Gonti, acquéreur astucieux {2}{B}{G}{U}

Créature légendaire : éthérien et gredin M

Les sorts que vous lancez mais que vous ne possédez pas coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur, puis exilez-la face cachée. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivant du vide {2}{G}

Créature : eldrazi et convertisseur U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
{1}{G}, mettez une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prototype lamegriffon {5}

Créature-artefact : griffon R

Vol
À chaque fois que le Prototype lamegriffon inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez un permanent non-terrain ciblé choisi par ce joueur qu'un de vos adversaires contrôle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame voleur {5}{B}{B}

Créature : grand singe et serpent R

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous manifestez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur.
À chaque fois qu'une créature vous contrôlez mais que vous ne possédez pas meurt, son propriétaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon voleur d'esprit {5}{B}{B}

Créature : dragon et horreur R

Vol
Au début de votre étape de fin, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque adversaire. Vous pouvez jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées. Si vous lancez un sort de cette manière, vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour le lancer.
À chaque fois qu'un permanent non-terrain qu'un adversaire possède arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il perd un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nashi, scion du sage de la lune {1}{B}{B}

Créature légendaire : rat et ninja M

Ninjutsu {3}{B} ({3}{B}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)
À chaque fois que Nashi, scion du sage de la lune inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer une de ces cartes. Si vous lancez un sort de cette manière, payez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Vermine voleuse {1}{B}

Créature : vermine R

Contact mortel, lien de vie
{T}, Payez 1 point de vie : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts que vous ne possédez pas.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur d'âme orochi {5}{B}

Créature : serpent et ninja et gredin R

Ninjutsu {3}{B} ({3}{B}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)
À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et manifestez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. (Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croc-de-givre d'Ohran {3}{G}{G}

Créature neigeuse : serpent R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cazur, pisteur impitoyable {3}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier M

Partenariat avec Ukkima, ombre en chasse (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Ukkima dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale des tours {1}{G}

Créature : serpent R

Portée, contact mortel
Quand le Crotale des tours arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Tour de commandement, révélez-la et mettez-la dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand éclairé {3}{G}

Créature : humain et citoyen R

Quand le Marchand éclairé arrive sur le champ de bataille, exilez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée.
Les sorts que vous lancez depuis autre part que votre main coûtent {1} de moins à lancer.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeur de l'oubli {6}

Créature : eldrazi M

Quand vous lancez ce sort, un adversaire ciblé exile les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille depuis l'exil, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de terrain que ce joueur possède.

5/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchesaillie silhana {1}{G}

Créature : elfe et gredin C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
La Marchesaillie silhana ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapardeur fantomal {1}{U}

Créature : esprit et gredin R

À chaque fois que le Chapardeur fantomal devient dégagé, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort depuis autre part que sa main, piochez une carte.
Défaussez-vous d'une carte : Le Chapardeur fantomal ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détourneuse de sorts narquoise {4}{U}

Créature : djinn et sorcier et gredin R

Flash
Vol
Quand la Détourneuse de sorts narquoise arrive sur le champ de bataille, exilez un sort ciblé qu'un adversaire contrôle.
À chaque fois que la Détourneuse de sorts narquoise attaque, si une carte est exilée par elle, vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame rampante {U}

Créature : serpent et gredin C

La Lame rampante ne peut pas être bloquée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine à voltigeurs {2}{U}{U}

Créature : humain et gredin et artificier U

Quand la Gredine à voltigeurs arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur des côtes triton {U}

Créature : ondin et gredin C

Le Pisteur des côtes triton ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeuse céleste voleuse {1}{U}

Créature : ondin et gredin R

Kick {X}. X ne peut pas être 0. (Vous pouvez payer {X} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Vol
Quand la Plongeuse céleste voleuse arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, acquérez le contrôle d'un artefact ciblé avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X. Si cet artefact est un équipement, attachez-le à la Plongeuse céleste voleuse.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'au-delà {5}{U}{U}

Créature : esprit et géant R

Vol
Les sorts que vous lancez depuis autre part que votre main coûtent {2} de moins à lancer.
Prédiction {4}{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.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primordial diluvien {5}{U}{U}

Créature : avatar R

Vol
Quand le Primordial diluvien arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, vous pouvez lancer jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière de ce joueur sans payer son coût de mana. Si un sort lancé de cette manière devait être mis dans un cimetière ce tour-ci, exilez-le à la place.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx éblouissant {3}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
À chaque fois que le Sphinx éblouissant inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte d'éphémère ou de rituel. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite les cartes exilées qui n'ont pas été lancées de cette manière au-dessous de sa bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clavelade prédatrice {1}{G}{U}

Créature : bête U

Vol
À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Edric, maître espion de Trest {1}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et gredin R

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doc Aurlock, génie grisonnant {G}{U}

Créature légendaire : ours et druide U

Le sorts que vous lancez depuis votre cimetière ou depuis l'exil coûtent {2} de moins à lancer.
Comploter des cartes de votre main coûte {2} de moins.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Félix Cinq-bottes {2}{B}{G}{U}

Créature légendaire : limon et gredin M

Menace, parade {2}
Si une créature que vous contrôlez qui inflige des blessures de combat à un joueur provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Oni à la lame silencieuse {3}{U}{U}{B}{B}

Créature : démon et ninja R

Ninjutsu {4}{U}{B} ({4}{U}{B}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)
À chaque fois que l'Oni à la lame silencieuse inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la main de ce joueur. Vous pouvez lancer un sort parmi ces cartes sans payer son coût de mana.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Ronéoplasme {2}{B}{G}{U}

Créature légendaire : limon R

Au moment où Le Ronéoplasme arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de créature depuis plusieurs cimetières. Si vous faites ainsi, il arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une de ces cartes avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force de l'autre carte.

0/0

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

Selkie aux yeux glacés {1}{GU}{GU}

Créature : ondin et gredin R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

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

Shinobi déchu {3}{U}{B}

Créature : zombie et ninja R

Ninjutsu {2}{U}{B} ({2}{U}{B}, Renvoyez un attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Mettez cette créature sur le champ de bataille depuis votre main engagée et attaquante.)
À chaque fois que le Shinobi déchu inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer ces cartes sans payer leur coût de mana.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ukkima, ombre en chasse {1}{U}{B}

Créature légendaire : baleine et loup M

Partenariat avec Cazur, pisteur impitoyable (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Cazur dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)
Ukkima, ombre en chasse ne peut pas être bloquée.
Quand Ukkima quitte le champ de bataille, elle inflige X blessures à un joueur ciblé et vous gagnez X points de vie, X étant sa force.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Heure du prédateur {1}{B}

Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent la menace et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur face cachée. Vous pouvez regarder et jouer cette carte 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. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscription cruelle {6}{B}{B}

Rituel R

Exilez toutes les créatures. Pour chaque carte exilée de cette manière, vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort. Exilez la Conscription cruelle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim {1}{B}

Rituel C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel C

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

Trois visites {1}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama {2}{G}

Rituel : arcane C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larcin arcanique {2}{U}{U}

Rituel R

Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière d'un adversaire sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans son cimetière, exilez-le à la place.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du pourceau {X}{U}{U}

Rituel R

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

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

Marchandises volées {3}{U}

Rituel R

L'adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Richesse abominable {X}{B}{G}{U}

Rituel R

Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel sacrificiel {2}{B}{G}

Rituel R

Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Ajoutez {B} ou {G} pour chaque permanent détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin débordant

Terrain R

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

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

Bassins fétides

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
Les Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

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

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

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

Landes de Llanowar

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage irradié

Terrain **R**

{1}, {T}: Add {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent

Terrain U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire

Terrain R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays

Terrain R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {U} ou {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

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

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

Tunnel d'accès

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

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

Baguette du chaos {3}

Artefact R

{4}, {T} : Un adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte d'éphémère ou de rituel. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez ensuite les cartes exilées qui n'ont pas été lancées de cette manière au-dessous de cette bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

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

Bandana de voleuse de rêves {2}

Artefact : équipement R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la carte du dessus de sa bibliothèque, puis exilez-la face cachée. Tant qu'elle reste exilée, vous pouvez la jouer, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Maîtrise sinistre {3}{B}

Éphémère R

Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche une carte.
Exilez une cible, créature ou planeswalker.

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

Capture de plasme {G}{G}{U}{U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine première phase principale, ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Rhétorique rusée {2}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire vous attaque et/ou attaque au moins un planeswalker que vous contrôlez, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier {1}{B}{G}

Éphémère U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilatation de l'esprit {5}{U}{U}

Enchantement M

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast