

Apparition du fort céleste

{1}{W}{W}



Créature : kor et esprit

R

Quand l'Apparition du fort céleste arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un permanent non-jeton non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

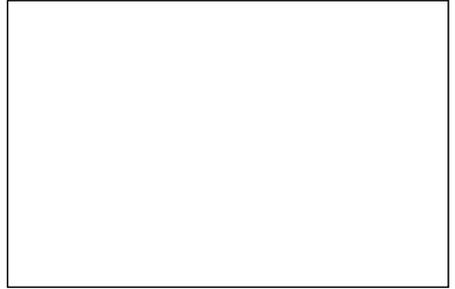
Quand l'Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée crée un jeton de créature X/X bleue Illusion, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition du fort céleste

{1}{W}{W}



Créature : kor et esprit

R

Quand l'Apparition du fort céleste arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un permanent non-jeton non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Quand l'Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée crée un jeton de créature X/X bleue Illusion, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition du fort céleste

{1}{W}{W}



Créature : kor et esprit

R

Quand l'Apparition du fort céleste arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un permanent non-jeton non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

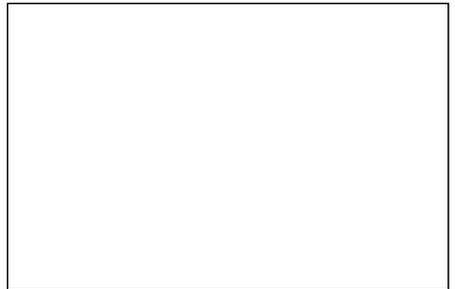
Quand l'Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée crée un jeton de créature X/X bleue Illusion, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition du fort céleste

{1}{W}{W}



Créature : kor et esprit

R

Quand l'Apparition du fort céleste arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un permanent non-jeton non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Quand l'Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée crée un jeton de créature X/X bleue Illusion, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre léonin {1}{W}



Créature : chat et clerc R

Les joueurs ne peuvent pas chercher dans leur bibliothèques. N'importe quel joueur peut payer {2} pour que ce joueur ignore cet effet jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre léonin {1}{W}



Créature : chat et clerc R

Les joueurs ne peuvent pas chercher dans leur bibliothèques. N'importe quel joueur peut payer {2} pour que ce joueur ignore cet effet jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre léonin {1}{W}



Créature : chat et clerc R

Les joueurs ne peuvent pas chercher dans leur bibliothèques. N'importe quel joueur peut payer {2} pour que ce joueur ignore cet effet jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre léonin {1}{W}



Créature : chat et clerc R

Les joueurs ne peuvent pas chercher dans leur bibliothèques. N'importe quel joueur peut payer {2} pour que ce joueur ignore cet effet jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte d'Éméria {2}{W}



Créature : archonte R

Vol  
Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.  
Les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donneuse de runes {W}



Créature : kor et clerc R

{T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte d'Éméria {2}{W}



Créature : archonte R

Vol  
Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.  
Les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donneuse de runes {W}



Créature : kor et clerc R

{T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donneuse de runes {W}



Créature : kor et clerc R

{T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharpe de lion {1}{W}



Créature-artefact : équipement et chat R

{W} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écharpe de lion.

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Écharpe de lion.

Reconfiguration {2} {2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donneuse de runes {W}



Créature : kor et clerc R

{T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}



Créature : kor et artificier R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}

Créature : kor et artificier R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solitude {3}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation M

Flash

Lien de vie

Quand la Solitude arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une autre créature ciblée. Le contrôleur de cette créature gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Évocation ? Exilez une carte blanche de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solitude {3}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation M

Flash

Lien de vie

Quand la Solitude arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une autre créature ciblée. Le contrôleur de cette créature gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Évocation ? Exilez une carte blanche de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}



Créature légendaire : humain et soldat **R**  
Initiative  
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}



Créature : élémental **U**  
Vol  
Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}



Créature légendaire : humain et soldat **R**  
Initiative  
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}



Créature : élémental **U**  
Vol  
Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}



Créature : élémental U

Vol

Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine



Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.  
 {2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine

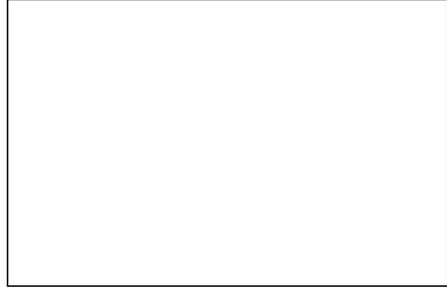


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.  
 {2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château d'Eiganjo



Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {W}.  
 {W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eiganjo, siège de l'Empire



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Transfert ? {2}{W}, défaissez-vous d'Eiganjo, siège de l'Empire : Il inflige 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



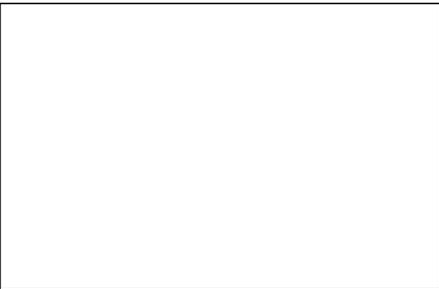
Terrain

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

Plaine

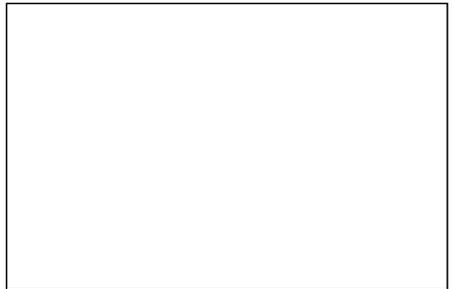


Terrain de base : plaine  
{W}

C

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

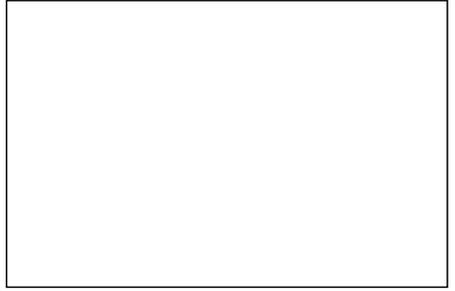
U

{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

Usine de Mishra



Terrain

U

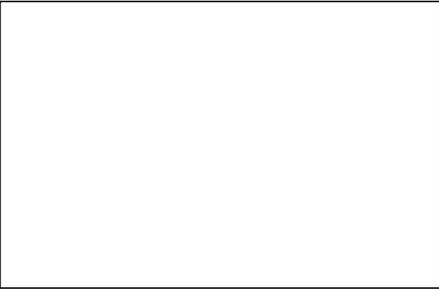
{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

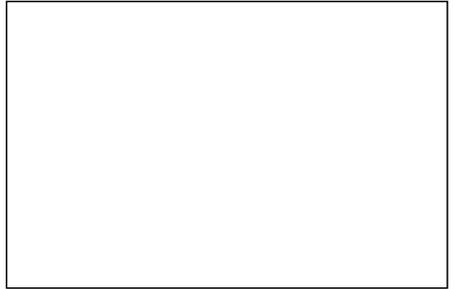
U

{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

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Battecrâne {5}



Artefact : équipement M

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)  
La créature équipée gagne +4/+4 et a la vigilance et le lien de vie.

{3} : Renvoyez la Battecrâne dans la main de son propriétaire.  
Équipement {5}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

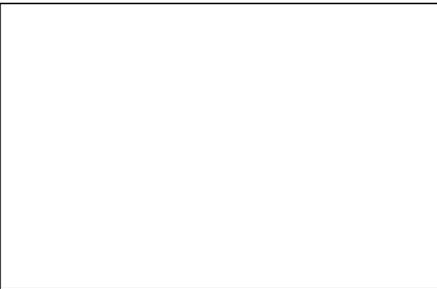
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaldrá parachutevée

{7}



Artefact légendaire : équipement

M

Arme vivante

Indestructible

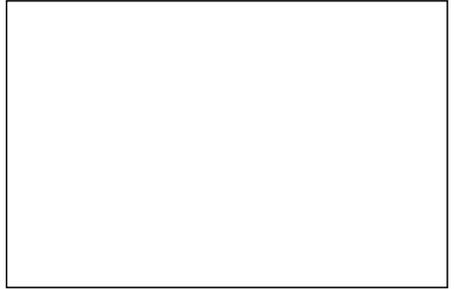
La créature équipée gagne +5/+5 et a l'initiative, le piétinement, l'indestructible, la célérité et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à une créature, exilez cette créature. »

Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphémérer

{W}



Éphémère

C

Exilez la créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.  
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

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphémérer

{W}



Éphémère

C

Exilez la créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.  
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

