Furie phyrexiane {2}{B}

Créature : phyrexian et horreur **C**

Quand la Furie phyrexiane arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur il-Kor {1}{U}

Créature : kor et gredin **C**

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
À chaque fois que le Détrousseur <i>il</i>-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

Écrabouilleur d'Ulamog {8}

Créature : eldrazi **C**

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur ondin {1}{U}

Créature : ondin et gredin **U**

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist des tempêtes {1}{U}{U}

Créature : esprit **C**

Vol
Le Geist des tempêtes ne peut bloquer que les créatures avec le vol.
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques {2}{U}

Créature : humain et sorcier **U**

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'augure {1}{U}

Créature : oiseau **C**

Vol
Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}

Créature : élémental **U**

Vol
Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.
Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor {2}{W}

Créature : kor et clerc C

Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière céleste de Lyev {1}{W}{U}

Créature : humain et chevalier U

Vol
Quand la Chevalière céleste de Lyev arrive sur le champ de bataille, détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveuse de dîme {W}{B}

Créature : vampire C

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn argenté {1}{W}{U}

Créature : drakôn C

Vol
Quand le Drakôn argenté arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature blanche ou bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harpie des cavernes {U}{B}

Créature : harpie et bête C

Vol
Quand la Harpie des cavernes arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature bleue ou noire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Payez 1 point de vie : Renvoyez la Harpie des cavernes dans la main de son propriétaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageloi ascendue {2}{W}{U}

Créature : vedalken et sorcier U

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}

Créature : esprit C

L'Infiltrateur dimir est imblocable.
Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ministre des impedimenta {2}{WU}

Créature : humain et conseiller C

({WU} peut être payé au choix avec {W} ou {U}.)
{T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moroii {2}{U}{B}

Créature : vampire U

Vol
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roc marqueciel {2}{W}{U}

Créature : oiseau U

Vol
Quand le Roc patrouilleur du ciel attaque, vous pouvez renvoyer une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle avec une endurance de 2 ou moins dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oragalfange d'Esper {WB}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier C

Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, l'Oragalfange d'Esper gagne +1/+1 et a le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séjourneurs d'Esper {W}{U}{B}

Créature-artefact : humain et sorcier C

Quand vous recyclez les Séjourneurs d'Esper ou qu'ils meurent, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.
Recyclage {2}{U} ({2}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Justice de l'incarmal {2}{B}{B}

Rituel C

Rappel {3}
La Justice de l'incarmal inflige 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ostracisme {B}

Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne {UP}

Rituel **C**

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert

Terrain : désert P

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Le Désert inflige 1 blessure à une créature attaquante ciblée. N'activez que pendant l'étape de fin de combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Immensité terramorphe

Terrain **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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

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

Siège du Synode

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade transguilde

Terrain **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir {2}

Artefact U

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

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

Longue-vue de l'explorateur {1}

Artefact : équipement C

À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.
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

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

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

Scinde-os {1}

Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arracher la chair {2}{B}

Éphémère : arcane C

Détruisez une créature non-esprit ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès abominable {B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature non-noire ciblée si son endurance est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres {B}{B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique {1}{B}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère **U**

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claquement {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.

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

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

Impulsion {1}{U}

Éphémère C

Regardez les quatre 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de commandement {3}{U}

Éphémère **C**

Dégagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Quand vous perdez le contrôle de la créature, engagez-la.

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

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

Turbulences {3}{U}

Éphémère **C**

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup désactivateur {2}{W}

Éphémère U

Kick {2}{U}
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Si ce sort a été kické, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lointain // Distant {1}{U}{2}{B}

Éphémère U

Lointain
{1}{U}
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Distant
{2}{B}
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Dromar {W}{U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Vous gagnez 5 points de vie.
? Contrecarrez le sort ciblé.
? La créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape du voyageur {2}{U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Au moment où la Cape du voyageur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de terrain.
Quand la Cape du voyageur arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a la traversée des terrains du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique {2}{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

Acier de la divinité {2}{WU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plumes de la paix {1}{W}{U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
Prévision ? {W}{U}, révélez les Plumes de la paix depuis votre main : Engagez une créature ciblée. (N'activez cette capacité que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilori des éveillés {1}{W}{B}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
La créature enchantée a « Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranchant de la divinité {WB}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+2.
Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast