Clique des marionnettistes	{3}{B}{B}
Créature : peuple fée et sorcier	R
Vol	
Quand la Clique des marionnettistes arrive sur le	
bataille, mettez sur le champ de bataille, sous voi contrôle, une carte de créature ciblée depuis le ci	
d'un adversaire. Elle acquiert la célérité. Au débu	
prochaine étape de fin, exilez-la.	. 40 70.10
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle r	n'avait pas
de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le ch	amp de
bataille sous le contrôle de son propriétaire avec	un
marqueur -1/-1 sur elle.)	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liche vindicative	{3}{B}
Créature : zombie et sorcier	R
Quand la Liche vindicative meurt, cho	
Chaque mode doit cibler un joueur dit	
? Un adversaire ciblé sacrifie une cré ? Un adversaire ciblé se défausse de	
? Un adversaire ciblé se delausse de ? Un adversaire ciblé perd 5 points de	
. On davordano dibio pora o pomio di	
	4/1
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

,	Isareth l'éveilleuse	{1}{B}{B}
	Créature légendaire : humain et sorcier	U
	Contact mortel	
	A chaque fois qu'Isareth l'éveilleuse attaque, vous payer {X}. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur	•
	de bataille, depuis votre cimetière, une carte de c	
	avec une valeur mana de X ciblée avec un marqu cadavre » sur elle. Si cette créature devait quitter	
	de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre	part.
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nécromancien de la lignée	{4}{B}
Créature : vampire et sorcier	U
Lien de vie	
Quand le Nécromancien de la lignée arrive sur le c	
bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de ba carte de créature Vampire ou Sorcier ciblée depuis cimetière.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mage ambisort	{1}{R}{R}		Arcanis l'omnipotent	{3}{U}{U}{U}
Créature : humain et sorcier	R		Créature légendaire : sorcier	R
Flash			{T}: Piochez trois cartes.	
Quand le Mage ambisort arrive sur le champ de copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vo			{2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omnipo son propriétaire.	tent dans la main de
choisir de nouvelles cibles pour cette copie.	us pouvez		son proprietaire.	
	2/2			3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	212		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4
g.:g =aaa o Coadt		,	g canoning a measure of the obdat	

/lage compagnon guitûke	{2}{R}
Créature : humain et sorcier	С
Quand la Mage compagnon guitûke arrive sur le cha vataille, si vous contrôlez un autre sorcier, la Mage compagnon guitûke inflige 2 blessures à chaque dversaire.	mp de
fagic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2
	créature : humain et sorcier Quand la Mage compagnon guitûke arrive sur le chan ataille, si vous contrôlez un autre sorcier, la Mage ompagnon guitûke inflige 2 blessures à chaque dversaire.

Créature : humain et sorcier	С
Quand l'Archéomancienne arrive sur le cham renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel d votre cimetière dans votre main.	

Azami, dame des parchemins	{2}{U}{U}{U}	Colosse la	ancebourrasque {5}{U}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier	R	Créature :	géant et sorcier R
Engagez un sorcier dégagé que vous contrôle	ez : Piochez		un sorcier dégagé que vous contrôlez : Renvoyez
une carte.			nent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas lain de son propriétaire.
	0/2		5/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the G	Gathering © Wizards of the Coast

Chronologue du phare	{1}{U}
Créature : humain et sorcier	M
Montée de niveau {U} ({U} : Mettez un sur cette créature. Ne montez de nivea pourriez lancer un rituel.)	•
[Niveau 4-6> (2/4)	
[Niveau 7+> Au début de chaque ét pas votre tour, jouez un tour suppléme (3/5)	•
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Experte de l'Æther	{1}{U}{U}
Créature : humain et sorcier	С
	•
Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le cha renvoyez une créature ciblée dans la main	•
propriétaire.	ao
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Experte de l'Æther	{1}{U}{U}	Jalira, maîtresse polymorphiste {3}{U}
Créature : humain et sorcier	С	Créature légendaire : humain et sorcier
Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le che renvoyez une créature ciblée dans la main propriétaire.		{2}{U}, {T}, sacrifiez une autre créature : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature non-légendaire. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
		2/2
	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

_		
,	Guide de perfection	{3}{U}{U}
	Créature : insecte et horreur	R
	Vol	
	À chaque fois que vous lancez un sort d'éphéme	
	rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Huma Sorcier. Puis si vous contrôlez au moins trois so	
	transformez le Guide de perfection.	iciers,
		5/4
		5/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mage de l'esprit	{4}{U}{U}
Créature : humain et sorcier	R
{U}, {T}, sacrifiez le Mage de l'es	prit : Mélangez votre
bibliothèque, puis exilez les X ca plus le nombre de sorts lancés c	
plus le nombre de sons lances c tour, vous pouvez jouer les carte	•
sans payer leur coût de mana.	
	4/5
	1,70

{3}{U}

Mage des trophées	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	U
Quand le Mage aux trophées arrive sur le cha	
bataille, vous pouvez chercher dans votre bibl carte d'artefact avec une valeur de mana de 3	
mettre dans votre main, puis mélanger.	,
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Naban, doyen de l'itération	{1}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier	R
Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un sorcie contrôle provoque le déclenchement d'une cap déclenchée d'un permanent que vous contrôle	oacité
capacité se déclenche une fois de plus.	2, 00110
	2/1

Mage du portail	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	U
Flash	
Quand le Mage du portail arrive sur le champ de ba	
pendant l'étape de déclaration des attaquants, vous re-sélectionner quel joueur ou permanent une créati	•
attaquante ciblée attaque. (Elle ne peut pas attaque	
contrôleur ou ses permanents.)	
Γ	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Naru Meha, maître sorcier	{2}{U}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier	M
Flash	
Quand Naru Meha, maître sorcier arrive sur l	e champ de
bataille, copiez un sort d'éphémère ou de ritu	el ciblé que
vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouve	elles cibles
pour cette copie.	
Les autres sorciers que vous contrôlez gagne	ent +1/+1.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Oracle de Porte des Mers	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	С
Quand l'Oracle de Porte des Mers arrive sur le ch bataille, regardez les deux cartes du dessus de v bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main au-dessous de votre bibliothèque.	otre
au-dessous de votte bibliotrieque.	
	1/3

Traceuse de sceau	{1}{U}{U}
Créature : ondin et sorcier	R
{1}{U}, engagez deux sorciers déga : Copiez un sort d'éphémère ou de choisir de nouvelles cibles pour cet	rituel ciblé. Vous pouvez
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Téfeiri, mage de Zhalfir	{2}{U}{U}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier	R
Flash Les cartes de créature que vous possédez qu	i ne cont nac
sur le champ de bataille ont le flash.	
Chaque adversaire ne peut lancer des sorts q pourrait lancer un rituel.	ue lorsqu'il
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Æthermage vedalken	{1}{U}
Créature : vedalken et sorcier	С
Flash	
Quand l'Æthermage vedalken arrive sur le cha	•
bataille, renvoyez le slivoïde ciblé dans la mair propriétaire.	1 de son
Recyclage de sorcier {3} ({3}, défaussez-vous	de cette
carte : Cherchez dans votre bibliothèque une c	arte de
sorcier, révélez-la, mettez-la dans votre main e	et mélangez
ensuite.)	
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Adeliz, le vent de cendres	{1}{U}{R}		Liche de Havengul	{3}{U}{B}
Créature légendaire : humain et sorcier	U		Créature : zombie et sorcier	М
Vol, célérité À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémèr rituel, les sorciers que vous contrôlez gagnent +1/ jusqu'à la fin du tour.			{1}: Vous pouvez lancer une carte de créature ci un cimetière ce tour-ci. Quand vous lancez cette tour-ci, la Liche de Havengul acquiert toutes les c activées de cette carte jusqu'à la fin du tour.	carte ce
	2/2			4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Kess, mage insoumise	{1}{U}{B}{R}
Créature légendaire : humain et sorcier	M
Vol	
Pendant chacun de vos tours, vous pouvez carte d'éphémère ou de rituel depuis votre	
carte lancée de cette manière devait être m cimetière, exilez-la à la place.	
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marchesa, la Rose Noire	{1}{U}{B}{R}
Créature légendaire : humain et sorc	cier M
Détrônement (À chaque fois que cet	te créature attaque le
joueur qui a le total de points de vie	le plus élevé ou qui
partage le total de points de vie le pl	us élevé, mettez un
marqueur +1/+1 sur elle.) Les autres créatures que vous contre	âlez ont le
détrônement.	OIOZ OIII IO
À chaque fois qu'une créature que v	ous contrôlez avec un
marqueur +1/+1 sur elle meurt, renve	oyez cette carte sur le
champ de bataille sous votre contrôl	e au début de la
prochaine étape de fin.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Niv-Mizzet, Parun	{U}{U}{U}{R}{R}{R}
Créature légendaire : dragon et so	orcier R
Ce sort ne peut pas être contreca	rré.
Vol	
À chaque fois que vous piochez u Parun inflige 1 blessure à n'import	
À chaque fois qu'un joueur lance u	•
rituel, vous piochez une carte.	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

Taigam, bras droit de Sidisi	{3}{U}{B}
Créature légendaire : humain et sorcier	U
Passez votre étape de pioche.	
Au début de votre entretien, regardez les trois d	
dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elle votre main et le reste dans votre cimetière.	es dans
{B}, {T}, exilez X cartes depuis votre cimetière :	Une
créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tou	ır.
	3/4
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	3/4

Sorcier à cornes d'étherium	{4}{U}{R}
Créature-artefact : minotaure et sorcier	R
{1}{U}{R} : Renvoyez le Sorcier à cornes d main de son propriétaire.	'étherium dans la
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exile	
dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce qu une carte non-terrain d'un coût inférieur. V	
lancer sans payer son coût de mana. Mette	
exilées au-dessous de la bibliothèque dans	s un ordre
aléatoire.)	
	3/6

Vela à la Robe de nuit	{4}{U}{B}
Créature légendaire : humain et sorcier	М
Intimidation	
Les autres créatures que vous contrôlez ont l'int À chaque fois que Vela à la Robe de nuit ou qu'	
créature que vous contrôlez quitte le champ de chaque adversaire perd 1 point de vie.	bataille,
shaqae aaversane pora i ponit de vie.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

Brimades {2	-{B}	Domination de congénères	{5}{B}{B}
Rituel	U	Rituel	R
Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.	,	Choisissez un type de créature. Détruisez toutes le créatures qui ne sont pas du type choisi.	es
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Décret de souffrance {6}{B	{B}	Sélection nécromantique {4}	{B}{B}{B}

Décret de souffrance	{6}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pa	
régénérées. Piochez une carte pour chaque créate détruite de cette manière.	ıre
Recyclage {3}{B}{B} ({3}{B}}B}, défaussez-vous de	cette
carte : Piochez une carte.)	
Quand vous recyclez le Décret de souffrance, tout	es les
créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel

Détruisez toutes les créatures, puis renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature mise dans un cimetière de cette manière. C'est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Exilez la Sélection nécromantique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi	(B}{R}	Bassins fétides
Rituel	R	Terrain : île et marais
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.		({T} : Ajoutez {U} ou {B}.) Les Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille engagés. Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Aqueduc de Dimir		Brisants shivâns

	Aqueduc de Dimir
Ī	Terrain U
	L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.
	Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
	T}: Ajoutez {U}{B}.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns
Terrain
Terrain R
{T} : Ajoutez {C}.
{T}: Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère		Carnarium de Rakdos
Terrain Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins. {T}: Ajoutez {U} ou {R}.		Terrain Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {B}{R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	
Canyon croupissant		Catacombes noyées
Terrain: marais et montagne ({T}: Ajoutez {B} ou {R}.) Le Canyon croupissant arrive sur le champ de bataille engagé. Recyclage {2} {{2}, défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.}		Terrain Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes	Chutes de soufre
Terrain Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. (T): Ajoutez (C). (T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.	Terrain Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne. (T): Ajoutez {U} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Chaufferie d'Izzet	Conduits de vapeur
Terrain 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}.	Terrain : île et montagne Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

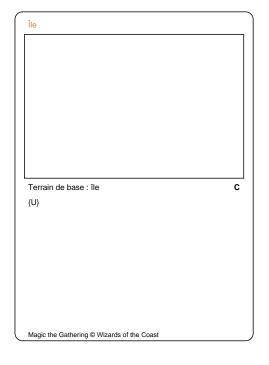
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

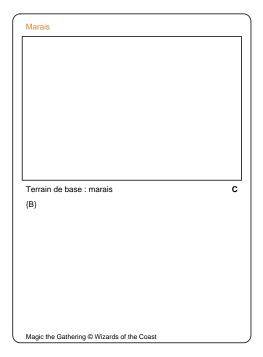
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

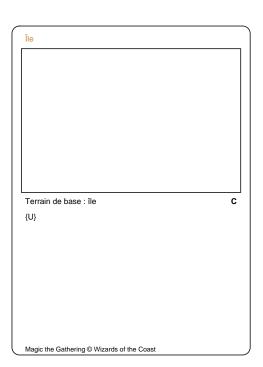
Crypte de sang		Île
Terrain : marais et montagne C		Terrain de base : île C
Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.		{U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Falaises de Coupenoire		Île
1 1 1	1	1

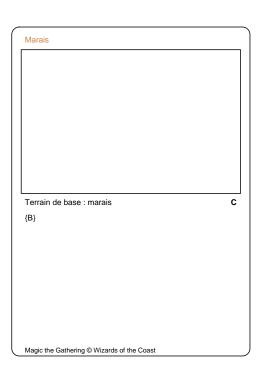
Falaises de Coupenoire	
Terrain	R
Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de	
bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.	
{T}: Ajoutez {B} ou {R}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île	7
Terrain de base : île C	
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









		_		
Mon	atagne		Pha	re abandonné
Terra {R}	ain de base : montagne C		{1}{l	ain R Ajoutez {C}. J}{R}, {T}: Piochez une carte, puis défaussez-vous e carte.
Magio	c the Gathering © Wizards of the Coast		Magi	c the Gathering © Wizards of the Coast
Néci	ropole croulante	1	Riva	ages de Nappenoire

Nécropole croulante	
Terrain	-
La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille	
engagée.	
{T}: Ajoutez {U}, {B} ou {R}.	

_			_
	Rivages de Nappenoire		`
	<u> </u>	_	
	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		_

Rivière souterraine	Sources sulfureuses
Terrain R	Terrain R
 {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure. 	{T}: Ajoutez {C}.{T}: Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Sommet du Crânedragon	Temple de la fausse divinité

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

 $\{T\}$: Ajoutez $\{C\}\{C\}.$ N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Temple de la malice		Temple de la tromperie
Terrain Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {B} ou {R}.		Terrain Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {U} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Temple de la révélation		Terra nullius
Terrain F	2	Terrain U
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette		Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. {T}: Ajoutez {C}.

carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

bătalile, Crionisissez un type de creature.

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du

type choisi.

Terrain: Ille et manais R Au noment où la Torribe aquatique arrive sur le champ de batalle, vous pouvez paye 2 ponts de vie Si vous ne le tates pas, elle arrive eur le champ de batalle engagée. Magic the Cethering © Wands of the Coast Tour de commandement Tour de commandement Verger exotique Terrain T			
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	Tombe aquatique		Tour du Reliquaire
Tour de commandement Verger exotique Terrain C (T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	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.		Terrain Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main. {T}: Ajoutez {C}.
Tour de commandement Verger exotique Terrain C (T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de			
Terrain C (T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain C (T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un			
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	Tour de commandement		Verger exotique
1	{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de		Terrain R {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance		Bibelot de pierrenuage	{3}
Terrain C La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)		Artefact À chaque fois qu'un permanent non-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.	M
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anneau solaire	{1}
Artefact	U
{T} : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cabinet du conjurateur	{5}
Artefact	R
Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une	
créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cor du héraut	{3}		Incubateur d'Urza {	3}
Artefact	U		Artefact	R
Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre mai			Au moment où l'Incubateur dUrza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.	à
		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Disque de Nevinyrral	{4}
L		
,	Artefact	R
ı	Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille	
(engagé.	
1	(1), (T): Détruisez tous les artefacts, toutes les créature	s et
1	tous les enchantements.	

Panharmonicus	{4}
Artefact	R
Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'ur créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.	ne
capacite se deciencine une lois de plus.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Planétaire mécanique vedalken	{4}		Résonateur strionique	{2}
Artefact	R		Artefact	R
Vous pouvez lancer des sorts comme s'ils avaient	le flash.		{2}, {T}: Copiez une capacité déclenché contrôlez. Vous pouvez choisir de nouve	
			cette copie.	nies cibies poui
			•	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Gathering & Wizards of the Coast)	Magic the Gathering & Wizards of the Coast	

Porte des Destinées {4	↓ }
Artefact	R
Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.	
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.	
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent	
+1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Sphère du commandant	{3}
	Artefact	С
	{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
	Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chandra, torche de la défiance	{2}{R}{R}
Planeswalker légendaire : Chandra	М
+1 : Exilez la carte du dessus de votre bib	•
pouvez lancer cette carte. Si vous ne le fa	
Chandra, torche de la défiance inflige 2 ble adversaire.	essures à chaque
+1 : Ajoutez {R}{R}.	
-3 : Chandra, torche de la défiance inflige	4 blessures à
une créature ciblée.	
-7: Vous gagnez un emblème avec « À ch	
vous lancez un sort, cet emblème inflige 5	biessures a
n'importe quelle cible. »	
	4/
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	

Nicol Bolas, Dieu-Pharaon {	4}{U}{B}{R}
Planeswalker légendaire : Bolas	M
{+2}: Un adversaire ciblé exile les cartes du des	
bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-t Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette d	
payer son coût de mana.	arte sans
(. 4) . Observe a decreasing with decreasing a	
{+1} : Chaque adversaire exile deux cartes de sa	main.
{-4} : Nicol Bolas, Dieu-Pharaon inflige 7 blessure	es à un
adversaire ciblé, à une créature ciblée qu'un adv	
contrôle ou à un planeswalker ciblé qu'un advers contrôle.	7/
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	- '
Magic the Gathering © Wizards of the Coast terrain que	VOS

adversaires contrôlent.

Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Éclipse fantomale	{2}{U}	Évacuation	{3}{U}{U}
Éphémère	С	Éphémère	R
Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou ter		Renvoyez toutes les créatures dans les mains de l	leurs
vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le bataille sous votre contrôle.	champ de	propriétaires.	
batalle sous votre controle.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épluchage de réalité	{1}{U}
Éphémère	С
Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les r de leurs propriétaires.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faille cyclonique	{1}{U}
Éphémère	R
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous n contrôlez pas dans la main de son propriétaire. Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour se coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « e » par « chaque » dans son texte.)	on
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Riposte de sorcier	{1}{U}{U}
4	
Éphémère	U
Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrô sorcier.	lez un
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Commandement de Silumgar	{3}{U}{B}
Éphémère	R
Choisissez deux ?	
? Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de s propriétaire.	on
? Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du	tour.
? Détruisez un planeswalker ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Mizalus of the Coast	

Charme de Crosis	$\{U\}\{B\}\{R\}$
Éphémère	U
·	0
Choisissez l'un ?	
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de propriétaire.	son
? Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle r	o pout pac
être régénérée.	ie peut pas
? Détruisez un artefact ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Conjuration d'ombreflamme	{3}{R}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur l champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez {R}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une cette créature. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le début de la prochaine étape de fin.	payer copie de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déferlement de l'orage de guerre	{5}{R}		Appel aux frères {	3}{U}
Enchantement	R		Enchantement : aura	R
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle inflige à n'importe que cible un nombre de blessures égal à sa force.	elle		Enchanter : créature Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites a vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte créature parmi elles qui partage un type de créature avcréature enchantée, puis vous mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre d votre choix.	ainsi, de rec la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

nvocation de l'oiseau-soleil	{5}{R}
Enchantement	R
À chaque fois que vous lancez un sort de révélez les X cartes du dessus de votre le étant la valeur de mana de ce sort. Vous carte avec une valeur de mana inférieur révélée de cette manière sans payer son Mettez le reste au-dessous de votre bibli ordre aléatoire.	poibliothèque, X pouvez lancer une ou égale à X coût de mana.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Découverte de congénères	(3){U){U}
Enchantement	R
Au moment où la Découverte de congénères arrive champ de bataille, choisissez un type de créature. À chaque fois qu'une créature du type choisi que vo contrôlez arrive sur le champ de bataille ou attaque piochez une carte.	ous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Inalla, archimage ritualiste {	2}{U}{B}{R}
Créature légendaire : humain et sorcier	M
Éminence ? À chaque fois qu'un autre sorcier non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si Inalia archimage ritualiste est dans la zone de commandement o sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de ce sorcier. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de prochaine étape de fin. Engagez cinq sorciers dégagés que vous contrôlez: Le joueur ciblée perd 7 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/5