

Anowon, le voleur des ruines

{2}{U}{B}

Créature légendaire : vampire et gremlin **M**

Les autres gremlins que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'au moins un gremlin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule une carte pour chaque 1 blessure qui lui est infligée. Si ce joueur meule au moins une carte de créature de cette manière, vous piochez une carte. (Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret de Lancegrenouille

{1}{B}

Créature : gobelin et gremlin **C**

Célérité

Les sorts de gobelin et de gremlin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit de Puelasoif

{3}{B}

Créature : gobelin et gremlin **U**

Incursion {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un gobelin ou un gremlin.)

À chaque fois qu'un gremlin que vous contrôlez attaque et qu'il n'est pas bloqué, il gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde noire d'Oona

{1}{B}

Créature : peuple fée et gremlin **U**

Vol

Chaque autre créature Gremlin que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gonti, seigneur de l'opulence

{2}{B}{B}



Créature légendaire : éthérien et gremlin

R

Contact mortel

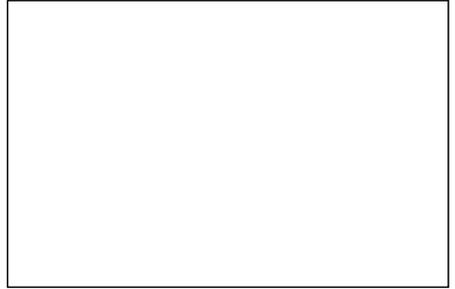
Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exiliez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle 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

Primordial sépulcral

{5}{B}{B}



Créature : avatar

R

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Quand le Primordial sépulcral arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, jusqu'à une carte de créature ciblée du cimetière de ce joueur.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlenuit

{1}{B}{B}



Créature-enchantement : horreur

R

Grâce {2}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Le Hurlenuit et la créature enchantée gagnent chacun +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrit changelin

{B}



Créature : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Le Proscrit changelin ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur ogre de quartier insalubre

{3}{B}{B}

Créature : ogre et gremlin

R

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire Rat. Les rats que vous contrôlez ont le contact mortel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syr Konrad, le Sinistre

{3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et chevalier

U

À chaque fois qu'une autre créature meurt, ou qu'une carte de créature est mise dans un cimetière depuis autre part que le champ de bataille, ou qu'une carte de créature quitte votre cimetière, Syr Konrad, le Sinistre inflige 1 blessure à chaque adversaire.

{1}{B} : Chaque joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surigneur de Zulaport

{1}{B}

Créature : humain et gremlin et allié

U

À chaque fois que le Surigneur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse des marécages

{3}{B}

Créature : peuple fée et gremlin

U

Vol

Quand la Voltigeuse des marécages arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gremlin.

Sacrifiez un gobelin : La Voltigeuse des marécages a une force et une endurance de base de 3/3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faerie rossignol

{3}{U}



Créature : peuple fée et gremlin

C

Vol

Incursion {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un peuple fée ou un gremlin.)

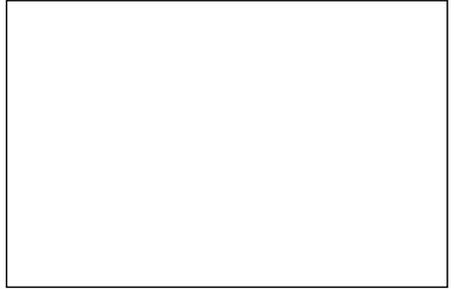
Quand la Faerie rossignol arrive sur le champ de bataille, si son coût d'incursion a été payé, piochez une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des flottes

{5}{U}{U}



Créature : kraken

R

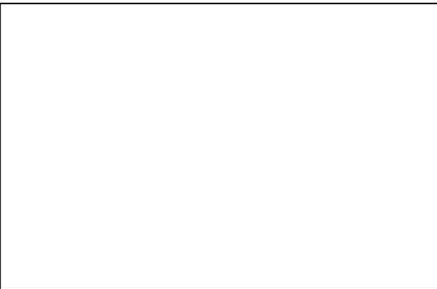
Quand le Fléau des flottes arrive sur le champ de bataille, renvoyez chaque créature que vos adversaires contrôlent avec une endurance inférieure ou égale à X dans la main de son propriétaire, X étant le nombre d'îles que vous contrôlez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadette voilenuit

{1}{U}



Créature : peuple fée et gremlin

U

Vol

À chaque fois que la Farfadette voilenuit attaque, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque.)

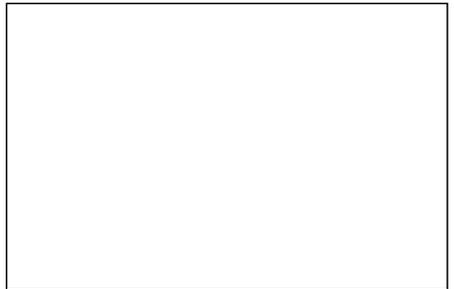
Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine à voltigeurs

{2}{U}{U}



Créature : humain et gremlin et artificier

U

Quand la Gredine à voltigeurs arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur agile

{3}{U}



Créature : ondin et gremlin U

Engagez un autre gremlin dégagé que vous contrôlez :
L'Infiltrateur agile ne peut pas être bloqué ce tour-ci.
À chaque fois que l'Infiltrateur agile inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître voleur

{2}{U}{U}



Créature : humain et gremlin U

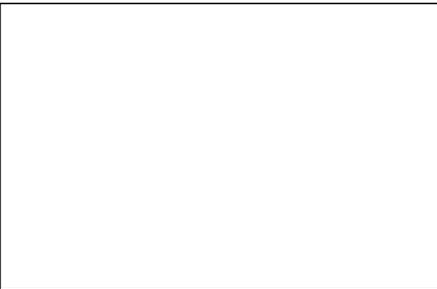
Quand le Maître voleur arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de l'artefact ciblé tant que vous contrôlez le Maître voleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame rampante

{U}



Créature : serpent et gremlin C

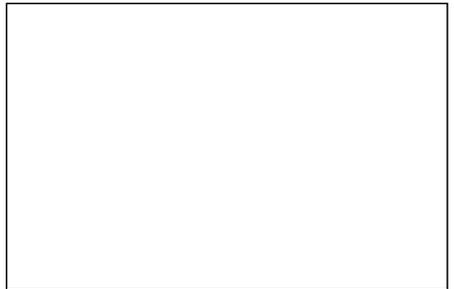
La Lame rampante ne peut pas être bloquée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur des côtes triton

{U}



Créature : ondin et gremlin C

Le Pisteur des côtes triton ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale færie {1}{U}



Créature : peuple fée et gremlin U

Flash
Vol
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vandale færie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur du fleuve Marang {2}{U}



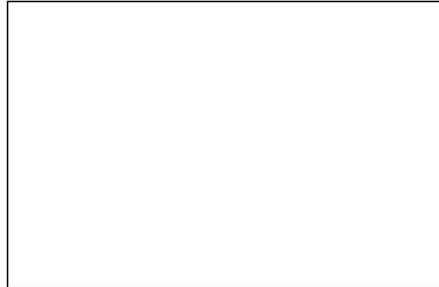
Créature : humain et gremlin U

Le Rôdeur du fleuve Marang ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloqué.
Vous pouvez lancer le Rôdeur du fleuve Marang depuis votre cimetière tant que vous contrôlez un permanent noir ou vert.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur des vents ondin {U}



Créature : ondin et gremlin U

Vol
À chaque fois que le Voleur des vents ondin inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)
Sacrifiez le Voleur des vents ondin : Piochez une carte. N'activez cette capacité que si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur du logogriphe

{5}{U}{U}

Créature : sphinx et gremlin

R

Incursion {3}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un adversaire ce tour-ci avec un sphinx ou un gremlin.)

Vol

Quand le Voleur du logogriphe arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle dans la main de son propriétaire.

5/5

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

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

Cona, reine des fées

{3}{UB}{UB}{UB}

Créature légendaire : peuple fée et sorcier

R

Vol

{X}{U/B} : Choisissez une couleur. Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte de la couleur choisie exilée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Peuple fée et Gremlin avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sygg, surineur de rivière

{UB}{UB}

Créature légendaire : ondin et gremlin

R

Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a perdu au moins 3 points de vie ce tour-ci, vous pouvez piocher une carte. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de pensées aérien

{U}{B}

Créature : humain et gremlin

U

Flash

Vol

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

1/3

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

Dans le sillage de Garruk

{7}{B}{B}

Rituel

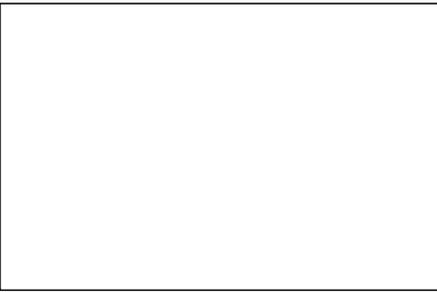
R

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

Obéissance perpétuelle

{4}{B}{B}



Rituel

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée d'un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sélection nécromantique

{4}{B}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures, puis renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature mise dans un cimetière de cette manière. C'est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.
Exilez la Sélection nécromantique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence

{4}{B}



Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accès aux merveilles

{X}{U}{U}



Rituel

U

X créatures ciblées ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, ces créatures gagnent « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohue notoire

{3}{U}

Rituel tribal : gremlin

R

Incursion {5}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un gremlin.)
Créez X jetons de créature 1/1 noire Peuple fée et Gremlin avec le vol, X étant le nombre de blessures infligées à vos adversaires ce tour-ci. Si le coût d'incursion de ce sort a été payé, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol d'identité

{4}{U}{U}

Rituel

R

Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé ou d'une créature ciblée.
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

Méthode tontaine

{3}{U}

Rituel

C

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

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

Aqueduc de Dimir



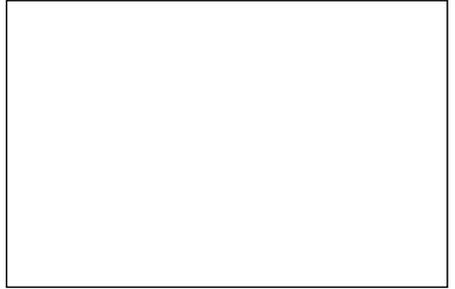
Terrain U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

île



Terrain de base : île C

{U}

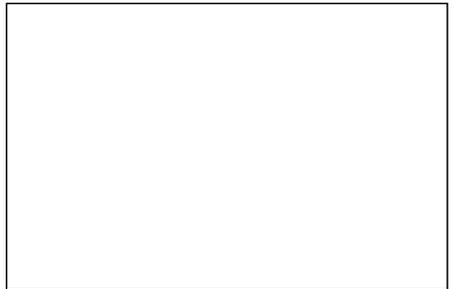
île



Terrain de base : île C

{U}

île



Terrain de base : île C

{U}

île

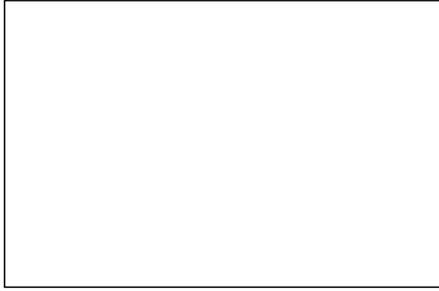


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

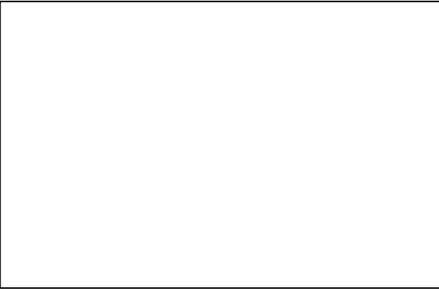


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

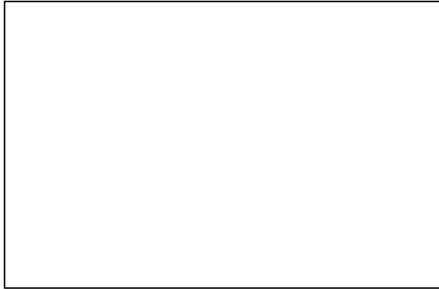


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

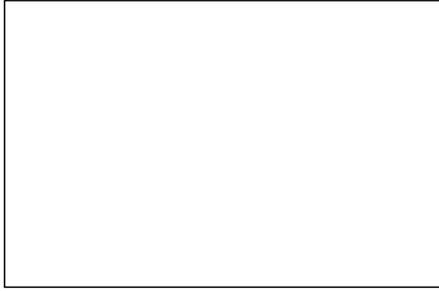


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

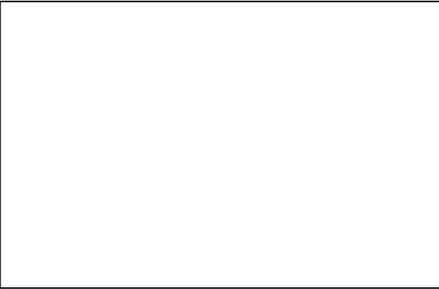


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

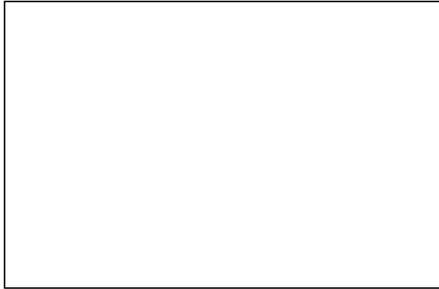


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

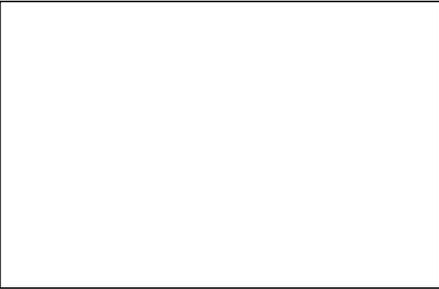


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

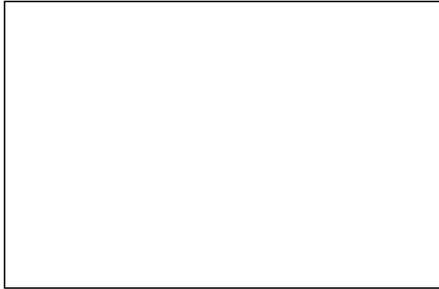


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

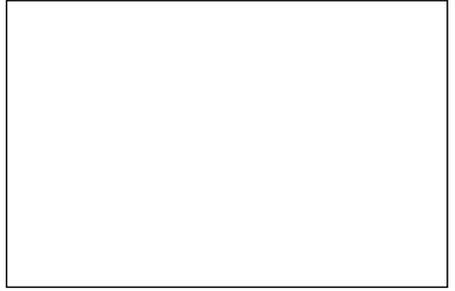


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

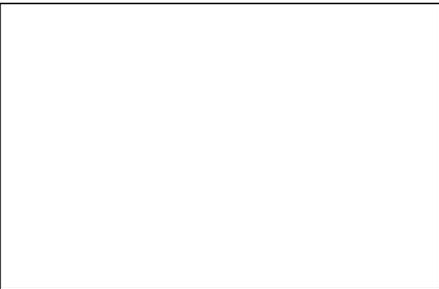


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

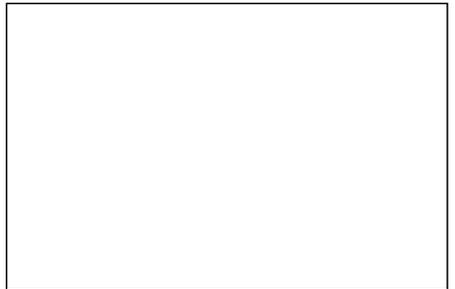


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

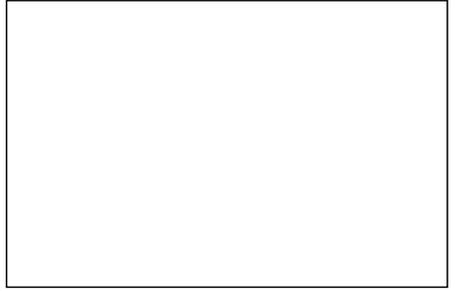


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

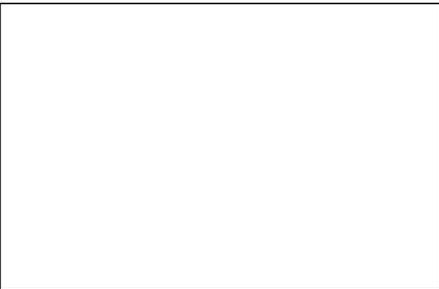


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

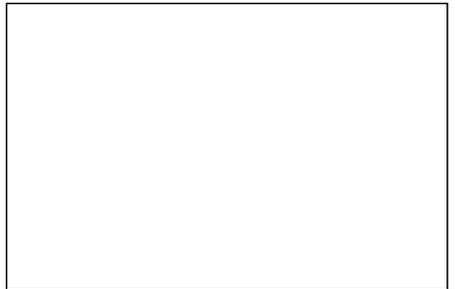


Terrain de base : marais
{B}

C

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

Ossuaire submergé



Terrain

U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

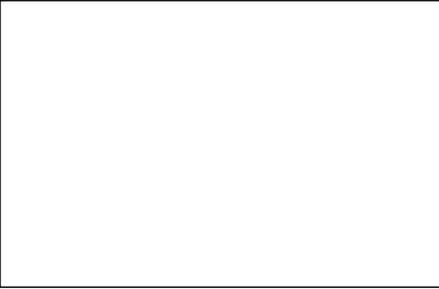
C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar



Terrain

U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.

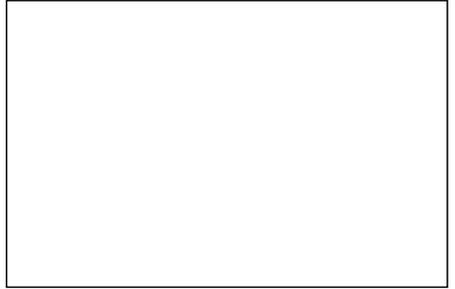
Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



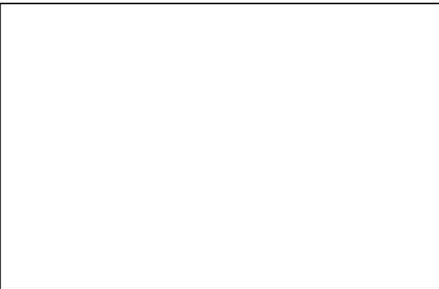
Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

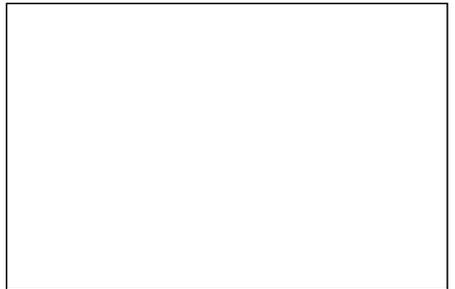
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachez d'ésotérisme

{2}



Artefact

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

Cachet de Dimir

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'héritage

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffe faucheuse

{5}

Artefact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamenoire reforgée

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez.

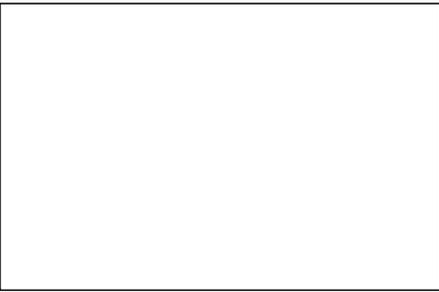
Équipement de créature légendaire {3}

Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de Dimir

{3}



Artefact

C

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

{U/B}{U/B}{U/B}{U/B}, {T}, sacrifiez le Médaille de Dimir : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Urd

{6}



Artefact

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Au moment où l'Obélisque d'Urd arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récoltos

{4}



Artefact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Dimir

{3}



Artefact

U

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

{U}{B} : La Runeclé de Dimir devient une créature-artefact 2/2 bleue et noire Horreur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dague de murmacier

{2}{B}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer un sort de créature depuis le cimetière de ce joueur ce tour-ci, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

Équipement {3}

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

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

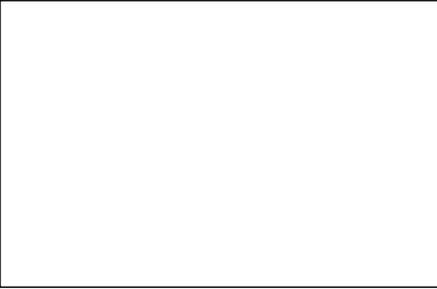
C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix de la célébrité

{3}{B}



Éphémère

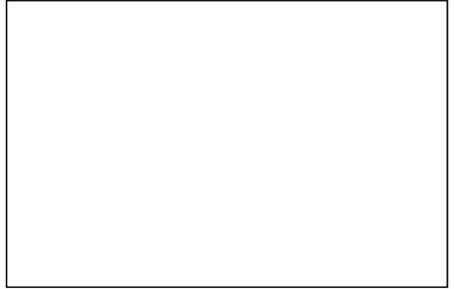
U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible une créature légendaire.
Détruisez une créature ciblée.
Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étherisation

{3}{U}



Éphémère

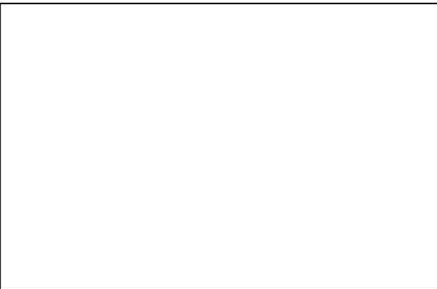
U

Renvoyez toutes les créatures attaquantes dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour annoncé

{4}{B}{B}{B}



Éphémère

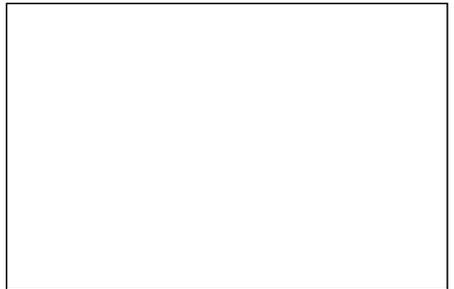
R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée d'un cimetière. Elle acquiert l'indestructible. Si c'est votre tour, regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}



Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Silumgar

{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

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

Étreinte spinale

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

Éphémère

R

Ne lancez ce sort que pendant le combat.

Dégagez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et acquérez-en le contrôle. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez-la. Si vous faites ainsi, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renseignements militaires

{1}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous attaquez avec deux créatures ou plus, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

