

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

Dévastateur entravarc

{2}

Créature-artefact : bête

R

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.

Modularité 1

0/0

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

Memnarch

{7}

Créature-artefact légendaire : sorcier

R

{1}{U}{U} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types.

{3}{U} : Acquérez le contrôle d'un artefact ciblé.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort{2}

Créature-artefact : phyrexian et horreurR  
{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste aphtettien{1}{U}

Créature : humain et sorcierU  
{T} : Dégagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.  
Mue {U}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste aphtettien{1}{U}

Créature : humain et sorcierU  
{T} : Dégagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.  
Mue {U}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste aphtettien{1}{U}

Créature : humain et sorcierU  
{T} : Dégagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.  
Mue {U}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste apfettien

{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

Doyenne sanctive

{2}{W}

Créature : humain et clerc

R

{T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent jusqu'à la fin du tour la protection contre les couleurs d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur hâlé

{W}

Créature : humain et nomade et clerc

R

{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur hâlé

{W}

Créature : humain et nomade et clerc

R

{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur hâlé

{W}

Créature : humain et nomade et clerc

R

{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur h  l  

{W}

Cr  ature : humain et nomade et clerc

R

{W}, {T} : Cherchez dans votre biblioth  que une carte de terrain, r  v  lez-la, mettez-la dans votre main, puis m  langez. N  anmoins, activez que si un adversaire contr  le plus de terrains que vous.

1/1

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

Merieke Ri Berit

{W}{U}{B}

Cr  ature l  gendaire : humain

P

Merieke Ri Berit ne se d  gage pas pendant votre   tape de d  gagement.

{T} : Acqu  rez le contr  le d  une cr  ature cibl  e aussi longtemps que vous contr  lez Merieke Ri Berit. Quand Merieke Ri Berit quitte le champ de bataille ou devient d  gag  e, d  truisez cette cr  ature. Elle ne peut pas   tre r  g  n  r  e.

1/1

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

Merieke Ri Berit

{W}{U}{B}

Cr  ature l  gendaire : humain

P

Merieke Ri Berit ne se d  gage pas pendant votre   tape de d  gagement.

{T} : Acqu  rez le contr  le d  une cr  ature cibl  e aussi longtemps que vous contr  lez Merieke Ri Berit. Quand Merieke Ri Berit quitte le champ de bataille ou devient d  gag  e, d  truisez cette cr  ature. Elle ne peut pas   tre r  g  n  r  e.

1/1

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

Merieke Ri Berit

{W}{U}{B}

Cr  ature l  gendaire : humain

P

Merieke Ri Berit ne se d  gage pas pendant votre   tape de d  gagement.

{T} : Acqu  rez le contr  le d  une cr  ature cibl  e aussi longtemps que vous contr  lez Merieke Ri Berit. Quand Merieke Ri Berit quitte le champ de bataille ou devient d  gag  e, d  truisez cette cr  ature. Elle ne peut pas   tre r  g  n  r  e.

1/1

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

Merieke Ri Berit

{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain

P

Merieke Ri Berit ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

{T} : Acquérez le contrôle d’une créature ciblée aussi longtemps que vous contrôlez Merieke Ri Berit. Quand Merieke Ri Berit quitte le champ de bataille ou devient dégagée, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice

{X}{X}{2}{W}{W}

Rituel

U

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

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

Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste de la Citerraine

{4}{B}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé perd 1 point de vie, se défausse d’une carte puis sacrifie un permanent.

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

Ancienne tanière

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

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



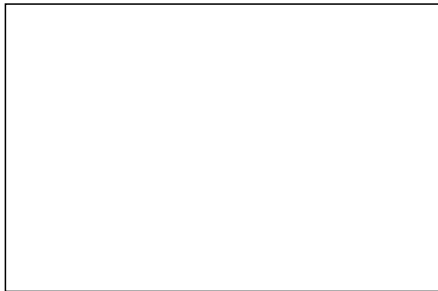
Terrain

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



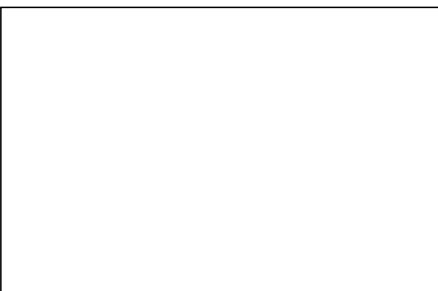
Terrain

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

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} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire

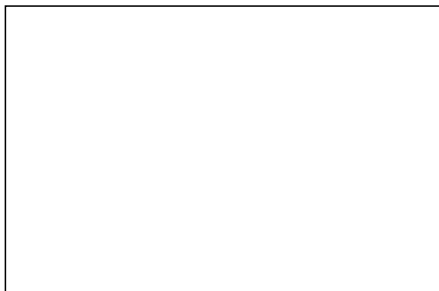
M

{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 l'indestructible.

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

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

Vide rayonnant



Terrain

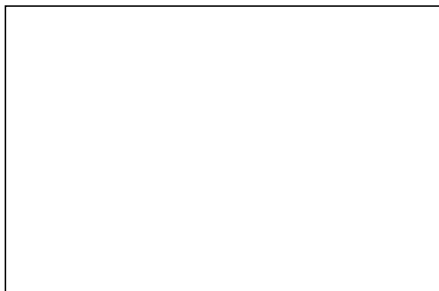
R

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

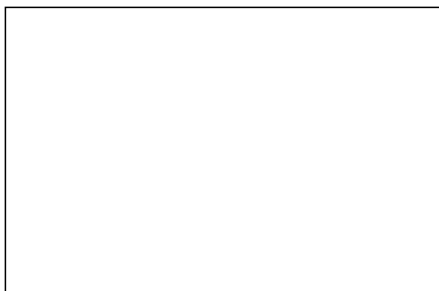
R

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

Creuset des mondes

{3}

Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Kaldra

{4}

Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée gagne +5/+5.  
 À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures à une créature, exilez cette créature. (Ne l'exilez que si elle est encore sur le champ de bataille.)  
 Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}

Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de Kaldra

{3}

Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée à l'initiative, le piétinement et la célérité.  
 {1} : Si vous contrôlez les équipements appelés Heaume de Kaldra, Épée de Kaldra et Bouclier de Kaldra, créez Kaldra, un jeton de créature légendaire 4/4 incolore Avatar. Attachez-lui ces équipements.  
 Équipement {2}

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

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 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

Suspens

{1}{W}

Éphémère

R

Jusqu'à la fin du tour, un joueur ciblé ne peut pas jouer de sorts 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

Suspens

{1}{W}

Éphémère

R

Jusqu'à la fin du tour, un joueur ciblé ne peut pas jouer de sorts 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

Suspens

{1}{W}

Éphémère

R

Jusqu'à la fin du tour, un joueur ciblé ne peut pas jouer de sorts 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

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature un cimetière

Quand Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui Animation des morts.

Quand 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



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.


Sautez 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

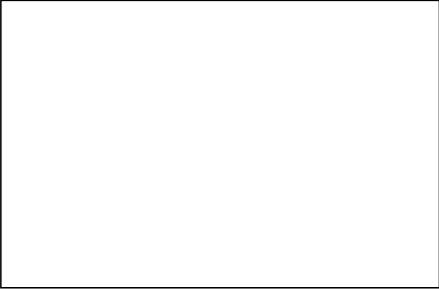


Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

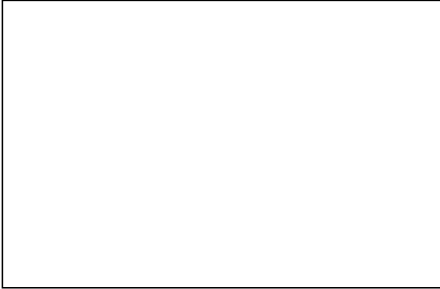


Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







