Colosse de sombracier {11}

Créature-artefact : golem **M**

Piétinement, indestructible
Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons {15}

Créature légendaire : eldrazi **M**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Insectemporal de Djoïra {2}

Créature-artefact : insecte **C**

{T} : Choisissez un permanent ciblé que vous contrôlez ou une carte en suspension que vous possédez. Si ce permanent ou carte a un marqueur « temps » sur lui, vous pouvez lui retirer un marqueur « temps » ou y mettre un autre marqueur « temps ».

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, Boucher de la Vérité {10}

Créature légendaire : eldrazi **M**

Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.
Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)
Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lui-qui-trahit {12}

Créature : eldrazi R

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
À chaque fois qu'un adversaire sacrifie un permanent non-jeton, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Fureur {5}{R}{R}{R}

Créature légendaire : ange M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, l'Épicycle Infini {11}

Créature légendaire : eldrazi M

Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible
Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)
Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.
Indestructible
Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)
Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon tyran {8}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol, piétinement
Double initiative
Au début de votre entretien, sacrifiez le Dragon tyran à moins que vous ne payiez {R}{R}{R}{R}.
{R} : Le Dragon tyran gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental des failles {R}

Créature : élémental C

{1}{R}, retirez un marqueur « temps » d'un permanent que vous contrôlez ou d'une carte en suspension que vous possédez : L'Élémental des failles gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcanis l'omnipotent {3}{U}{U}{U}

Créature légendaire : sorcier R

{T} : Piochez trois cartes.
{2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omnipotent dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des sables shivân {2}{R}{R}

Créature : viashino et shamane U

Quand le Mage des sables shivân arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.
? Mettez deux marqueurs « temps » sur un permanent ciblé avec un marqueur « temps » sur lui ou sur une carte en suspension ciblée.
Suspension 4 ? {R}

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronozoaire {3}{U}

Créature : illusion R

Vol
Disparition 3
Quand le Chronozoaire meurt, s'il n'avait pas de marqueur « temps » sur lui, créez deux jetons qui sont des copies du Chronozoaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken des abîmes {7}{U}{U}{U}

Créature : kraken R

Le Kraken des abîmes ne peut pas être bloqué.
Suspension 9 ? {2}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{U} et l'exiler avec neuf marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si le Kraken des abîmes est en suspension, retirez-lui un marqueur « temps ».

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lorthos, le Faiseur de marées {5}{U}{U}{U}

Créature légendaire : pieuvre R

À chaque fois que Lorthos, le Faiseur de marées attaque, vous pouvez payer {8}. Si vous faites ainsi, engagez jusqu'à huit permanents ciblés. Ces permanents ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de l'Encrier {7}{U}{U}

Créature-artefact : léviathan R

Traversée des îles, piétinement
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

7/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sakashima l'imposteur {2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et gredin R

Vous pouvez faire que Sakashima l'imposteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que son nom est Sakashima l'imposteur, qu'il est légendaire en plus de ses autres types, et qu'il a « {2}{U}{U} : Renvoyez Sakashima l'imposteur dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. »

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de l'île de Jwar {4}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra des Guitûks {1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier R

{2}, exilez une carte non-terrain de votre main : Mettez quatre marqueurs « temps » sur la carte exilée. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, mage de Zhalfir {2}{U}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier R

Flash
Les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille ont le flash.
Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dominus de l'allégeance {UR}{UR}{UR}{UR}{UR}

Créature : esprit et avatar R

Vol
Au début de votre entretien, vous pouvez acquérir le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez-le et il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apocalypse {2}{R}{R}{R}

Rituel R

Exilez tous les permanents. Vous vous défaussez de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jökulhlaups {4}{R}{R}

Rituel R

Détruisez tous les artefacts, créatures et terrains. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret d'annihilation {8}{R}{R}

Rituel R

Exilez tous les artefacts, toutes les créatures, tous les terrains, toutes les cartes de tous cimetières et toutes les cartes de toutes les mains.
Recyclage {5}{R}{R} ({5}{R}{R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Décret d'annihilation, détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitération {6}{R}{R}

Rituel R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez tous les artefacts, créatures et terrains. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue de la fortune {2}{R}

Rituel R

Chaque joueur se défausse de sa main et pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle {3}{U}{U}

Rituel M

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du destin

Rituel R

Suspension 4 ? {1}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{R} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étirement temporel {8}{U}{U}

Rituel R

Le joueur ciblé joue deux tours supplémentaires après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pouvoir des étoiles {8}{U}{U}

Rituel R

Chaque joueur mélange sa main, son cimetière et tous les permanents qu'il possède dans sa bibliothèque, puis pioche sept cartes. Le total de points de vie de chaque joueur devient 7.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision ancestrale

Rituel R

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur particulier {U}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne **R**

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique

Terrain : île et montagne **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche de mana {1}

Artefact **R**

L'arche de mana ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, dégagez l'Arche de mana.
Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana est engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar

Terrain **C**

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet {2}

Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

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

Jitte d'Umezawa {2}

Artefact légendaire : équipement R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Vous gagnez 2 points de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

{-1} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Planeswalker légendaire : Jace M

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

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

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

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

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonnage temporel {X}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Retirez X marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.
? Mettez X marqueurs « temps » sur un permanent ciblé avec un marqueur « temps » sur lui ou une carte en suspension ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de fureur {1}{R}

Éphémère C

Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang {U}{U}

Éphémère C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clepsydre {U}

Éphémère C

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.)
Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contorsion de sort {2}{U}

Éphémère U

Multikick {1}{U} (Vous pouvez payez {1}{U} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Contrecarrer un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}. Piochez une carte pour chaque fois que la Contorsion de sort a été kickée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique {1}{U}{U}{U}

Éphémère R

Choisissez deux ?
? Contrecarrez un sort ciblé.
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évitement {2}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez défausser une carte d'île et une autre carte à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude {1}{U}

Éphémère C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice {1}{U}

Éphémère C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Privation {U}{U}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique {U}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphon d'énergie {X}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye X. Si ce joueur ne le fait pas, il engage tous les terrains avec des capacités de mana qu'il contrôle et perd tout le mana non-dépensé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve suffocante {1}{U}{U}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé et la Salve suffocante inflige 3 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de paradoxe {2}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : joueur
Au début du premier entretien du joueur enchanté à chaque tour, ce joueur gagne une étape d'entretien supplémentaire après cette étape.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confiscation {4}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : permanent
Vous contrôlez le permanent enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîtrise {3}{U}{U}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
Quand la Traitrise arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à cinq terrains.
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle mental {3}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast