

Clique brumelien

{3}{U}



Créature : peuple fée et sorcier

R

Flash

Vol

Appui de peuple fée

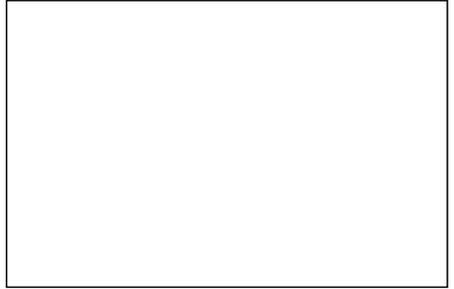
Quand un peuple fée est appuyé par la Clique brumelien, engagez tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique brumelien

{3}{U}



Créature : peuple fée et sorcier

R

Flash

Vol

Appui de peuple fée

Quand un peuple fée est appuyé par la Clique brumelien, engagez tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique brumelien

{3}{U}



Créature : peuple fée et sorcier

R

Flash

Vol

Appui de peuple fée

Quand un peuple fée est appuyé par la Clique brumelien, engagez tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique brumelien

{3}{U}



Créature : peuple fée et sorcier

R

Flash

Vol

Appui de peuple fée

Quand un peuple fée est appuyé par la Clique brumelien, engagez tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique Vendilion {1}{U}{U}

Créature légendaire : peuple fée et sorcier **M**

Flash
Vol

Quand la Clique Vendilion arrive sur le champ de bataille, regardez la main du joueur ciblé. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur révèle la carte ciblée, la met au-dessous de sa bibliothèque et pioche ensuite une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadette cafouillesort {1}{U}

Créature : peuple fée et sorcier **C**

Flash
Vol

Quand la Farfadette cafouillesort arrive sur le champ de bataille, contrecarrez un sort ciblé dont la valeur de mana est inférieure ou égale à X, X étant le nombre de peuples fée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique Vendilion {1}{U}{U}

Créature légendaire : peuple fée et sorcier **M**

Flash
Vol

Quand la Clique Vendilion arrive sur le champ de bataille, regardez la main du joueur ciblé. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur révèle la carte ciblée, la met au-dessous de sa bibliothèque et pioche ensuite une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadette cafouillesort {1}{U}

Créature : peuple fée et sorcier **C**

Flash
Vol

Quand la Farfadette cafouillesort arrive sur le champ de bataille, contrecarrez un sort ciblé dont la valeur de mana est inférieure ou égale à X, X étant le nombre de peuples fée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadette cafouillesort

{1}{U}



Créature : peuple fée et sorcier

C

Flash

Vol

Quand la Farfadette cafouillesort arrive sur le champ de bataille, contrecarrez un sort ciblé dont la valeur de mana est inférieure ou égale à X, X étant le nombre de peuples fée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

M

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadette cafouillesort

{1}{U}



Créature : peuple fée et sorcier

C

Flash

Vol

Quand la Farfadette cafouillesort arrive sur le champ de bataille, contrecarrez un sort ciblé dont la valeur de mana est inférieure ou égale à X, X étant le nombre de peuples fée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion d'Oona

{2}{U}



Créature : peuple fée et soldat

R

Flash

Vol

Les autres créatures Peuple fée que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres peuples fée que vous contrôlez ont le linceul. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion d'Oona

{2}{U}

Créature : peuple fée et soldat

R

Flash

Vol

Les autres créatures Peuple fée que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres peuples fée que vous contrôlez ont le linceul. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brutalité collective

{1}{B}

Rituel

R

Intensification ? Défaussez-vous d'une carte.

Choisissez l'un ou plus ?

? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'éphémère ou de rituel. Ce joueur se défausse de cette carte.

? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

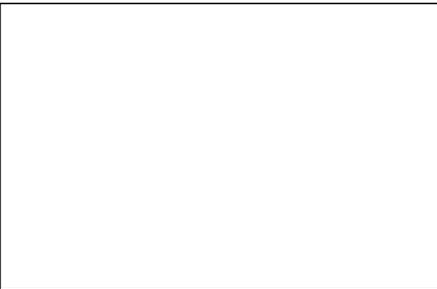
R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

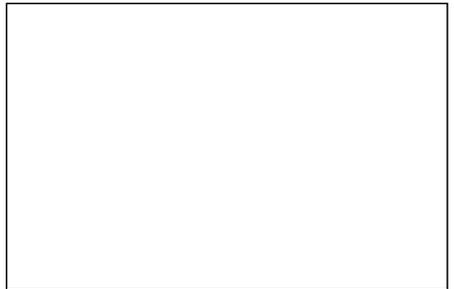
U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

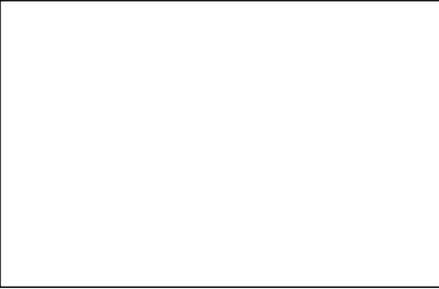
U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



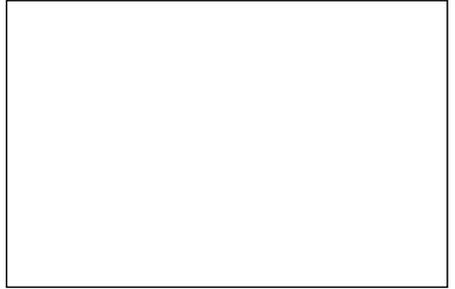
Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des fées



Terrain

U

Le Conseil des fées arrive sur le champ de bataille engagé.

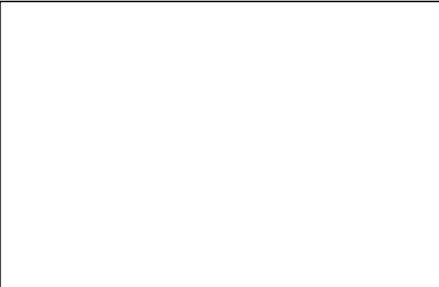
{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U} : Le Conseil des fées devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



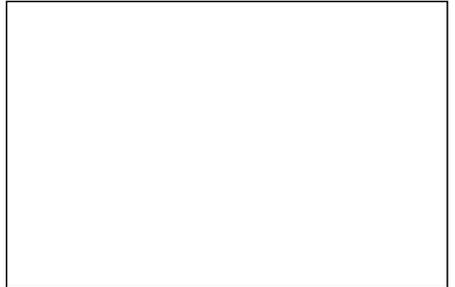
Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



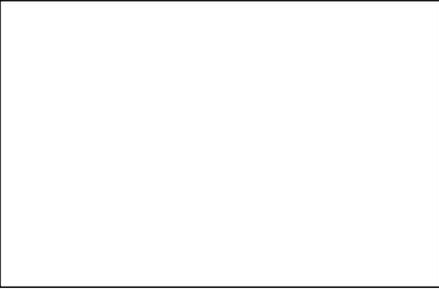
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



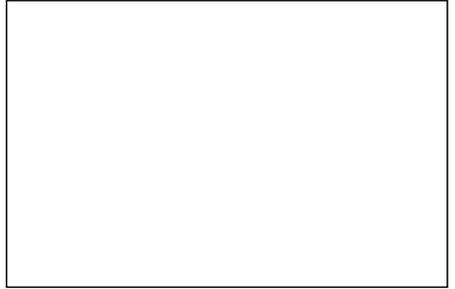
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

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

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

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

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallon retiré



Terrain

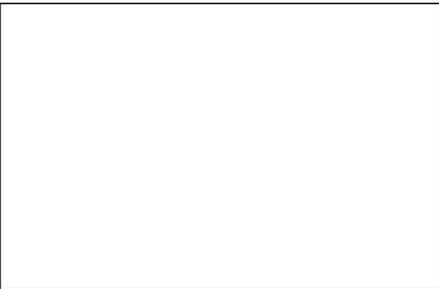
R

Au moment où le Vallon retiré arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de peuple fée de votre main. Si vous ne le faites pas, le Vallon retiré arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallon retiré



Terrain

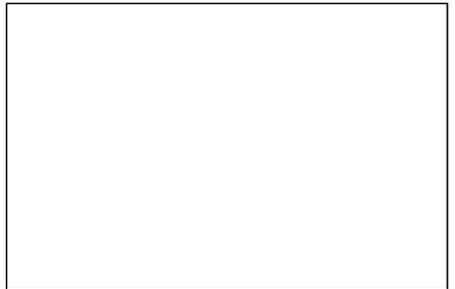
R

Au moment où le Vallon retiré arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de peuple fée de votre main. Si vous ne le faites pas, le Vallon retiré arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallon retiré



Terrain

R

Au moment où le Vallon retiré arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de peuple fée de votre main. Si vous ne le faites pas, le Vallon retiré arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallon retiré



Terrain

R

Au moment où le Vallon retiré arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de peuple fée de votre main. Si vous ne le faites pas, le Vallon retiré arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coptère de contrebandier

{2}



Artefact : véhicule

R

Vol

À chaque fois que le Coptère de contrebandier attaque ou bloque, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

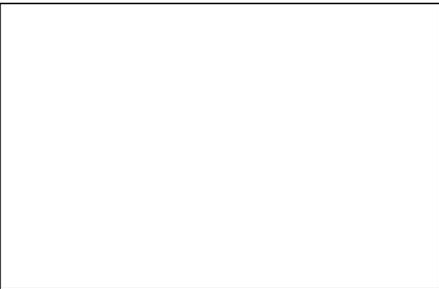
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-arteifact jusqu'à la fin du tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coptère de contrebandier

{2}



Artefact : véhicule

R

Vol

À chaque fois que le Coptère de contrebandier attaque ou bloque, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

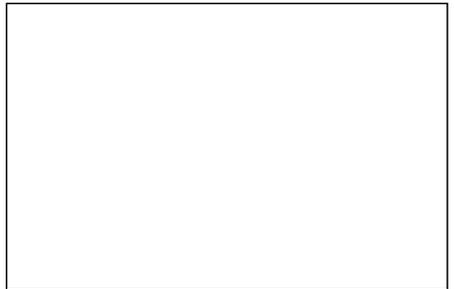
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-arteifact jusqu'à la fin du tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coptère de contrebandier

{2}



Artefact : véhicule

R

Vol

À chaque fois que le Coptère de contrebandier attaque ou bloque, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-arteifact jusqu'à la fin du tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coptère de contrebandier

{2}

Artefact : véhicule

R

Vol

À chaque fois que le Coptère de contrebandier attaque ou bloque, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âpre fleur

{1}{B}

Enchantement tribal : peuple fée

M

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âpre fleur

{1}{B}

Enchantement tribal : peuple fée

M

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âpre fleur

{1}{B}

Enchantement tribal : peuple fée

M

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeuse de tentation

{2}{U}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

Quand la Semeuse de tentation arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de la créature ciblée aussi longtemps que la Semeuse de tentation reste sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs dévorantes

{3}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus

{1}

Artefact

U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière. {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs dévorantes

{3}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus

{1}

Artefact

U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière. {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

(({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

(({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

(({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrefaïe

{U}{B}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrefaïe

{U}{B}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast