Gonti, seigneur de l'opulence {2}{B}{B}

Créature légendaire : éthérien et gredin R

Contact mortel
Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

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

Agent de traîtrise {5}{U}{U}

Créature : humain et gredin R

Quand l'Agent de Traîtrise arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé.
Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins trois permanents que vous ne possédez pas, piochez trois cartes.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure d'étincelles {3}{U}

Créature : illusion R

Vous pouvez faire que la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou d'un planeswalker que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 supplémentaire si c'est une créature, un marqueur « loyauté » supplémentaire si c'est un planeswalker, et qu'elle n'est pas légendaire.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezahal, Marée primordiale {5}{U}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, piochez une carte.
Défaussez-vous de trois cartes : Exilez Nezahal, Marée primordiale. Renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

7/7

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

Oracle de Thassa {U}{U}

Créature : ondin et sorcier R

Quand l'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard des fonds marins {U}{B}

Créature : eldrazi et drone R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Contact mortel
Ingestion (À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.)
{3}{U}{B} : Piochez une carte. Chaque adversaire exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Infiltrateur dimir {U}{B}

Créature : esprit C

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krydle de la Porte de Baldur {U}{B}

Créature légendaire : humain et elfe et gredin U

À chaque fois que Krydle de la Porte de Baldur inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd 1 point de vie et vous appliquez regard 1.
À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Oona, reine des fées {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

Preneuse d'otage {2}{U}{B}

Créature : humain et pirate R

Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}

Créature-artefact : oiseau R

Vol, contact mortel
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de sanité {1}{U}{B}

Créature : spectre R

Vol
À chaque fois que le Voleur de sanité inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste dans son cimetière. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la regarder, vous pouvez la lancer et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}

Créature : spectre R

Vol
À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.
Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante {3}{B}{B}

Rituel R

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À mon seul désir {4}{U}{U}

Rituel R

Mélangez votre bibliothèque. Puis exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

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

Cacophonie exaspérante {1}{U}

Rituel R

Kick {3}{U}
Chaque adversaire meule huit cartes. Si ce sort a été kické, à la place chaque adversaire meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Marée dévastatrice {3}{U}{U}

Rituel **R**

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.
Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

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

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

Broyeur d'esprit {X}{U}{B}

Rituel R

Chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle X cartes de terrain, puis met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière. X ne peut pas être 0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction de cerveau {X}{U}{B}

Rituel R

Un adversaire ciblé choisit X cartes de sa main. Regardez ces cartes. Vous pouvez lancer un sort parmi elles sans payer son coût de mana.

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

Extraire des ténèbres {3}{U}{B}

Rituel U

Chaque joueur meule deux cartes. Ensuite, vous mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Plans chapardés {1}{U}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez deux cartes.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress

Terrain R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.
{T} : Add {U}.
{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Locthwain

Terrain R

Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.
{T} : Add {B}.
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié

Terrain R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

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 souillée

Terrain U

{T}: Ajoutez {C}.
{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière de larmes

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {U}. Si vous avez joué un terrain ce tour-ci, ajoutez {B} à la place.

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

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

Tour du Reliquaire

Terrain U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

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

Cachet de Dimir {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de la multitude {4}

Artefact légendaire : équipement R

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton qui est une copie de la créature équipée, excepté que le jeton n'est pas légendaire si la créature équipée est légendaire. Ce jeton acquiert la célérité.
Équipement {5}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame des égos {2}

Artefact : équipement R

La créature équipée à la myriade.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Pierre indiciale de Dimir {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{U}{B}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Dimir : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de Dimir {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{UB}{UB}{UB}{UB}, {T}, sacrifiez le Médaillon de Dimir : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique {2}

Artefact U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée {2}

Artefact C

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, muse des cauchemars {3}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Ashiok M

{+1} : Créez un jeton de créature 2/3 bleue et noire Cauchemar avec « À chaque fois que cette créature attaque ou bloque, chaque adversaire exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque. »

{-3} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire, puis ce joueur exile une carte de sa main.

{-7} : Vous pouvez lancer jusqu'à trois cartes face visible que vos adversaires possèdent depuis l'exil sans payer leur coût de mana.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves {1}{UB}{UB}

Planeswalker légendaire : Ashiok U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, sculpteur de terreurs {4}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Ashiok M

{+2} : Piochez une carte. Chaque joueur meule deux cartes.

{-5} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

{-11} : Acquérez le contrôle de toutes les créatures que l'adversaire ciblé contrôle.

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

Blocage cérébral {1}{U}

Éphémère U

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

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

Dissimulation fourbe {2}{U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez mélanger jusqu'à quatre cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.?

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion dramatique {1}{U}

Éphémère **C**

Dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez.

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

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

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

Charme de Dimir {U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort de rituel ciblé.
? Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2.
? Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé, puis remettez l'une d'elles au-dessus de la bibliothèque de ce joueur et le reste, dans son cimetière.

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

Frappe psychique {1}{U}{B}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch {U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.
? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité siphonnée {U}{B}

Éphémère R

Regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Exilez l'une d'elles face cachée et mettez l'autre au-dessous de cette bibliothèque. Vous pouvez regarder et jouer la carte exilée tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.
Flashback {1}{U}{B}

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

Reculade {1}{U}{B}

Éphémère C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Ce joueur se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Érosion de la mémoire {1}{U}{U}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion psychique {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande {2}{U}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Télépathie {U}

Enchantement U

Vos adversaires jouent avec leurs mains révélées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : roublard {U}{B}

Enchantement : classe R

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur face cachée. Vous pouvez la regarder tant qu'elle reste exilée.

{1}{U}{B} : Niveau 2
Les créatures que vous contrôlez ont la menace.

{2}{U}{B} : Niveau 3
Vous pouvez jouer les cartes exilées par la Classe : roublard, et vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Circu, lobotomiste dimir {2}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, exilez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé.
À chaque fois que vous lancez un sort noir, exilez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé.
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec le même nom qu'une carte exilée par Circu, lobotomiste dimir.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast