Culpabilivore {3}{B}{B}

Créature : horreur R

Peur
À chaque fois que le Culpabilivore attaque et n'est pas bloqué, le joueur défenseur perd 1 point de vie pour chaque carte dans son cimetière.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis des égouts {3}{B}

Créature : horreur R

Au moment où la Némésis des égouts arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.
La force et l'endurance de la Némésis des égouts sont chacune égales au nombre de cartes dans le cimetière du joueur choisi.
À chaque fois que le joueur choisi lance un sort, ce joueur meule une carte.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrophage de la Sixième circonscription {1}{B}

Créature : zombie U

Le Nécrophage de la Sixième circonscription gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans les cimetières de vos adversaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte noyeur {U}

Créature : ondin et sorcier C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort bleu, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé meule deux cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste mort-vivant {3}{U}

Créature : zombie R

Si un zombie que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place ce joueur meule autant de cartes.
À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis sa bibliothèque, exilez cette carte et créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}

Créature : illusion U

Vol
Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}

Créature : crabe U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx consacré {4}{U}{U}

Créature : sphinx M

Vol
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez piocher deux cartes.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thada Adel, acquéresse {1}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et gredin R

Traversée des îles
À chaque fois que Thada Adel, acquéresse inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte d'artefact et exilez-la. Ce joueur mélange ensuite. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doppelganger dimir {1}{U}{B}

Créature : changeforme R

{1}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Le Doppelganger dimir devient une copie de cette carte, excepté qu'il a cette capacité.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberration dévorante {3}{U}{B}

Créature : horreur R

La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires.
À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Manteaubrune {U}{B}

Créature : humain et sorcier U

{1}{U}{B} : À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire ce tour-ci, ce joueur perd 1 point de vie
{2}{U}{B} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau maléfique {2}{U}{B}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Jumeau maléfique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature du champ de bataille, excepté qu'il acquiert « {U}{B}, {T} : Détruisez une créature ciblée du même nom que cette créature. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de la Raison {3}{U}{B}

Créature : léviathan et horreur R

À chaque fois que la Némésis de la Raison attaque, le joueur défenseur meule dix cartes.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirko Vosk, buveur d'esprit {3}{U}{B}

Créature légendaire : vampire R

Vol
À chaque fois que Mirko Vosk, buveur d'esprit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler quatre cartes de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oona, reine des færies {3}{UB}{UB}{UB}

Créature légendaire : peuple fée et sorcier R

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénax, dieu de la Fourberie {3}{U}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible
Tant que votre dévotion au bleu et au noir est inférieure à sept, Phénax n'est pas une créature.
Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant l'endurance de cette créature. »

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {U}

Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

Rituel **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire {U}

Rituel **C**

Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand nettoyage {3}{U}

Rituel U

Renvoyez tous les permanents de la couleur de votre choix dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Performance télémine {3}{U}{U}

Rituel R

Un adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Ce joueur met toutes les cartes non-créatures révélées de cette façon dans son cimetière et vous mettez ensuite sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passe-passe {U}

Rituel C

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale {1}{U}

Rituel C

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Traumatisme {3}{U}{U}

Rituel **R**

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'inférieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable {U}{B}

Rituel **R**

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désillusions paranoïaques {U}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessure 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

Plans chapardés {1}{U}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit {1}{U}{B}

Rituel **U**

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

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

Cimetière marin de Néphalie

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}{B}, {T} : Un joueur ciblé meule trois cartes.

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

Manteaubrune, Maison des ombres

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{U}{B}, {T} : Un joueur ciblé meule une carte.

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

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

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

Refuge de l'île de Jwar

Terrain U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {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

Rivière souterraine

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

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

C?ur de froidacier {2}

Artefact neigeux U

Le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille engagé.
Au moment où le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de trépanation {3}

Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée attaque, le joueur défenseur révèle des cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de terrain. La créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque carte révélée de cette manière. Ce joueur met toutes les cartes révélées dans son cimetière.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de corps et d'esprit {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le bleu.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et ce joueur meule dix cartes.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manivelle à esprit {2}

Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Runeclé de Dimir {3}

Artefact U

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{U}{B} : La Runeclé de Dimir devient une créature-artefact 2/2 bleue et noire Horreur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, tisseur de cauchemars {1}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Ashiok **M**

{+2} : Exilez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de l'adversaire ciblé.

{-X} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par Ashiok, tisseur de cauchemars avec une valeur de mana de X. Cette créature est un cauchemar en plus de ses autres types.

{-10} : Exilez toutes les cartes des mains et des cimetières de tous les adversaires.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme visionnaire {U}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Un joueur ciblé meule quatre cartes.
? Choisissez un type de terrain et un type de terrain de base. Chaque terrain du premier type choisi devient du second type choisi jusqu'à la fin du tour.
? Un artefact ciblé passe hors phase.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral {1}{U}

Éphémère **U**

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force {U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déboutement {2}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez le sort ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de pensée {U}

Éphémère C

Un joueur ciblé meule deux cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Fait ou fiction {3}{U}

Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation {3}{U}{U}

Éphémère R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires.

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

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

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

Invitation à la paranoïa {2}{U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Si {B} a été dépensé pour lancer ce sort, le contrôleur de ce sort meule X cartes, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège **R**

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Retrait d'âme {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà {U}

Éphémère **R**

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perplexité {1}{U}{B}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne se défausse de sa main.
Transmutation {1}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pensées parallèles {3}{U}{U}

Enchantement **R**

Quand les Pensées parallèles arrivent sur le champ de bataille, cherchez sept cartes dans votre bibliothèque, exilez-les dans une pile face cachée, et mélangez cette pile. Puis mélangez votre bibliothèque.
Si vous devriez piocher une carte, vous pouvez, à la place, mettre la carte du dessus de la pile que vous avez exilée dans votre main.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast