

Apprenti sorcier {1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier C
 {U}, {T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}



Créature : mur U
 Défenseur, vol
 Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}



Créature : mur U
 Défenseur, vol
 Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}



Créature : mur U
 Défenseur, vol
 Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadet épieur {1}{U}

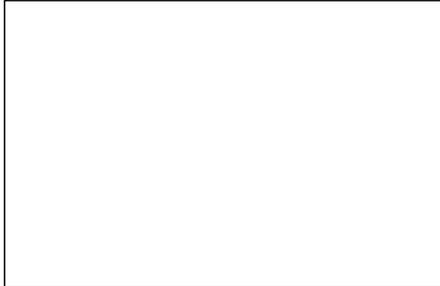


Créature : peuple fée et gremlin **C**
 Vol
 Quand le Farfadet épieur meurt, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme bruissant {1}{U}



Créature : esprit **C**
 Défenseur

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du croissant de lune {U}{U}

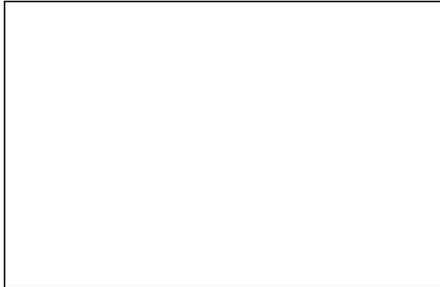


Créature légendaire : esprit **R**
 Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portier {1}{U}



Créature : homoncule **C**
 Défenseur
 {2}{U}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portier {1}{U}



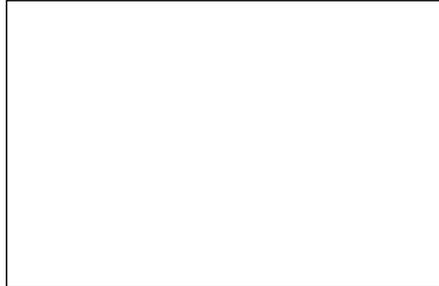
Créature : homoncule **C**

Défenseur
 {2}{U}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portier {1}{U}



Créature : homoncule **C**

Défenseur
 {2}{U}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portier {1}{U}



Créature : homoncule **C**

Défenseur
 {2}{U}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argument Irrésistible {1}{U}



Rituel **C**

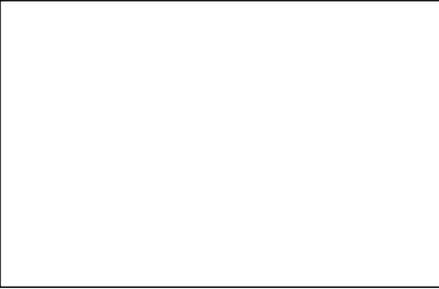
Un joueur ciblé meule cinq cartes.
 Recyclage {U} ({U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argument irrésistible

{1}{U}



Rituel

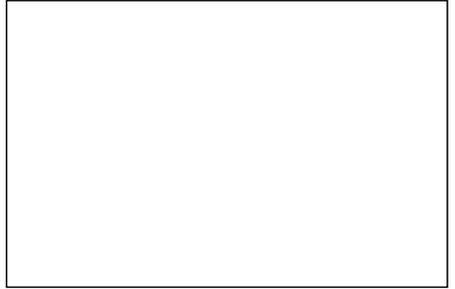
C

Un joueur ciblé meule cinq cartes.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argument irrésistible

{1}{U}



Rituel

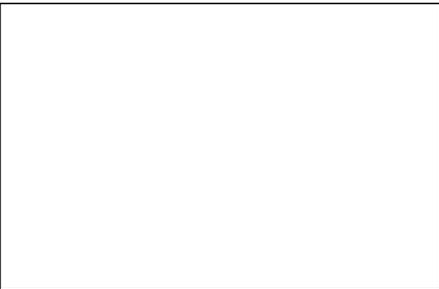
C

Un joueur ciblé meule cinq cartes.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argument irrésistible

{1}{U}



Rituel

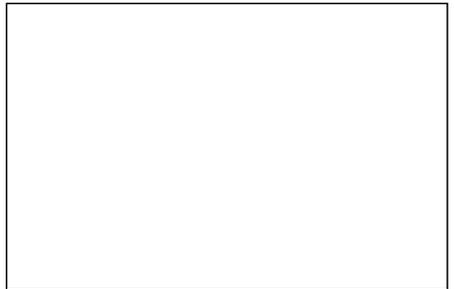
C

Un joueur ciblé meule cinq cartes.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cours de pensées

{1}{U}



Rituel

C

Duplication {1}{U} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le
pour chaque fois que vous avez payé son coût de
duplication.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire

{U}



Rituel

C

Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatigue

{1}{U}



Rituel

C

Un joueur ciblé passe sa prochaine étape de pioche.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatigue {1}{U}



Rituel C
Un joueur ciblé passe sa prochaine étape de pioche.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île C
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

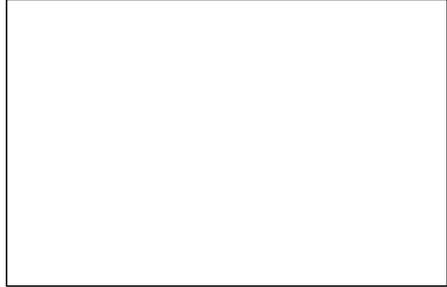
île



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
{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



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



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

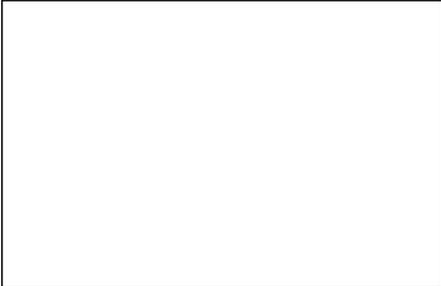


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

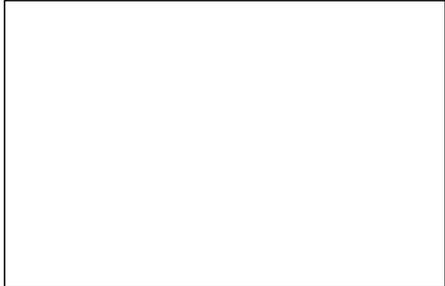
île



Terrain de base : île C
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

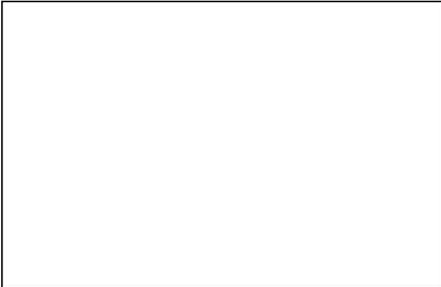
Crypte de Tormod {0}



Artefact U
{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

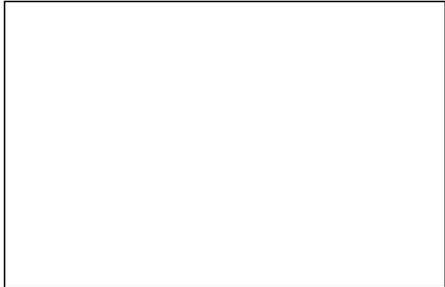
Crypte de Tormod {0}



Artefact U
{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destructeur de codex {1}

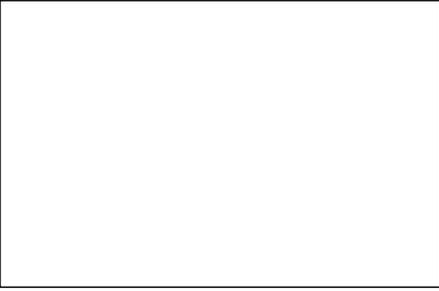


Artefact U
{T} : Un joueur ciblé meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)
{5}, {T}, sacrifiez le Destructeur de codex : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claquement

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mise en état d'arrestation

{U}



Éphémère

C

Engagez une créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claquement

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mise en état d'arrestation

{U}



Éphémère

C

Engagez une créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte de Kruphix

{1}{U}{U}

Enchantement

R

Flash

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisonnier de la lune

{2}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} » : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisonnier de la lune

{2}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} » : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralenti

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur sacrifie cette créature à moins qu'il ne paie {2}.

Quand le Ralenti est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez le Ralenti dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du monastère

{2}{U}

Enchantement

R

Au moment où le Siège du monastère arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire, puis défaussez-vous d'une carte.
? Dragons ? Les sorts que vos adversaires lancent qui vous ciblent ou qui ciblent un permanent que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fantasmatique

{U}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain
Au moment où le Terrain fantasmatique arrive en jeu, choisissez un type de terrain de base.
Le terrain enchanté est du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Télépathie

{U}

Enchantement

U

Vos adversaires jouent avec leurs mains révélées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fantasmatique

{U}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain
Au moment où le Terrain fantasmatique arrive en jeu, choisissez un type de terrain de base.
Le terrain enchanté est du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fantasmatique

{U}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Au moment où le Terrain fantasmatique arrive en jeu, choisissez un type de terrain de base. Le terrain enchanté est du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}



Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fantasmatique

{U}{U}



Enchantement : aura

C

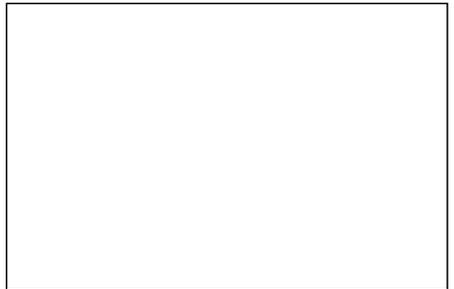
Enchanter : terrain

Au moment où le Terrain fantasmatique arrive en jeu, choisissez un type de terrain de base. Le terrain enchanté est du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}



Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}



Enchantement

U

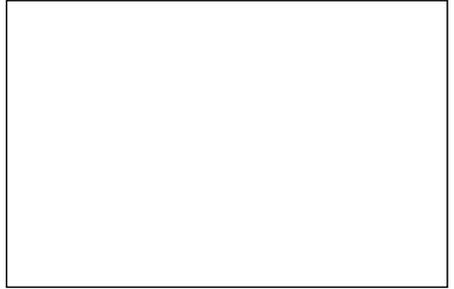
À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venin psychique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

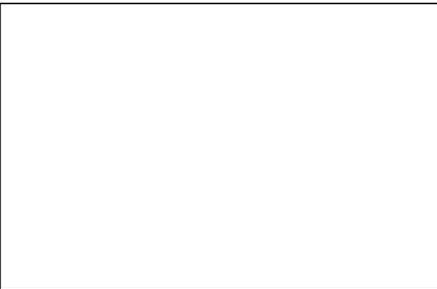
Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté devient engagé, le Venin psychique inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}



Enchantement

U

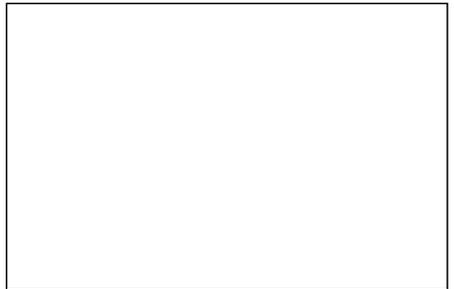
À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol d'enchantement

{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : enchantement

Vous contrôlez l'enchantement enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchetueur suturé

{2}{U}



Créature : zombie et horreur

C

Le Déchetueur suturé arrive sur le champ de bataille engagé.

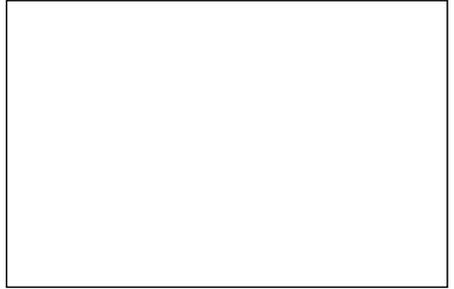
Quand le Déchetueur suturé arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn cérébr?il

{4}{U}



Créature : drakôn

U

Vol

Quand le Drakôn cérébr?il meurt, un joueur ciblé meule cinq cartes.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchetueur suturé

{2}{U}



Créature : zombie et horreur

C

Le Déchetueur suturé arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Déchetueur suturé arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame rampante

{U}



Créature : naga et gredin

C

La Lame rampante ne peut pas être bloquée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame rampante {U}



Créature : naga et gremlin C

La Lame rampante ne peut pas être bloquée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illumination hiéroglyphique {3}{U}



Éphémère C

Piochez deux cartes.
Recyclage {U} {{U}}, défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déviaton {U}



Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de connaissance {1}{U}



Enchantement : aura et cartouche C

Enchanter ; une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de connaissance arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de connaissance

{1}{U}



Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter ; une créature que vous contrôlez

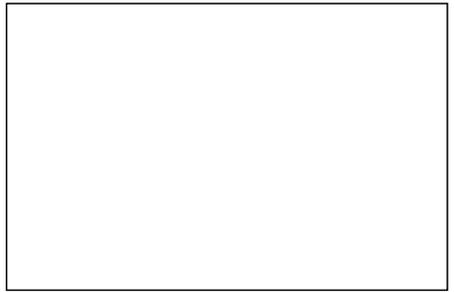
Quand le Cartouche de connaissance arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de paramnésie

{1}{U}



Enchantement

C

{U}, sacrifiez l'Urne de paramnésie : Un joueur ciblé meule trois cartes. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspécité de l'oracle

{3}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Regard 1, puis piochez une carte. » (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast