Arbitre silencieux {4}

Créature-artefact : construction R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.

Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin {3}

Créature-artefact : mécanoptère C

Vol
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atlas ambulant {2}

Créature-artefact : construction C

{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon juvénile {2}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
<i>Seuil</i> ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, le Dragon juvénile gagne +3/+3 et a « {R}: Le Dragon juvénile gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manticore conquérante {4}{R}{R}

Créature : manticore R

Vol
Quand la Manticore conquérante arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de vif-argent {4}{U}{U}

Créature : dragon R

Vol
{U} : Si un sort ciblé n'a qu'une cible et si cette cible est le Dragon de vif-argent, changez la cible de ce sort pour qu'il cible une autre créature.
Mue {4}{U} (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale maniaque {2}{R}

Créature : humain et guerrier C

Quand le Vandale maniaque arrive sur le champ de bataille, détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færies piquevent {1}{U}{U}

Créature : peuple fée **C**

Vol
{T} : Les Fæeries piquevent infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrière des tourbillons {2}{U}

Créature : ondin et guerrier **R**

Quand la Guerrière des tourbillons arrive sur le champ de bataille, mélangez les cartes de votre main dans votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes.
{R}, sacrifiez la Guerrière des tourbillons : Chaque joueur mélange les cartes de sa main dans sa bibliothèque, puis pioche autant de cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des côtes {1}{U}

Créature : oiseau et soldat **C**

Vol, protection contre le vert

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou des clochers {1}{U}

Créature : oiseau **C**

Vol
Quand le Hibou des clochers arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, pui remettez-les dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Keiga, l'étoile des marées {5}{U}

Créature légendaire : dragon et esprit R

Vol
Quand Keiga, l'étoile des marées meurt, acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur aux nageoires-rasoir {U}{R}

Créature : ondin et gobelin C

{T} : Le Chasseur aux nageoires-rasoir inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thada Adel, acquéresse {1}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et gredin R

Traversée des îles
À chaque fois que Thada Adel, acquéresse inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte d'artefact et exilez-la. Ce joueur mélange ensuite. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crépitoison {1}{UR}{UR}

Créature : élémental R

{UR}{UR}, {T}, engagez deux créatures rouges dégagées que vous contrôlez : Le Crépitoison inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
{UR}{UR}, {Q}, dégagez deux créatures bleues engagées que vous contrôlez : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. ({Q} est le symbole de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dominus de l'allégeance {UR}{UR}{UR}{UR}{UR}

Créature : esprit et avatar R

Vol
Au début de votre entretien, vous pouvez acquérir le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez-le et il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre {4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier M

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flectomancien gobelin {U}{R}{R}

Créature : gobelin et sorcier U

Sacrifiez le Flectomancien gobelin : Vous pouvez changer les cibles d'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture habile {3}{UR}

Créature : élémental U

La Progéniture habile arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.
{UR} : La créature ciblée ne peut pas bloquer la Progéniture habile ce tour-ci.
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture habile.
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture habile.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibor et Lumia {2}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, Tibor et Lumia infligent 1 blessure à chaque créature sans le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque de mutinerie {2}{R}

Rituel U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle et dégagez-la. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct perfide {3}{R}

Rituel C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle gagne +2/+0 et elle acquiert la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace {2}{R}

Rituel U

Dégagez une créature ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inonder {3}{U}{U}{U}

Rituel R

Renvoyez toutes les créatures non-bleues dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes fumantes

Terrain C

Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar

Terrain **C**

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure furtive neuroke {2}

Artefact : équipement **C**

La créature équipée a le linceul.
{U}{U} : Attachez l'Armure furtive neuroke à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur {1}

Artefact **C**

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}

Artefact **U**

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton mordépine {2}

Artefact tribal : shamane et équipement **U**

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »
À chaque fois qu'une créature Shamane arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dais du sacrifice {2}

Artefact U

{T}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur « charge » sur le Dais du sacrifice.
{1}, sacrifiez le Dais du sacrifice : Piochez une carte pour chaque marqueur « charge » sur le Dais du sacrifice.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de la gorgone {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+1 et a le contact mortel.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gemme de Khalni {4}

Artefact U

Quand la Gemme de Khalni arrive sur le champ de bataille, renvoyez deux terrains que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.
{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix.

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

Harnais de guerre greffé {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +3/+2.
À chaque fois que le Harnais de guerre greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.
Équipement {0}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}

Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aveuglé par la colère {3}{R}

Éphémère : arcane U

Dégagez une créature non-légendaire ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire {2}

Artefact C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant {2}{R}

Éphémère C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cogne {2}{R}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à ricochet {3}{R}

Éphémère : piège U

Si un adversaire a lancé un sort bleu ce tour-ci, vous pouvez payer {R} à la place du coût de mana de ce sort. Remplacez la cible d'un sort ciblé qui a une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir {1}{R}

Éphémère : arcane U

Ajoutez {R}{R}{R}.
Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des rênes {3}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Jusqu'à la fin du tour, vous acquérez le contrôle d'une créature ciblée et elle acquiert la célérité.
? Sacrifiez une créature. La Saisie des rênes inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à n'importe quelle cible.
Union {2}{R} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapetissement {U}

Éphémère C

Une créature ciblée a une force et une endurance de base de 1/1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang {U}{U}

Éphémère C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de commandement {3}{U}

Éphémère C

Dégagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Quand vous perdez le contrôle de la créature, engagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions traumatisantes {3}{U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.
Recyclage de terrain de base {1}{U} ({1}{U}, 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

Combat pour la garde {1}{R}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée a « Au début de votre entretien, un adversaire ciblé acquiert le contrôle de cette créature à moins que vous ne sacrifiiez un terrain. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embardée {U}{R}

Éphémère U

Remplacez la cible d'un sort ciblé qui a une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyauté fracturée {1}{R}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée devient la cible d'un sort ou d'une capacité, le contrôleur de ce sort ou de cette capacité acquiert le contrôle de cette créature. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tresse de feu {1}{R}

Enchantement R

Entretien cumulatif ? Ajoutez {R}. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)<i>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annexion {2}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : terrain
Vous contrôlez le terrain enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acide de réalité {2}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : permanent
Disparition 3 (Cette aura arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)
Quand l'Acide de réalité quitte le champ de bataille, le contrôleur du permanent enchanté le sacrifie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flux d'aura {2}{U}

Enchantement C

Les autres enchantements ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cet enchantement à moins que vous ne payiez {2}. »

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

Ligne ley de prescience {2}{U}{U}

Enchantement R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflux d'énergie {2}{U}

Enchantement U

Tous les artefacts ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cet artefact à moins que vous ne payiez {2} ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau du sommeil {U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un joueur, renvoyez une créature ciblée que ce joueur contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'ophidien {2}{U}

Enchantement : aura **C**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère.)
Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol d'artefact {2}{U}{U}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : artefact
Vous contrôlez l'artefact enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence du Dominus {UR}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast