

Mirko, théoriste obsessionnel

{1}{U}{B}



Créature légendaire : vampire et détective

M

Vol, vigilance

À chaque fois que vous surveillez, mettez un marqueur +1/+1 sur Mirko, théoriste obsessionnel.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ciblée de force inférieure à celle de Mirko avec un marqueur « fatalité » sur elle. (Si elle devait mourir, exiliez-la à la place.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de mort

{3}{B}{B}



Créature : cauchemar et démon

M

Vol, piétinement

Payez 2 points de vie : Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier des damnés

{5}{B}{B}



Créature : démon

R

Vol

Quand le Brigadier des damnés arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée.

À chaque fois qu'une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chupacabra vorace

{2}{B}{B}



Créature : bête et horreur

U

Quand le Chupacabra vorace arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détective obstiné

{1}{B}



Créature : humain et gremlin

R

Quand le Détective obstiné arrive sur le champ de bataille, surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

À chaque fois qu'un adversaire pioche sa deuxième carte à chaque tour, vous pouvez renvoyer dans votre main le Détective obstiné depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre du massacre

{3}{B}{B}{B}



Créature : phyrexian et guivre

M

Quand la Guivre du massacre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, ce joueur perd 2 points de vie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile de mer sinistre

{1}{B}



Créature : étoile de mer

C

{T} : Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule

{4}{B}



Créature : élémental

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.

Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mouchard chuchotant

{1}{B}

Créature : vampire et gremlin

U

À chaque fois que vous surveillez pour la première fois à chaque tour, le Mouchard chuchotant inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse du crépuscule

{2}{B}{B}

Créature : vampire et clerc

M

Vol

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

Au début de votre entretien, si vous avez l'agrément de la cité, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la valeur de mana de cette carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Privé inébranlable

{2}{B}

Créature : zombie et détective

R

Quand le Privé inébranlable arrive sur le champ de bataille et au début de votre entretien, surveillez 1.

À chaque fois qu'au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

{2}, sacrifiez un indice : Renvoyez dans votre main le Privé inébranlable depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syr Konrad, le Sinistre

{3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et chevalier

U

À chaque fois qu'une autre créature meurt, ou qu'une carte de créature est mise dans un cimetière depuis autre part que le champ de bataille, ou qu'une carte de créature quitte votre cimetière, Syr Konrad, le Sinistre inflige 1 blessure à chaque adversaire.

{1}{B} : Chaque joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan des tombes

{4}{B}{B}



Créature : géant

M

Contact mortel

À chaque fois que cette créature arrive ou qu'elle attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrape-copies

{1}{U}



Créature : peuple fée

R

Vol

À chaque fois que vous surveillez, vous pouvez payer {1}{U}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de l'Attrape-copies.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il de Manteaubrun

{5}{B}{B}



Créature : ?il

R

Vol, lien de vie

Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts parmi les cartes dans votre cimetière que vous avez surveillées ce tour-ci. Si vous lancez un sort de cette manière, vous payez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de payer son coût de mana.

3/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur de rêves

{4}{U}{U}



Créature : cauchemar et sphinx

M

Flash

Vol

Quand le Dévoreur de rêves arrive sur le champ de bataille, surveillez 4. Quand vous faites ainsi, vous pouvez renvoyer un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire. (Pour surveiller 4, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantôme au dernier mot

{2}{U}

Créature : esprit et détective

R

Flash

Vol

Pendant l'étape de fin de chaque adversaire, vous pouvez lancer des sorts comme s'ils avaient le flash.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des heures

{5}{U}

Créature : sphinx

R

Vol, parade {3}

À chaque fois que vous retirez un marqueur « temps » du Gardien des heures pendant qu'il est exilé, surveillez 1. Suspend 6 ? {1}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{U} et l'exiler avec six marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadette voilenuit

{1}{U}

Créature : peuple fée et gremlin

U

Vol

À chaque fois que la Farfadette voilenuit attaque, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian

{3}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et changeforme

R

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutin amphin

{3}{U}

Créature : salamandre et pirate

R

Quand le Mutin amphin arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une créature non-Salamandre ciblée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 4/3 bleue Salamandre et Guerrier.

Encore {4}{U}{U} ({4}{U}{U}), exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx du Second Soleil

{6}{U}{U}

Créature : sphinx

M

Vol

Au début de votre deuxième phase principale, vous obtenez une phase de début supplémentaire après cette phase. (La phase de début comprend les étapes de dégagement, d'entretien et de pioche.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme esclave

{U}

Créature : esprit

U

Défenseur

À chaque fois que vous surveillez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Phantasme esclave.

Tant que le Phantasme esclave a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées

{4}{U}

Créature : élémental

U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir aux nombreux visages

{2}{U}{U}



Créature : changeforme et clerc

R

Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté si cette créature a été embaumée, le jeton n'a pas de coût de mana, est blanc et c'est un zombie en plus de ses autres types.

Embaumement {3}{U}{U}

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lazav, l'Hétérogène

{U}{B}



Créature légendaire : changeforme

R

Quand Lazav, l'Hétérogène arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

{X} : Lazav, l'Hétérogène devient une copie d'une carte de créature ciblée dans votre cimetière ayant une valeur de mana de X, excepté que son nom est Lazav, l'Hétérogène, qu'il est légendaire en plus de ses autres types et qu'il a cette capacité.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Insecte-espion de Dimir

{U}{B}



Créature : insecte

U

Vol

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

À chaque fois que vous surveillez, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Insecte-espion de Dimir.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de la mort

{1}{U}{B}



Créature : zombie et sorcier

R

Quand le Maître de la mort arrive sur le champ de bataille, surveillez 2.

Au début de votre entretien, si le Maître de la mort est dans votre cimetière, vous pouvez payer 1 point de vie. Si vous faites ainsi, renvoyez-le dans votre main.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marvo, agent des profondeurs

{3}{U}{B}



Créature légendaire : gremlin et pieuvre

M

À chaque fois que Marvo, agent des profondeurs attaque, confrontez le joueur défenseur. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque, puis met cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte avait une valeur de mana plus élevée.)

À chaque fois que vous gagnez une confrontation, piochez une carte. Puis vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 8 depuis votre main sans payer son coût de mana.

1/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension des Royaumes obscurs

{7}{B}{B}



Rituel

M

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

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

Déluge toxique

{2}{B}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}

Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sérénade de charnier

{4}{B}{B}

Rituel

R

Surveillez 3, puis renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec un marqueur « fatalité » sur elle. Exilez la Sérénade de charnier avec trois marqueurs « temps » sur elle.

Suspension 3 ? {2}{B} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{B} et l'exiler avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}

Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connivence // Concoction

{2}{UB}{UB}{3}{U}{B}

Rituel

R

Connivence
{2}{UB}{UB}

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à 2.

Concoction
{3}{U}{B}

Surveillez 3, puis renvoyez une carte de créature sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins férides

Terrain : île et marais

R

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de notions

{1}{U}{B}

Rituel

C

Surveillez 2, puis piochez deux cartes. La Pluie de notions vous inflige 2 blessures. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie

Terrain : île et marais

R

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain

U

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

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

Catacombes de Sombreau



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert hostile



Terrain : désert

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, exilez une carte de terrain depuis votre cimetière : Le Désert hostile devient une créature 3/4 Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



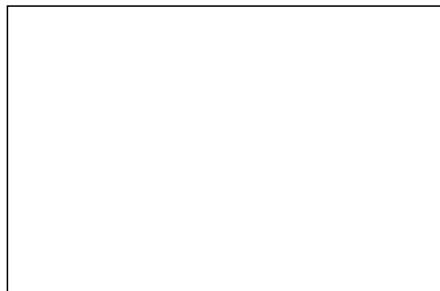
Terrain de base : marais

C

{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

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

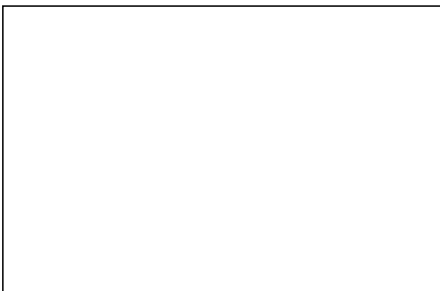
Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de Karfell



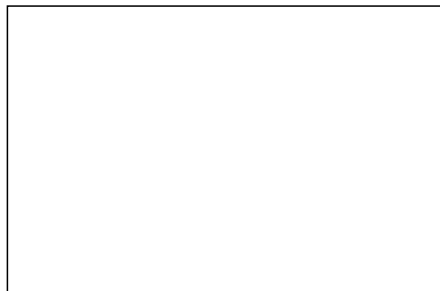
Terrain

U

Le Port of Karfell arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
{3}{U}{B}{B}, {T}, sacrifiez le Port de Karfell : Meulez quatre cartes, puis renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature depuis votre cimetière. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire mystique



Terrain : île

C

{T} : Ajoutez {U}.
Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles.
Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière de larmes



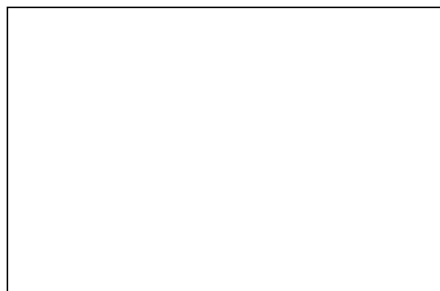
Terrain

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

Site de fouilles de Tocasía



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

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

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

Temple du cimetière marin



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.

{3} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Temple du cimetière marin depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

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

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

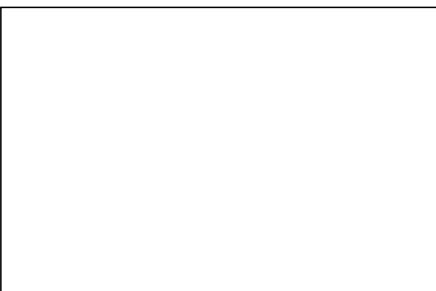
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

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

Note de rançon

{1}



Artefact : indice

R

Quand la Note de rançon arrive sur le champ de bataille, surveillez 1.

{2}, sacrifiez la Note de rançon : Choisissez l'un ?


? Voilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

? Incitez une créature ciblée.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}




Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
 {1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée {2}




Artefact 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

Talisman de dominance {2}




Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
 {T} : Ajoutez {U} ou {B}. Cet artefact vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bateau à vapeur angoissant {3}{B}{B}



Artefact : véhicule R

Quand le Bateau à vapeur angoissant arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit deux créatures non-jeton, non-Véhicule qu'il contrôle. Exilez-les jusqu'à ce que le Bateau à vapeur angoissant quitte le champ de bataille. À chaque fois que le Bateau à vapeur angoissant attaque, mettez une carte exilée par lui dans le cimetière de son propriétaire. Si vous faites ainsi, enquêtez.

Pilotage 2

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accumulation

{3}{B}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'Éphara

{2}{U}

Éphémère

C

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible une créature attaquante.
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix de la célébrité

{3}{B}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible une créature légendaire.
Détruisez une créature ciblée.
Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gestion

{1}{U}

Éphémère

C

Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard fantasmagorique

{U}



Éphémère

C

Surveillez 3. (Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réunion de mission

{U}{U}



Éphémère

R

Surveillez 2, puis choisissez une carte d'éphémère ou de rituel de votre cimetière. Vous pouvez la lancer ce tour-ci. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

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

Scruter

{U}



Éphémère

C

Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrepoint

{3}{U}{B}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Vous pouvez lancer un sort de créature, d'éphémère, de rituel ou de planeswalker depuis votre cimetière avec une valeur de mana inférieure ou égale à la valeur de mana de ce sort sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.
La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation // Répartition

{1}{UB}{3}{U}{B}

Éphémère / Rituel

U

Révélation
{1}{UB}
&i>Rituel</i>

Surveillez 2, puis piochez une carte. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Répartition
{3}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaque adversaire renvoie un permanent non-terrain qu'il contrôle avec la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents qu'il contrôle dans la main de son propriétaire, puis se défasse d'une carte.

Arène phyrexienne

{1}{B}{B}

Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancie

{2}{B}

Enchantement

U

Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.

Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ». Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Surveillance accrue

{1}{U}

Enchantement

U

Vous pouvez regarder deux cartes supplémentaires à chaque fois que vous surveillez.

Exilez la Surveillance accrue : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affaire du visage changeant

{1}{U}{U}

Enchantement : affaire

R

Au début de votre entretien, surveillez 1.

À résoudre ? Il y a au moins quinze cartes dans votre cimetière. (Si l'affaire n'est pas résolue, résolvez-la au début de votre étape de fin.)

Résolue ? À chaque fois que vous lancez un sort de créature non-légendaire, copiez ce sort. (La copie devient un jeton.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campagne de désinformation

{1}{U}{B}

Enchantement

U

Quand la Campagne de désinformation arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et chaque adversaire se défausse d'une carte.

À chaque fois que vous surveillez, renvoyez la Campagne de désinformation dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

