Brudiclad, ingénieur telchor {4}{U}{R}

Créature-artefact légendaire : phyrexian et artificier R

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la célérité.
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature-artefact 2/1 bleue Phyrexian et Myr. Vous pouvez ensuite choisir un jeton que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, chaque autre jeton que vous contrôlez devient une copie de ce jeton.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivrétreinte {6}

Créature-artefact : phyrexian et guivre M

Contact mortel, lien de vie
Quand la Machine guivrétreinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabricateur de l'académie {3}

Créature-artefact : ouvrier spécialisé R

Si vous deviez créer un jeton Indice, Nourriture ou Trésor, à la place créez un jeton de chaque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr {7}

Créature-artefact : myr et construction R

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste au four à tempête {3}{R}

Créature : nain et shamane U

L'Artiste au four à tempête gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.
<i>Sorcellerie</i> ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton Trésor.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité
À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.
Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Célébrant de combat {2}{R}

Créature : humain et guerrier M

Si le Célébrant de combat n' pas été surmené ce tour-ci, vous pouvez le surmener au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extorqueur des quais {1}{R}

Créature : gobelin et pirate R

Quand l'Extorqueur des quais arrive sur le champ de bataille, créez X jetons Trésor, X étant le nombre d'artefacts et d'enchantements que vos adversaires contrôlent.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiki-Jiki, brise-miroir {2}{R}{R}{R}

Créature légendaire : gobelin et shamane M

Célérité
{T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recruteur impérial {2}{R}

Créature : humain et conseiller M

Quand le Recruteur impérial arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature dont la force est inférieure ou égale à 2, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur {R}

Créature légendaire : singe et pirate M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasseur de déchets {5}{U}{U}

Créature : grand serpent U

Affinité pour les jetons (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque jeton que vous contrôlez.)
À chaque fois qu'un jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant de pensées {6}{U}

Créature-artefact : construction R

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Vol
Quand le Surveillant de pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galazeth Prismari {2}{U}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol
Quand Galazeth Prismari arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor.
Les artefacts que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel. »

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urza, seigneur grand-artificier {2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et artificier M

Quand Urza, seigneur grand-artificier arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »
Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Ajoutez {U}.
{5} : Mélangez votre bibliothèque, puis exilez la carte du dessus. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rielle, l'éternisciente {1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier M

Rielle, l'éternisciente gagne +1/+0 pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.
À chaque fois que vous vous défaussez d'au moins une carte pour la première fois à chaque tour, piochez autant de cartes.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire fortune {R}

Rituel U

Crez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)
Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Pillage de pirate {3}{R}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes et créez deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'emparer du butin {2}{R}

Rituel C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes et créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées {4}{U}

Rituel **C**

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preuve irréfutable {U}

Rituel **C**

Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe.
Enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Art de Saheeli {4}{U}{U}

Rituel **R**

Choisissez l'un ou les deux ?
? Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé.
? Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quasiréplique {1}{U}{U}

Rituel **R**

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération expressive {U}{R}

Rituel U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles. Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Castel Kher

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'entraînement

Terrain R

Le Centre d'entraînement arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous n'ayez au moins deux adversaires.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des morts

Terrain R

Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

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

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépôt d'énergie

Terrain-artefact U

Le Dépôt d'énergie arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.
Modularité 1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épopée d'Urza

Terrain-Enchantement Épopée d'Urza R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »

II ? L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec " Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez." »

III ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1}, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fjord volatile

Terrain neigeux : île et montagne C

({T}: Ajoutez {U} or {R}.)
Le Fjord volatile arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des inventeurs

Terrain légendaire R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

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

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 volcanique

Terrain : île et montagne R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Mine des nains

Terrain : montagne C

({T} : Ajoutez {R}.)
La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.
Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

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

Passage merveilleux

Terrain R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont d'Argefalaise

Terrain-artefact **C**

Le Pont d'Argefalaise arrive sur le champ de bataille engagé.
Indestructible
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillies de la cascade

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{UR}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie

Terrain légendaire **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle au trésor

Terrain-artefact **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{X}, {T}, sacrifiez la Salle au trésor : Créez X jetons Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

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

Terres dévastées

Terrain **R**

{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant

Terrain R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique

Terrain R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de mana {0}

Artefact M

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, la Crypte de mana vous inflige 3 blessures.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuisine du monde souterrain {1}

Artefact U

{T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
{4}, {T}, sacrifiez Cuisine du monde souterrain : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant de l'?il du lion {0}

Artefact R

Défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Diamant de l'?il du lion : Ajoutez trois manas d'une couleur quelconque unique. N'activez que comme un éphémère.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme {3}

Artefact R

<i>Empreinte</i> ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.
{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole de l'oubli {2}

Artefact R

{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.
{8}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus joailler {0}

Artefact M

{T}, sacrifiez le Lotus joailler : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

Artefact C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}

Artefact légendaire M

<i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, scion d'Urza {4}

Planeswalker légendaire : Karn M

{+1} : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit l'une d'elles. Mettez cette carte dans votre main et exilez l'autre avec un marqueur « argent » sur elle.

{-1} : Mettez dans votre main une carte avec un marqueur « argent » sur elle que vous possédez depuis l'exil.

{-2} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dack Fayden {1}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Dack M

{+1} : Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de deux cartes.

{-2} : Acquérez le contrôle d'un artefact ciblé.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort qui cible au moins un permanent, acquérez le contrôle de ces permanents. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saheeli, sublime artificière {1}{UR}{UR}

Planeswalker légendaire : Saheeli U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

{-2} : Un artefact ciblé que vous contrôlez devient une copie d'une autre cible, artefact ou créature, que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saheeli Rai {1}{U}{R}

Planeswalker : Saheeli M

{+1} : Regard 1. Saheeli Rai inflige 1 blessure à chaque adversaire.

{-2} : Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé ou d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

{-7} : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes d'artefact ayant des noms différents, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine inattendue {2}{R}{R}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes et créez deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Confluence mystique {3}{U}{U}

Éphémère R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
? Piochez une carte.

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

Drain de mana {U}{U}

Éphémère M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Équivalent caquetant {1}{U}{U}

Éphémère R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entourloupe {2}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Vous créez un jeton Trésor.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flouerie de sort {3}{U}{U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. Créez X jetons Trésor, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée {2}{U}

Éphémère C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Dégagez jusqu'à trois terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs du désir {2}{U}

Éphémère C

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflet mystique {1}{U}

Éphémère R

Choisissez une créature non-légendaire ciblée. La prochaine fois qu'au moins une créature ou un planeswalker arrive sur le champ de bataille ce tour-ci, ils arrivent comme des copies de la créature choisie. Prédiction {U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

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

Révélation sublime {4}{U}{U}

Éphémère R

Choisissez l'un ou plus ?
? Contrecarrez le sort ciblé.
? Contrecarrez la capacité activée ciblée ou la capacité déclenchée ciblée.
? Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
? Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
? Le joueur ciblé pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Resculpter {1}{U}

Éphémère C

Exilez une cible, artefact ou créature. Son contrôleur crée un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets de la clé {U}

Éphémère C

Enquêtez. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, enquêtez deux fois à la place. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
Flashback {3}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suspendre {U}

Éphémère R

Exilez une créature ciblée et mettez deux marqueurs « temps » sur elle. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de l'entretien de son propriétaire, il retire un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, il joue cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement créatif {3}{U}{U}{R}{R}

Éphémère U

Le Surgissement créatif inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. {UR}{UR}, défaussez-vous du Surgissement créatif : Créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en citrouille {3}{U}

Éphémère U

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.
<i>Inflexible</i> ? Si au moins trois manas bleus ont été dépensés pour lancer ce sort, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brèche du Monde souterrain {1}{R}

Enchantement R

Chaque carte non-terrain dans votre cimetière a l'échappée. Le coût d'échappée est égal au coût de mana de la carte plus l'exil de trois autres cartes de votre cimetière.
Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Brèche du Monde souterrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude rhystique {2}{U}

Enchantement C

À chaque fois qu'un adversaire joue un sort, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste de preuves {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée grouillante {1}{U}

Enchantement U

{1}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe.
<i>Délire</i> ? Les crabes que vous contrôlez gagnent +1/+1 tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée {2}{U}{U}

Enchantement : aura M

Enchanter : un artefact que vous contrôlez
Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast