. Cette créature est un cauchemar en plus de ses autres types.

{-10} : Exilez toutes les cartes des mains et des cimetières de tous les adversaires.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Dimir

{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort de rituel ciblé.

? Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2.

? Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé, puis remettez l'une d'elles au-dessus de la bibliothèque de ce joueur et le reste, dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation de l'âme

{1}{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ou les deux ?

? Contrecarrez un sort de créature ciblé.

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Situmgar

{3}{U}{B}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

? Détruisez un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch

{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perplexité

{1}{U}{B}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne se défausse de sa main.

Transmutation {1}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccagement de mémoire

{UB}{UB}{UB}{UB}

Éphémère

R

Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans le cimetière d'un adversaire sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reculade

{1}{U}{B}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Ce joueur se défausse ensuite d'une carte.

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

Courants sous-marins funestes

{3}{UB}{UB}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature bleue arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé pioche une carte.

À chaque fois qu'une créature noire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé se défasse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phtisie galopante

{1}{U}{B}

Enchantement

R

Toutes les créatures ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature à moins que vous ne payiez 1 point de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le vol du dieu-décepteur

{2}{U}{B}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Vous pouvez échanger le contrôle de deux créatures ciblées.

II ? Vous pouvez échanger le contrôle de deux permanents non-base, non-créature ciblés qui partagent un type de carte.

III ? Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gyruda, calamité des profondeurs

{4}{UB}{UB}

Créature légendaire : démon et kraken

R

Compagnon ? Votre deck de départ ne contient que des cartes avec un coût converti de mana pair. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Quand Gyruda arrive sur le champ de bataille, chaque joueur meule quatre cartes. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature avec une valeur de mana paire parmi les cartes meulées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

