Apprenti nécromancien {1}{B}

Créature : zombie et sorcier R

{B}, {T}, sacrifiez l'Apprenti Nécromancien : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Cette créature acquiert la célérité. Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez-la.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique des marionnettistes {3}{B}{B}

Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
Quand la Clique des marionnettistes arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Elle acquiert la célérité. Au début de votre prochaine étape de fin, exilez-la.
Persistance (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.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure des cadavres {3}{B}

Créature : zombie et sorcier U

Quand l'Augure des cadavres meurt, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de cartes de créature dans le cimetière d'un joueur ciblé.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche vindicative {3}{B}

Créature : zombie et sorcier R

Quand la Liche vindicative meurt, choisissez l'un ou plus. Chaque mode doit cibler un joueur différent.
? Un adversaire ciblé sacrifie une créature.
? Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes.
? Un adversaire ciblé perd 5 points de vie.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de l'abysse {3}{B}

Créature : humain et sorcier R

Au début de l'entretien de chaque joueur, détruisez la créature non-artefact ciblée contrôlée et choisie par ce joueur. Elle ne peut pas être régénérée.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimiste d'Izzet {2}{R}

Créature : gobelin et sorcier R

Célérité
{R}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière.
{1}{R}, {T}, sacrifiez le Chimiste d'Izzet : Lancez n'importe quel nombre de cartes exilées par le Chimiste d'Izzet sans payer leur coût de mana.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de la lignée {4}{B}

Créature : vampire et sorcier U

Lien de vie
Quand le Nécromancien de la lignée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature Vampire ou Sorcier ciblée depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur des marées {U}{U}

Créature : ondin et sorcier R

Vous pouvez lancer l'Annonciateur des marées comme s'il avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour le lancer.
Quand l'Annonciateur des marées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Azami, dame des parchemins {2}{U}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier R

Engagez un sorcier dégagé que vous contrôlez : Piochez une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne {2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse lancebourrasque {5}{U}{U}

Créature : géant et sorcier R

Engagez un sorcier dégagé que vous contrôlez : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure {4}{U}

Créature : changeforme U

Vous pouvez faire que la Doublure arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle carte de créature d'un cimetière.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du portail {2}{U}

Créature : humain et sorcier U

Flash
Quand le Mage du portail arrive sur le champ de bataille pendant l'étape de déclaration des attaquants, vous pouvez re-sélectionner quel joueur ou planeswalker une créature attaquante ciblée attaque. (Elle ne peut pas attaquer son contrôleur ou ses permanents.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de l'esprit {4}{U}{U}

Créature : humain et sorcier R

{U}, {T}, sacrifiez le Mage de l'esprit : Mélangez votre bibliothèque, puis exilez les X cartes du dessus, X étant un plus le nombre de sorts lancés ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer les cartes exilées de cette manière sans payer leur coût de mana.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand de secrets {2}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand le Marchand de secrets arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Porte des Mers {2}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Oracle de Porte des Mers arrive sur le champ de bataille, 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.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimiste lunatique {3}{U}{R}

Créature : humain et sorcier **R**

{U}, {T} : Piochez deux cartes.
{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Le Chimiste lunatique inflige a une créature ciblée un nombre de blessures égal à la valeur de mana de la carte défaussée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier de Serendib {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier **R**

{T} : Une créature ciblée autre que le Sorcier de Serendib a une force et une endurance de base de 0/2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronarque d'Izzet {3}{U}{R}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand le Chronarque d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez la carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Nivix {U}{R}

Créature : humain et sorcier U

{1}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
{2}{U}{R} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

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

Inalla, archimage ritualiste {2}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier M

<i>Éminence</i> ? À chaque fois qu'un autre sorcier non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si Inalla, archimage ritualiste est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de ce sorcier.Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.
Engagez cinq sorciers dégagés que vous contrôlez: Le joueur ciblée perd 7 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kess, mage insoumise {1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier M

Vol
Pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière. Si une carte lancée de cette manière devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche de Havengul {3}{U}{B}

Créature : zombie et sorcier M

{1} : Vous pouvez lancer une carte de créature ciblée dans un cimetière ce tour-ci. Quand vous lancez cette carte ce tour-ci, la Liche de Havengul acquiert toutes les capacités activées de cette carte jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchesa, la Rose Noire {1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier M

Détrônement (À chaque fois que cette créature attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)
Les autres créatures que vous contrôlez ont le détrônement.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mairsil, le prétendant {1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier M

Quand Mairsil, le prétendant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact ou de créature depuis votre main ou votre cimetière et mettre un marqueur « cage » sur elle.
Mairsil, le prétendant a toutes les capacités activées de toutes les cartes que vous possédez en exil avec des marqueurs « cage » sur elles. Vous ne pouvez activer chacune de ces capacités qu'une seule fois par tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nin, l'artiste en souffrances {U}{R}

Créature légendaire : vedalken et sorcier R

{X}{U}{R}, {T} : Nin, l'artiste en souffrances inflige X blessures à une créature ciblée. Le contrôleur de cette créature pioche X cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre {4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier M

Vol
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taigam, bras droit de Sidisi {3}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier U

Passez votre étape de pioche.
Au début de votre entretien, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
{B}, {T}, exilez X cartes depuis votre cimetière : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier à cornes d'étherium {4}{U}{R}

Créature-artefact : minotaure et sorcier R

{1}{U}{R} : Renvoyez le Sorcier à cornes d'étherium dans la main de son propriétaire.
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vela à la Robe de nuit {4}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier M

Intimidation
Les autres créatures que vous contrôlez ont l'intimidation.
À chaque fois que Vela à la Robe de nuit ou qu'une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de souffrance {6}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière.
Recyclage {3}{B}{B} ({3}{B}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Décret de souffrance, toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sélection nécromantique {4}{B}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures, puis renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature mise dans un cimetière de cette manière. C'est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.
Exilez la Sélection nécromantique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domination de congénères {5}{B}{B}

Rituel R

Choisissez un type de créature. Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrelacs de sorts {5}{U}

Rituel R

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière et une carte d'éphémère ou de rituel ciblée du cimetière d'un adversaire. Copiez ces cartes. Si possible lancez les copies sans payer leur coût de mana. Exilez l'Entrelacs de sorts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légion de clones {7}{U}{U}

Rituel M

Pour chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos

Terrain U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir

Terrain C

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{B}.

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

Cordillère éclatante

Terrain U

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {R}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives

Terrain C

Les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

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

Labyrinthe mystificateur

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

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

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

Marigot lugubre

Terrain **C**

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant

Terrain **U**

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {B}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Nécropole croulante

Terrain **U**

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis

Terrain **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant

Terrain U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {U}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

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

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

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

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

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral {4}

Artefact R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée {3}

Artefact U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}

Artefact U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir des ancêtres {2}

Artefact U

Au moment où le Miroir des ancêtres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{1} : Jusqu'à la fin du tour, le Miroir des ancêtres devient une copie de la créature du type choisi ciblée que vous contrôlez, exceptée qu'il s'agit d'un artefact en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque instable {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez {C}.
{7}, {T}, sacrifiez l'Obélisque instable : Détruisez un permanent ciblé.

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

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

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique {2}{R}

Éphémère R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité {1}{U}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de comètes {X}{R}{R}

Éphémère M

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Choisissez n'importe quelle cible, puis choisissez une autre cible pour chaque fois que ce sort a été kické. L'Orage de comètes inflige X blessures à chacune d'elles.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Facétie du polymorphiste {1}{U}{U}

Éphémère R

Jusqu'à la fin du tour, chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Crosis {U}{B}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Occasion inespérée {4}{U}{U}

Éphémère U

Un joueur ciblé pioche quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos {B}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Silumgar {3}{U}{B}

Éphémère R

Choisissez deux ?
? Contrecarrez un sort non-créature ciblé.
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.
? Détruisez un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccagement de mémoire {UB}{UB}{UB}{UB}

Éphémère R

Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans le cimetière d'un adversaire sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danse du chaudron {4}{B}{R}

Éphémère U

Ne lancez ce sort que pendant le combat.
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité. Renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.
Vous pouvez mettre une carte de créature depuis votre main sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité. Son contrôleur la sacrifie au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison {B}{R}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de perturbation {2}{B}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre changeante {2}{R}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
La créature enchantée a la célérité et « Au début de votre entretien, détruisez cette créature. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille et attachez-lui l'Ombre changeante, puis mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'opulence {R}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, créez un jeton Or. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même. (Un jeton Or. est un artefact avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de loquacité {2}{U}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, vous piochez une carte. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast