

Kamiz, oculus des Obscura

{1}{W}{U}{B}



Créature légendaire : gredin et pieuvre

M

À chaque fois que vous attaquez, une créature attaquante ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Elle connive. Puis choisissez une autre créature attaquante de force inférieure. Cette créature acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Pour faire qu'une créature connive, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, libératrice de Malakir

{1}{B}{B}



Créature légendaire : vampire et allié

M

Vol, initiative

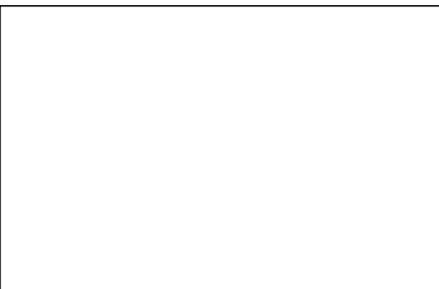
À chaque fois que Drana, libératrice de Malakir inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature attaquante que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diseuse de mauvaise aventure

{3}{B}



Créature : humain et psychagogue

R

Contact mortel

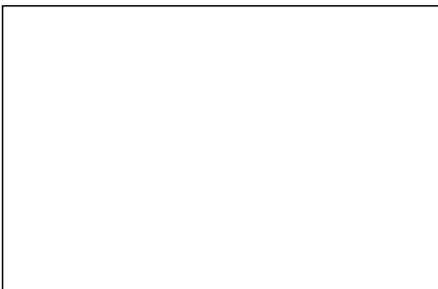
À chaque fois que la Diseuse de mauvaise aventure arrive sur le champ de bataille ou inflige des blessures de combat à un joueur, exilez une carte ciblée d'un cimetière. Si c'était une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Gredin. Si c'était une carte de terrain, créez un jeton Trésor. Sinon, vous gagnez 3 points de vie.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche des Custodi

{3}{B}{B}



Créature : zombie et clerc

R

Quand la Liche des Custodi arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

À chaque fois que vous devenez le monarque, un joueur ciblé sacrifie une créature.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur à lame sépulcrale

{2}{B}

Créature : humain et guerrier

R

Contact mortel

À chaque fois que le Maraudeur à lame sépulcrale inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapardeur fantomal

{1}{U}

Créature : esprit et gremlin

R

À chaque fois que le Chapardeur fantomal devient dégagé, vous pouvez payer (2). Si vous faites ainsi, piochez une carte.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort depuis autre part que sa main, piochez une carte.

Défaussez-vous d'une carte : Le Chapardeur fantomal ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne d'esprits

{2}{U}

Créature : serpent et sorcier

R

Quand la Championne d'esprits arrive sur le champ de bataille, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal à sa force. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de deux cartes.

Éternalisation (5){U}{U} (5){U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et naga et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur il-Kor

{1}{U}

Créature : kor et gremlin

C

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois que le Détrousseur il-Kor inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

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

Kraken du nadir

{1}{U}{U}

Créature : kraken

R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kraken du nadir et créez un jeton de créature 1/1 bleue Tentacule.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des gouffres

{2}{U}

Créature : calamar et horreur

R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres.

Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preneuse de visage céphalide

{2}{U}

Créature : gremlin et pieuvre

R

La Preneuse de visage céphalide ne peut pas être bloquée.

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire que la Preneuse de visage céphalide devienne une copie d'une autre créature ciblée jusqu'à la fin du tour, excepté qu'elle est 1/4 et qu'elle a « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saboteuse audacieuse

{1}{U}

Créature : humain et pirate

U

{2}{U} : La Saboteuse audacieuse ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

À chaque fois que la Saboteuse audacieuse inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur des voies célestes

{3}{U}

Créature : oiseau et gredin

R

Vol

Échappée ? {3}{U}, exiliez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Le Voleur des voies célestes s'échappe avec « À chaque fois que le Voleur des voies célestes inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer un sort d'artefact, d'éphémère ou de rituel parmi les cartes exilées par le Voleur des voies célestes sans payer son coût de mana. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur d'identité

{2}{U}{U}

Créature : changeforme

R

À chaque fois le Voleur d'identité attaque, vous pouvez exiler une autre créature non-jeton ciblée. Si vous faites ainsi, le Voleur d'identité devient une copie de cette créature jusqu'à la fin du tour. Renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte du couronnement

{4}{W}{W}

Créature : archonte

M

Vol

Quand l'Archonte du couronnement arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

Tant que vous êtes le monarque, les blessures ne vous font pas perdre de points de vie. (Quand une créature vous inflige des blessures de combat, son contrôleur devient quand même le monarque.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extorqueur aérien

{3}{W}{W}

Créature : oiseau et soldat

R

Vol

À chaque fois que l'Extorqueur aérien arrive sur le champ de bataille ou inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la lancer. À chaque fois qu'un autre joueur lance un sort depuis autre part que sa main, piochez une carte.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alela, provocatrice ingénieuse

{1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et psychagogue

M

Vol, contact mortel, lien de vie

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact ou d'enchantement, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire

{4}{W}{W}

Créature : géant

M

Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos de Mélétiis

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Daxos de Mélétiis ne peut pas être bloqué par les créatures de force supérieure ou égale à 3.

À chaque fois que Daxos de Mélétiis inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteur d'Encrebrasse

{1}{UB}



Créature : ondin et sorcier

U

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

{2}{U}{B} : Chaque créature non-bloquée a une force et une endurance de base de 4/1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ojutaï, seigneur-dragon

{3}{W}{U}



Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol

Ojutaï, seigneur-dragon a la défense talismanique tant qu'il est dégagé.

À chaque fois qu'Ojutaï, seigneur-dragon inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

5/4

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

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

Oskar, récupérateur de déchets

{3}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque valeur de mana différente parmi les cartes de votre cimetière. À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte non-terrain, vous pouvez la lancer depuis votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tivit, revendeur de secrets

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

Créature légendaire : sphinx et grelin

M

Vol, parade {3}

Dilemme du conseil ? À chaque fois que Tivit arrive sur le champ de bataille ou qu'il inflige des blessures de combat à un joueur, en commençant par vous, chaque joueur vote pour preuve ou pot-de-vin. Pour chaque vote pour preuve, enquêtez. Pour chaque vote pour pot-de-vin, créez un jeton Trésor.

Pendant le vote, vous pouvez voter une fois supplémentaire. (Les votes peuvent être pour des choix différents ou le même choix.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinobi déchu

{3}{U}{B}

Créature : zombie et ninja

R

Ninjutsu {2}{U}{B} {{2}{U}{B}}, Renvoyez un attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Mettez cette créature sur le champ de bataille depuis votre main engagée et attaquante.) À chaque fois que le Shinobi déchu inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer ces cartes sans payer leur coût de mana.

5/4

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

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.)

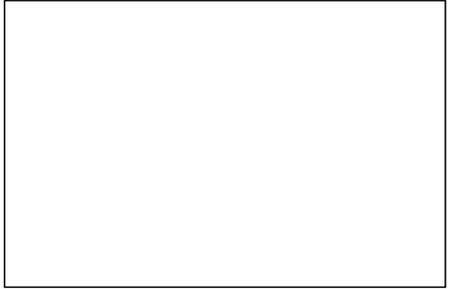
À chaque fois que Wrexial, Émergence des Profondeurs inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans le cimetière de ce joueur sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans un cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

5/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décréation cauchemardesque

{3}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

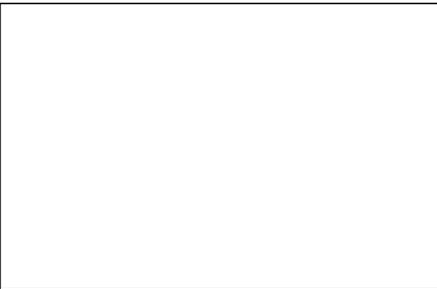
? Exilez chaque créature de force supérieure au nombre de cartes dans votre main.

? Exilez chaque créature de force inférieure au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement profane

{X}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez deux ?

? Un joueur ciblé perd X points de vie.

? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

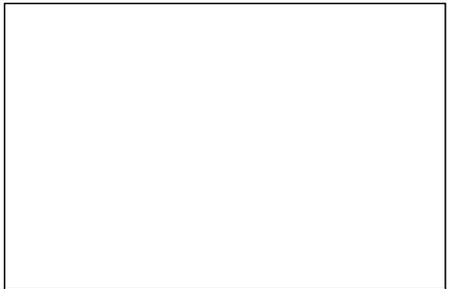
? Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

? Jusqu'à X créatures ciblées acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de retour

{3}{B}{B}



Rituel

R

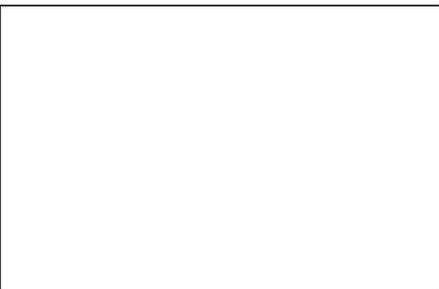
Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

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

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

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez deux ?  
? Détruisez tous les artefacts.  
? Détruisez tous les enchantements.  
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.  
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

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

Crépuscule // Aube

{2}{W}{W}



Rituel

R

&lt;b&gt;Crépuscule&lt;/b&gt;  
{2}{W}{W}  
Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 3.  
  
&lt;b&gt;Aube&lt;/b&gt;  
{3}{W}{W}  
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)  
Renvoyez toutes les cartes de créature de force inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière dans votre main.  
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évasion de prison

{1}{W}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille, sous son contrôle, une carte de permanent ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie

Terrain : île et marais

R

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

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau

Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Devanture des Obscura

Terrain

C

Quand la Devanture des Obscura arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la. Quand vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié



Terrain

R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

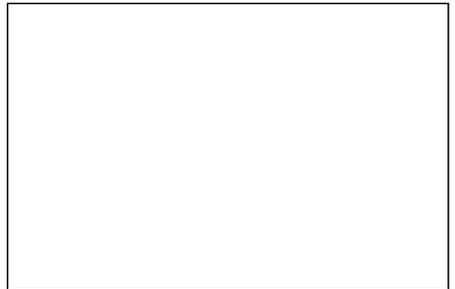
La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

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  
{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 prospère



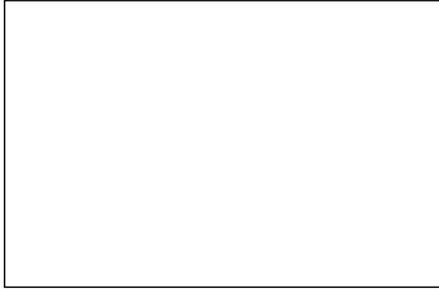
Terrain

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

Lande fétide



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{WB}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{B} ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert



Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {W}{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

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.)

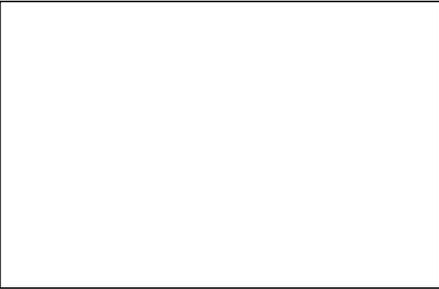
Marais



Terrain de base : marais C

{B}

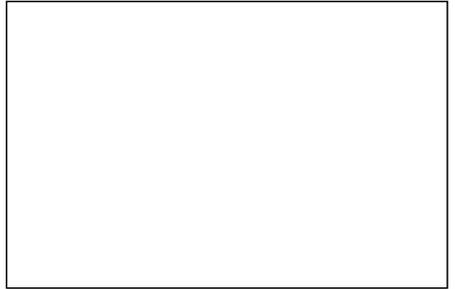
Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

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

Panorama d'Esper



Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des mandrins

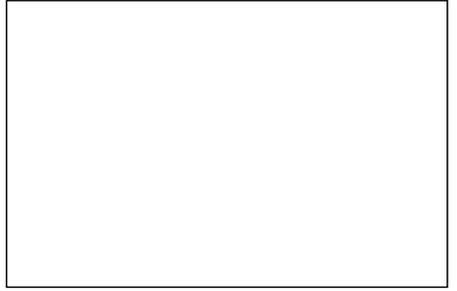


Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



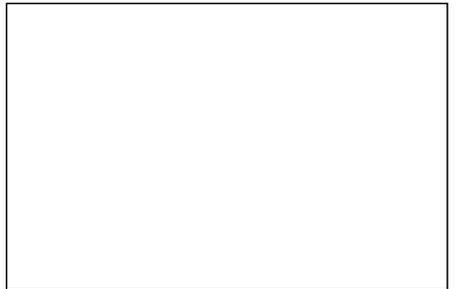
Terrain U

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

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie prospère



Terrain

C

La Prairie prospère arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où la Prairie prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le blanc.

{T} : Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

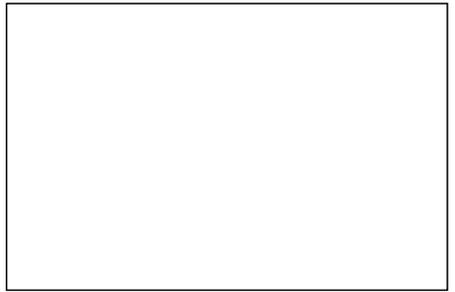
R

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

La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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



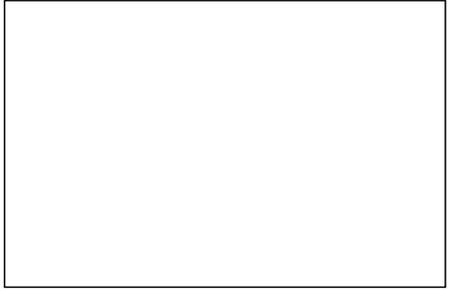
Terrain

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

### Voie de l'Ascendance



Terrain

C

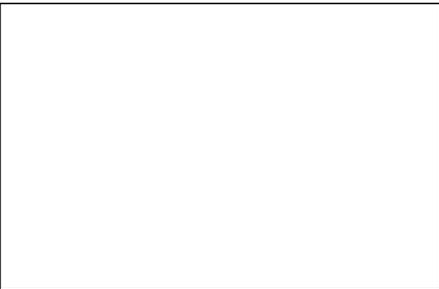
La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Ville portuaire



Terrain

R

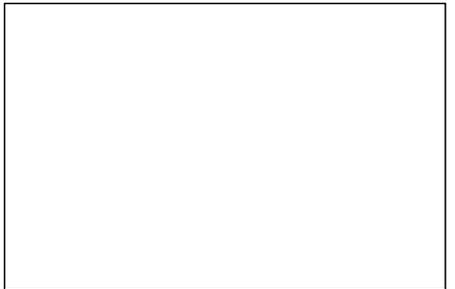
Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Anneau solaire

{1}



Artefact

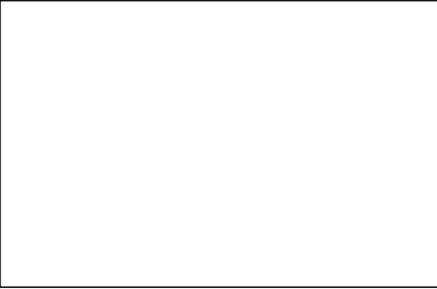
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

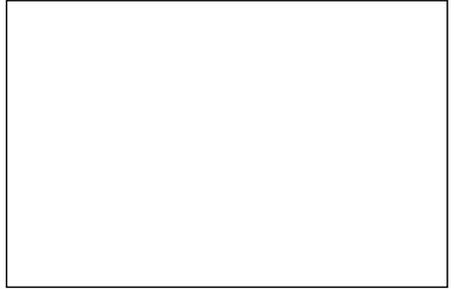
C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius

{2}



Artefact

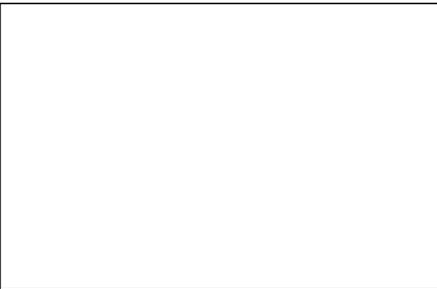
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

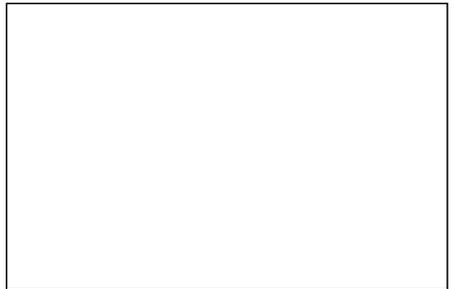
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} {1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet 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 d'Orzhov

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convertisseur de devises

{1}

Artefact

R

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, vous pouvez exiler cette carte depuis votre cimetière.  
{2}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.  
{T} : Mettez une carte exilée par le Convertisseur de devises dans votre cimetière. Si c'est une carte de terrain, créez un jeton Trésor. Si c'est une carte non-terrain, créez un jeton de créature 2/2 noire Gredin.

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

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

Pointe de quiétude

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel.  
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

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

Résonateur strifonique

{2}

Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque du conspirateur

{2}{U}

Artefact : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, elle connive X, X étant la quantité de blessures qu'elle a infligées à ce joueur. (Piochez X cartes, puis défaussez-vous de X cartes. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque carte non-terrain défaussée de cette manière.)  
Équipement {2}

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

Changement de plan

{X}{1}{U}

Éphémère

R

Ciblez X créatures que vous contrôlez. Chacune d'elles connive. Vous pouvez faire passer hors phase n'importe quel nombre d'entre elles. (Pour faire conniver une créature, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. Traitez les permanents hors phase et tout ce qui leur est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de leur contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conspiration mortelle

{2}{B}{B}

Éphémère

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.)

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Chaque créature qui a convoqué la Conspiration mortelle connive. (Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graver // Mémoire

{3}{U}

Éphémère / Rituel

R

&lt;b>Graver</b>

{3}{U}

Éphémère

Mettez une cible, sort ou permanent non-terrain, dans la bibliothèque de son propriétaire en deuxième position à partir du dessus.

&lt;b>Mémoire</b>

{4}{U}{U}

Rituel

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes.

Une offre qui ne se refuse pas

{U}



Éphémère

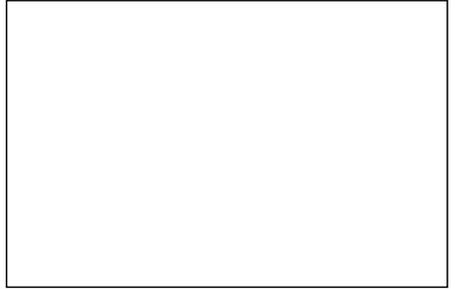
U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur crée deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme des Obscura

{W}{U}{B}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de permanent multicolore ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

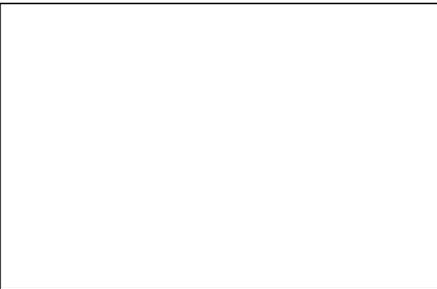
? Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.

? Détruisez une cible, créature ou planeswalker, dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence des Obscura

{1}{W}{U}{B}



Éphémère

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

? Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 1/1.

? Une créature ciblée connive. (Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

? Un joueur ciblé renvoie dans sa main une carte de créature de son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}

Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Part du contrebandier

{2}{W}

Enchantement

R

Au début de chaque étape de fin, piochez une carte pour chaque adversaire qui a pioché au moins deux cartes ce tour-ci, puis créez un jeton Trésor pour chaque adversaire qui a fait arriver sur le champ de bataille, sous son contrôle, au moins deux terrains ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Être allé trop loin

{U}{U}

Enchantement : aura

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Enchanter : créature, planeswalker ou indice

Le permanent enchanté est un artefact Indice incolore avec {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte et il perd toutes ses autres capacités. (Ce n'est plus une créature ou un planeswalker.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assurance-vie

{3}{W}{B}

Enchantement

R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {W/B}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

