

Alchimiste aphettien

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

U

{T} : Dégagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.
Mue {U}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur des alizés

{3}{U}



Créature : esprit

R

Vol
{T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez
: Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcanis l'omnipotent

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



Créature légendaire : sorcier

R

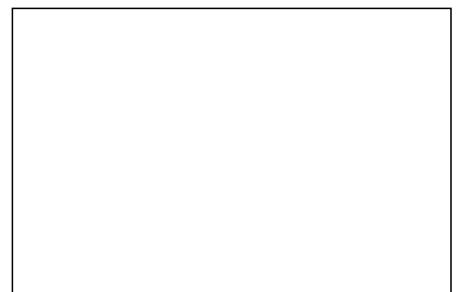
{T} : Piochez trois cartes.
(2){U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omnipotent dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abunas léonins

{3}{W}



Créature : chat et clerc

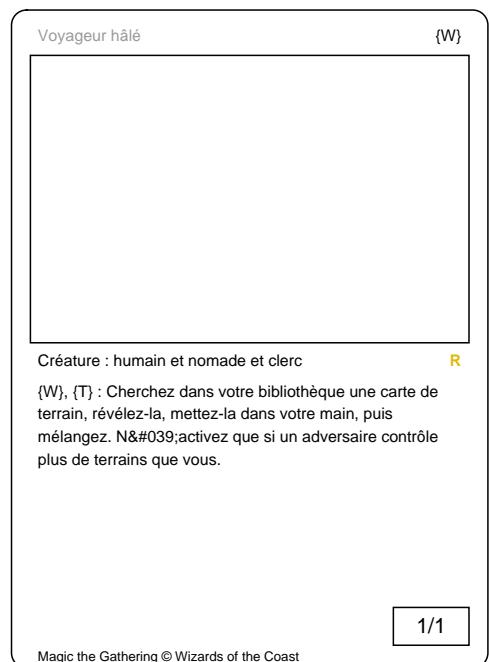
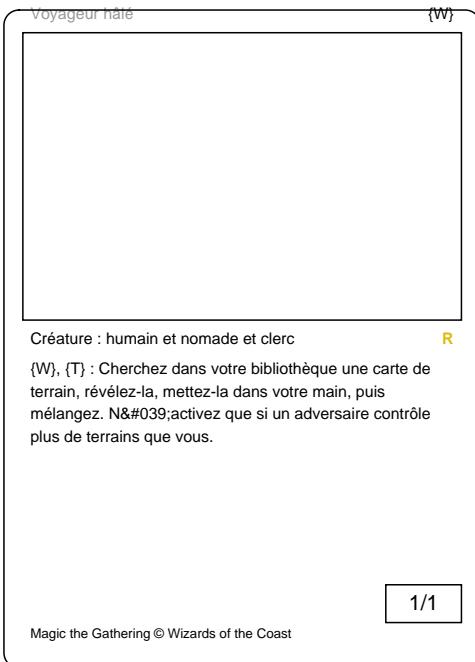
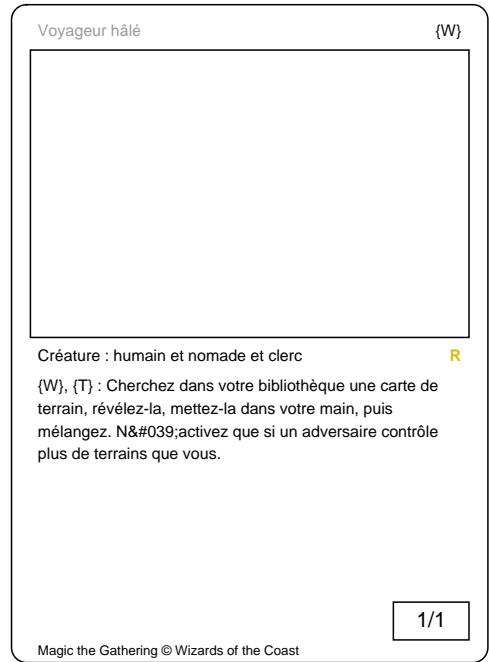
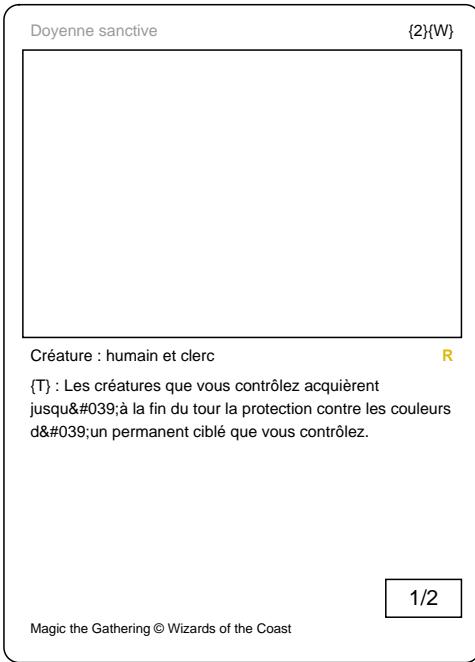
R

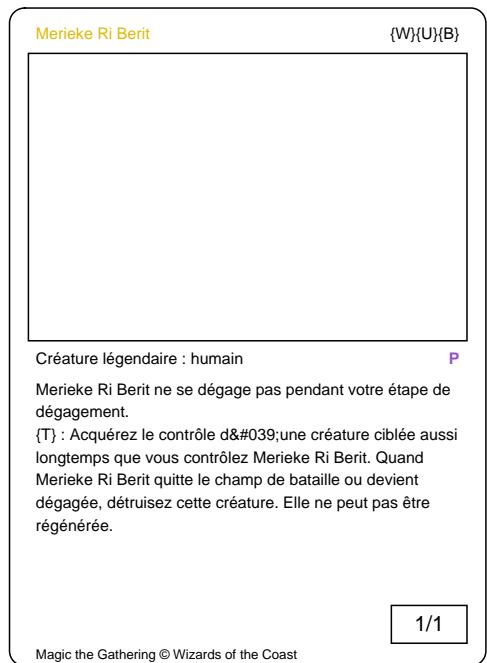
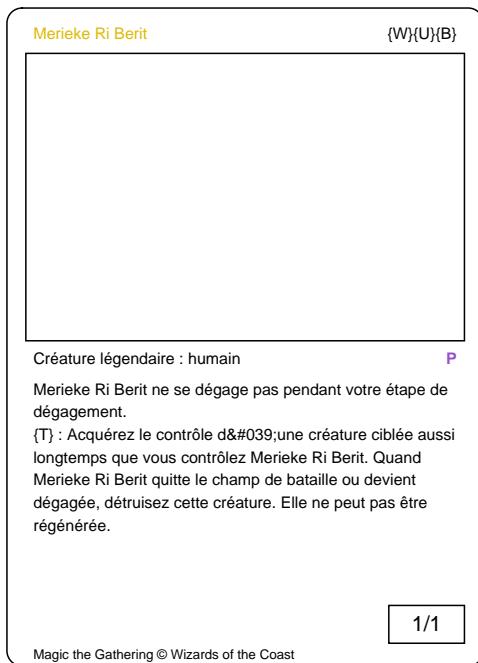
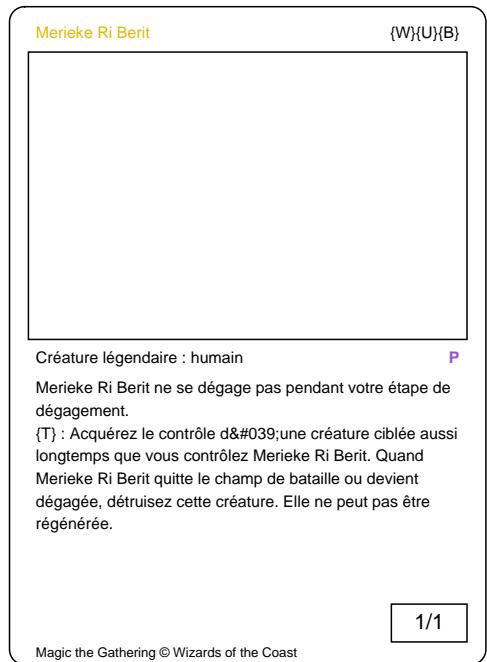
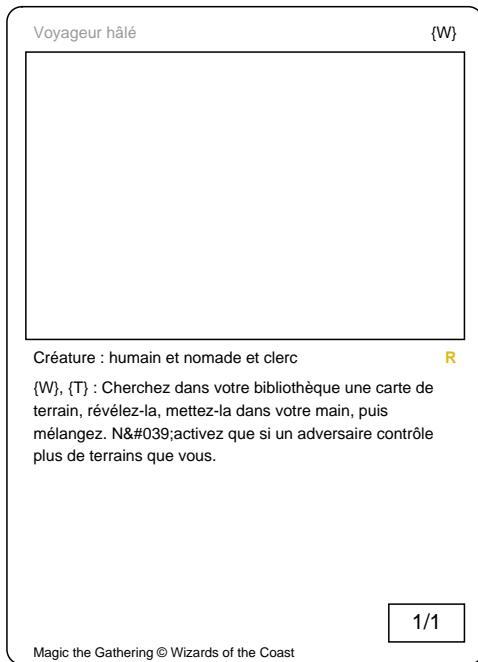
Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

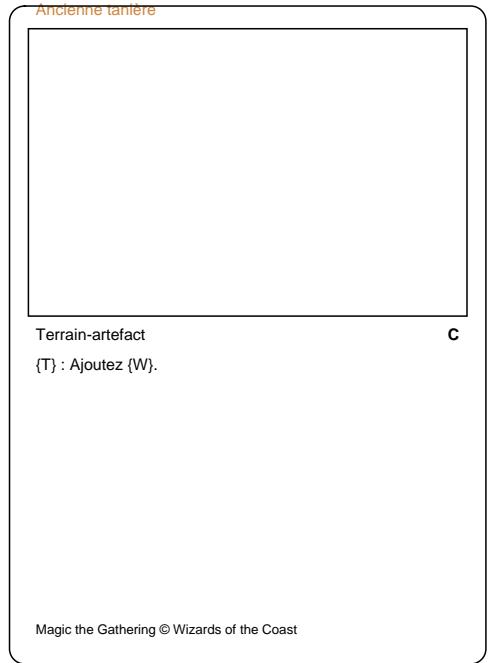
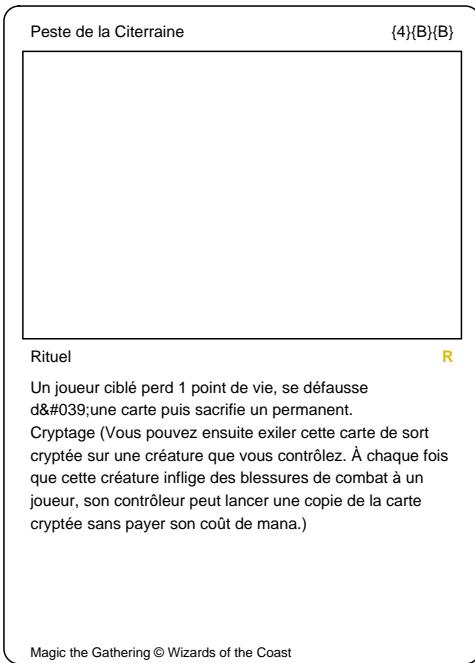
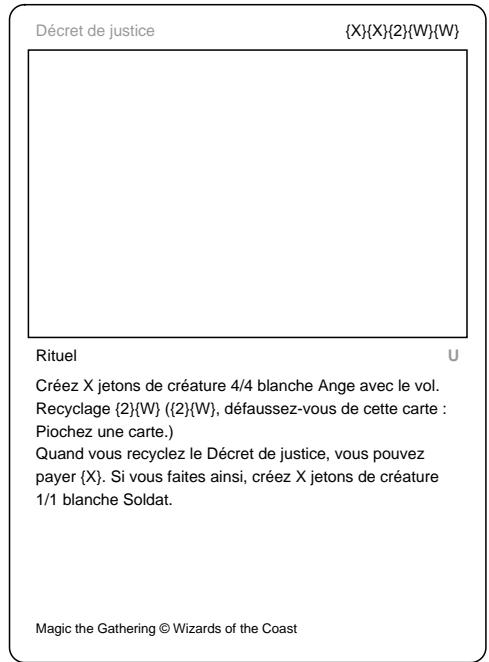
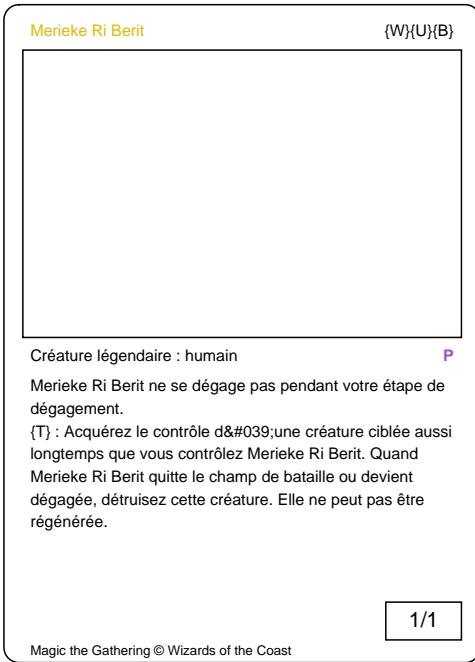
2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Ancienne tanière



Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {W}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {W}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {W}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière Thran



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas de créature, sacrifiez la Carrière Thran.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière Thran

Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas de créature, sacrifiez la Carrière Thran.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière Thran

Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas de créature, sacrifiez la Carrière Thran.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière Thran

Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas de créature, sacrifiez la Carrière Thran.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade

Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.

{U}, {T} : Dégagéz un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.

{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port rishadan



Terrain

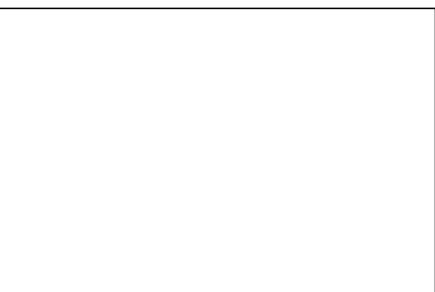
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Engagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port rishadan



Terrain

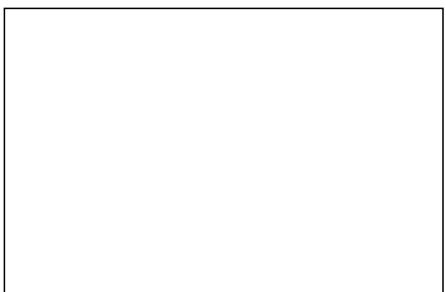
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Engagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs obscures



Terrain neigeux légendaire

M

Le garçon dans l'iceberg arrive avec dix marqueurs « glace » sur lui.

{3} : Retirez un marqueur « glace » de Le garçon dans l'iceberg.

Quand Le garçon dans l'iceberg n'a plus de marqueur « glace » sur lui, sacrifiez-le. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



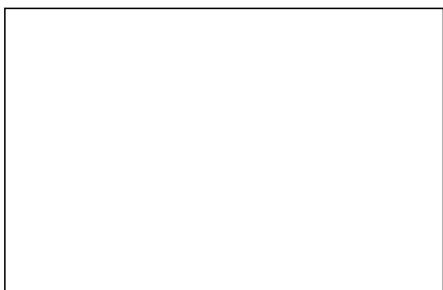
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



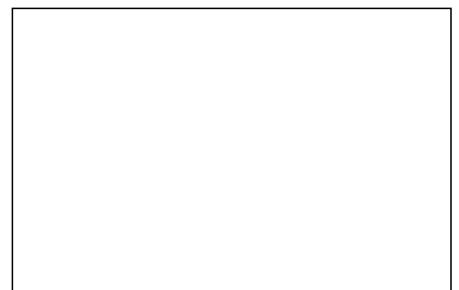
Terrain-artefact

C

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

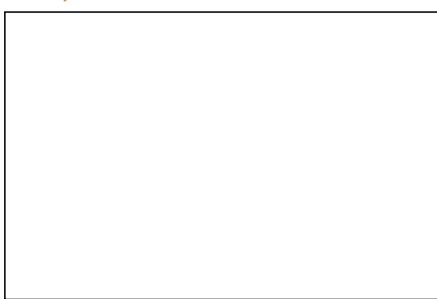
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier sculpteur

{3}

Artefact

R

Vous pouvez faire que l'Acier sculpteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de Kaldra

{4}

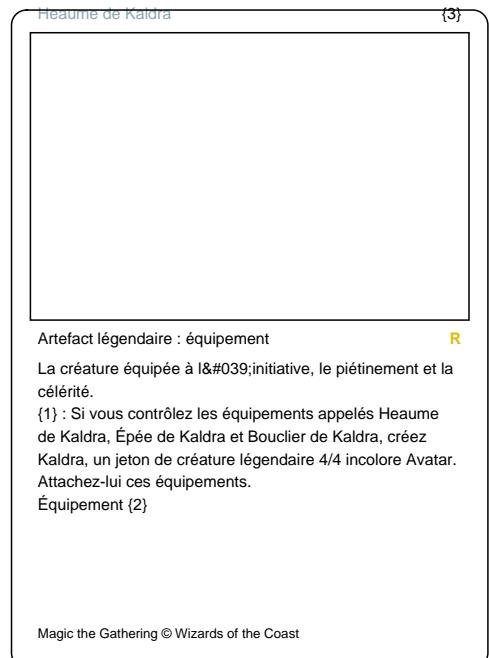
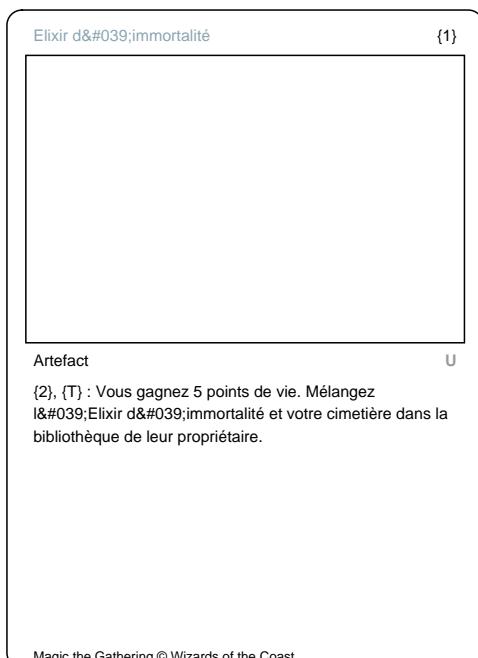
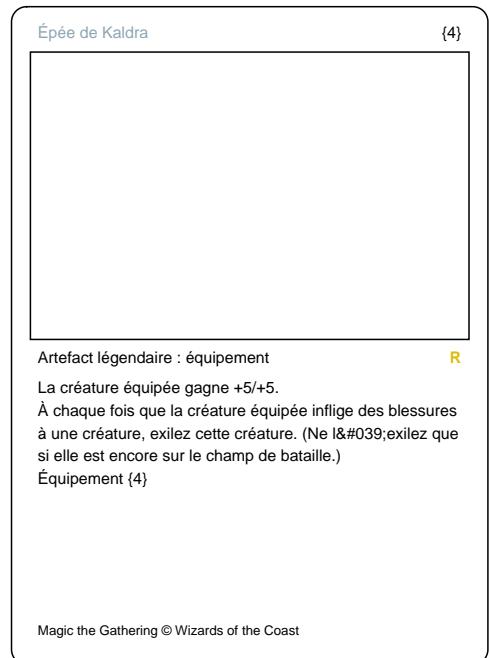
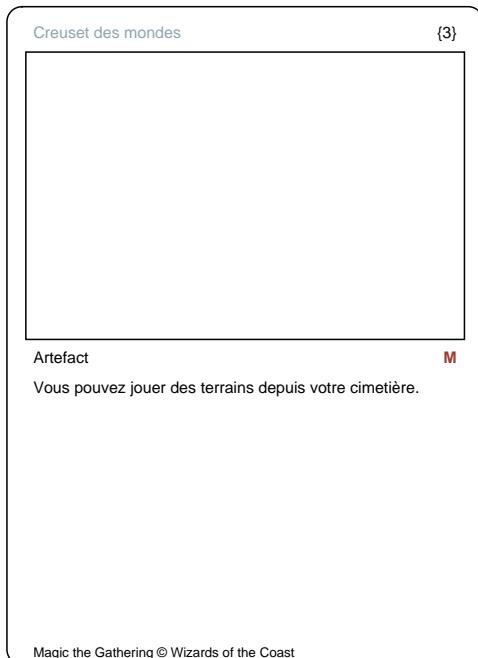
Artefact légendaire : équipement

R

Les équipements appelés Épée de Kaldra, Bouclier de Kaldra et Heaume de Kaldra ont l'indestructible. La créature équipée a l'indestructible.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Lotus doré

{5}



Artefact

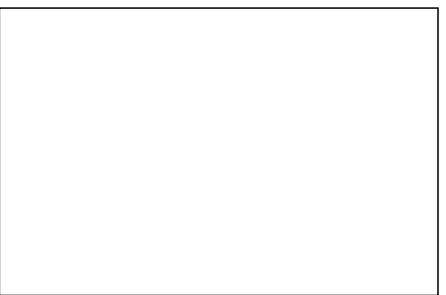
R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

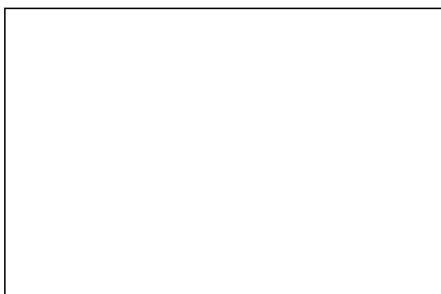
Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse

{6}



Artefact

R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.

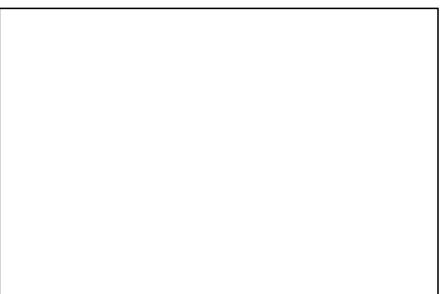
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.

Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}

Éphémère

R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}

Éphémère

R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suspens

{1}{W}

Éphémère

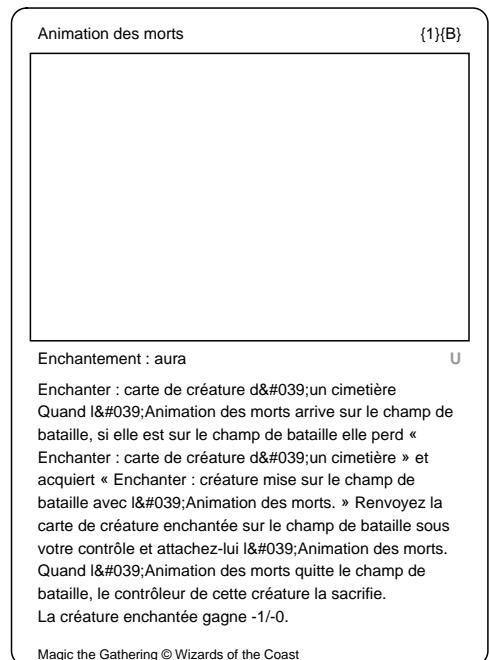
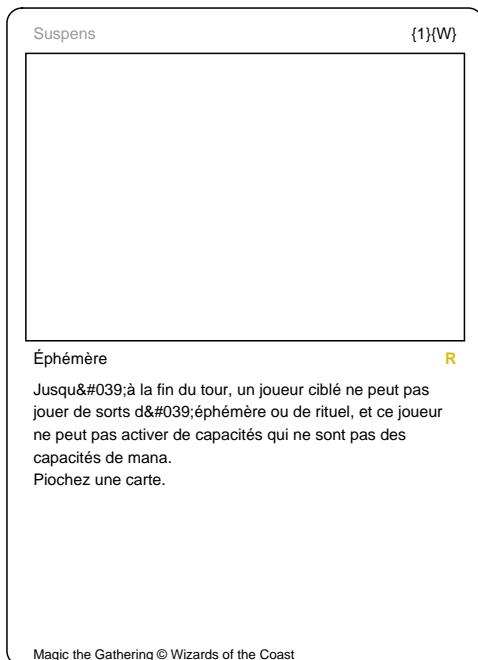
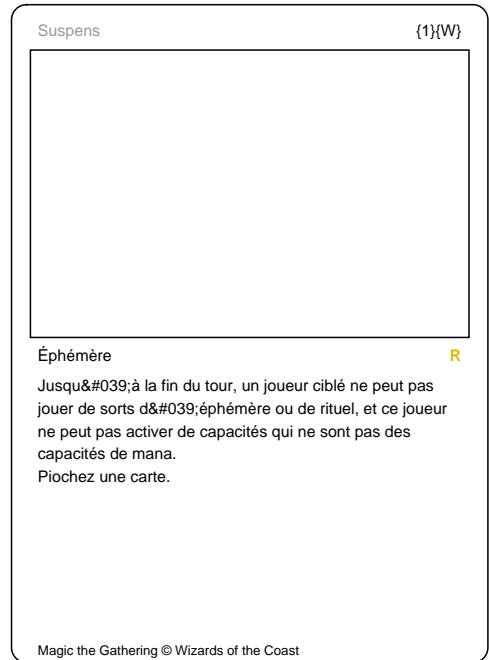
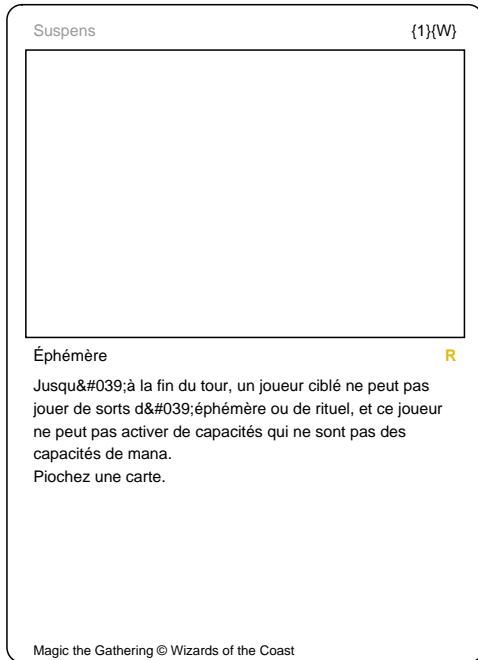
R

Jusqu'à la fin du tour, un joueur ciblé ne peut pas jouer de sorts d'éphémère ou de rituel, et ce joueur ne peut pas activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Aura de Pemmin

{1}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{U} : Dégagez la créature enchantée.

{U} : La créature enchantée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

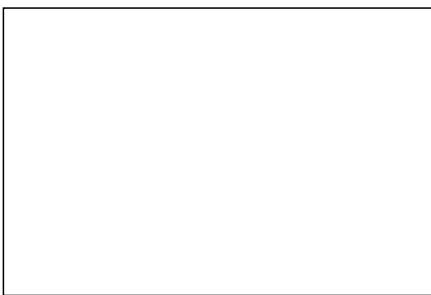
{U} : La créature enchantée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

{1} : La créature enchantée gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de silence

{1}{W}{W}



Enchantement

U

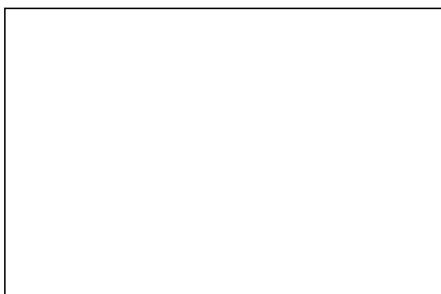
Les sorts d'artefact et d'enchantement que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer.

Sacrifiez l'Aura de silence : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de Pemmin

{1}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{U} : Dégagez la créature enchantée.

{U} : La créature enchantée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{U} : La créature enchantée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

{1} : La créature enchantée gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de silence

{1}{W}{W}



Enchantement

U

Les sorts d'artefact et d'enchantement que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer.

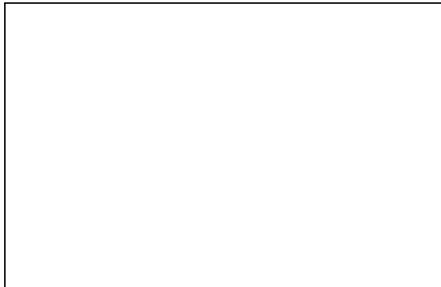
Sacrifiez l'Aura de silence : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitard

{2}{W}



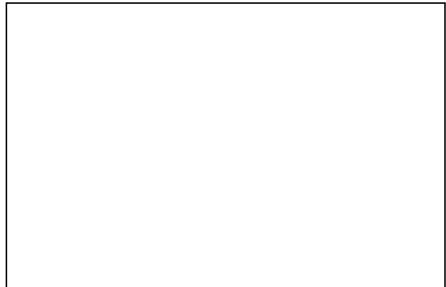
Enchantement

R

Au début de votre entretien, sacrifiez le Mitard à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.
Salez votre étape de pioche.
Vous avez le linceul.
Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

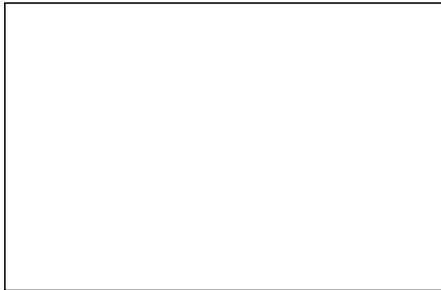
C

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

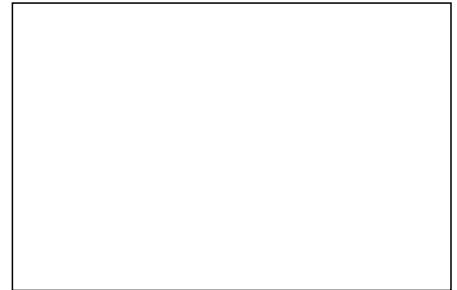


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



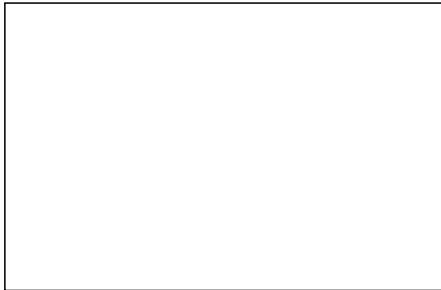
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

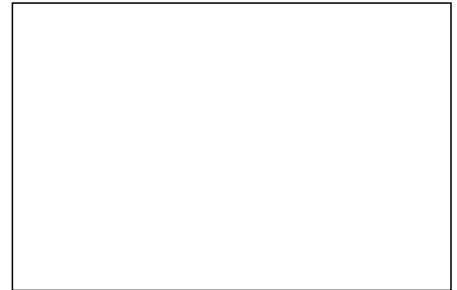


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

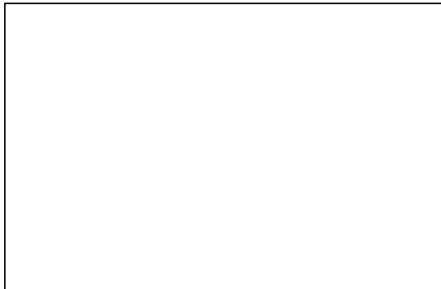


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



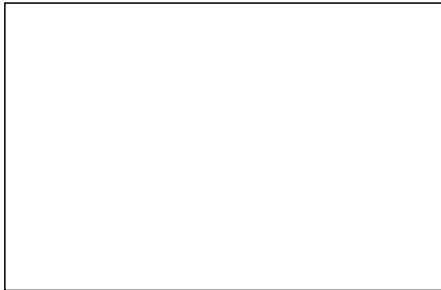
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

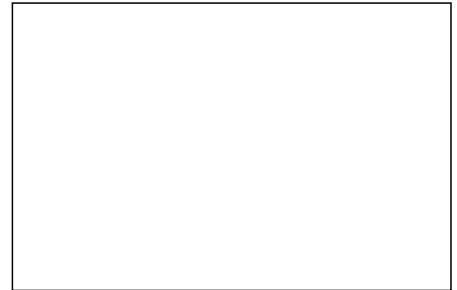


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

