Démon d'offresang {3}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Au début de votre entretien, le joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes {1}{B}

Rituel C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}

Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envie de cervelle {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 et vous exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique {2}{B}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}

Rituel U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os {2}{B}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur {3}{U}

Rituel **C**

Un joueur ciblé pioche deux cartes.
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

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

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Gerrard {W}{B}

Rituel U

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes. Vous gagnez 3 points de vie pour chaque carte de terrain défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expiation {W}{B}

Rituel C

L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain et exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême {1}{W}{W}{U}

Rituel R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision diabolique {U}{B}

Rituel U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

Terrain M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste

Terrain R

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Frontière tectonique

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

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

Immensité de Cielcouvert

Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Ouest de Tolaria

Terrain U

L'Ouest de Tolaria arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.
Transmutation {1}{U}{U} ({1}{U}{U}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de coût converti de mana 0, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne transmutez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

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

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

Porte mystique

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rahba de la coterie

Terrain U

{T} : Ajoutez {B}. La Rahba de la Coterie vous inflige 1 blessure.
<i>Seuil</i> ? {B}, {T}, sacrifiez la Rahba de la Coterie : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{UB}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité

Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie

Terrain R

Le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation {1}

Artefact **C**

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov {2}

Artefact **C**

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

Cachet de Dimir {2}

Artefact **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, chevalière errante {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage {3}{B}

Éphémère U

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur d'Innistrad {2}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire avec le lien de vie.

{-2} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. »

{-6} : Détruisez jusqu'à trois cibles, créatures et/ou autres planeswalkers. Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, chaque carte mise dans un cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard du squelette {X}{B}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez X cartes de votre cimetière.
Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie.

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

Vendetta {B}

Éphémère C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez autant de points de vie que l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abrogation {X}{U}

Éphémère C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana de X dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condescendance {X}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Complication {2}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {3}.
Recyclage {2}{U} ({2}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez la Complication, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

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

Dispersion d'essence {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de calcul {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis {1}{U}

Éphémère **C**

Kick {1}{U}
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exclusion {2}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faille cyclonique {1}{U}

Éphémère R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

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

Lueur de perspicacité {X}{1}{U}

Éphémère U

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.
Flashback ? {1}{U}, exilez X cartes bleues de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature 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

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

Regard furtif {U}

Éphémère C

Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répulsion {2}{U}

Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder les profondeurs {1}{U}

Éphémère : arcane C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrait d'âme {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

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

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

Charme d'Esper {W}{U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Piochez deux cartes.
? Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl {U}{B}

Éphémère U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrerafale {U}{B}

Éphémère U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de la Citerraine {1}{U}{U}{B}

Éphémère U

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 3 points de vie.
Transmutation {1}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane {1}{B}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification {1}{W}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de sombracier {1}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention {1}{W}{U}

Enchantement R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de nettoiement {1}{W}

Enchantement U

Sacrifiez le Sceau de nettoiement : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oloro, ascète sans âge {3}{W}{U}{B}

Créature légendaire : géant et soldat M

Au début de votre entretien, vous gagnez 2 points de vie.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte et chaque adversaire perd 1 point de vie.
Au début de votre entretien, si Oloro, ascète sans âge est dans la zone de commandement, vous gagnez 2 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast