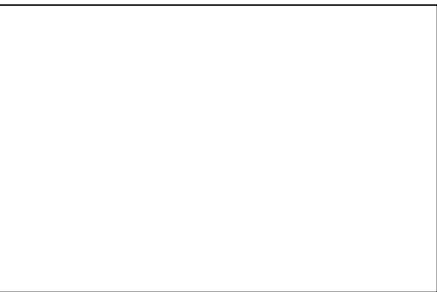


Brallin, chevaucheur de squale céleste

{3}{R}



Créature légendaire : humain et shaman

M

Partenariat avec Shabraz, le squale céleste (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Shabraz dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

À chaque fois que vous défaussez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Brallin, chevaucheur de squale céleste et il inflige 1 blessure à chaque adversaire. {R} : Un requin ciblé acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourmi agitatrice

{2}{R}



Créature : insecte

R

Au début de votre étape de fin, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Incitez chaque créature sur laquelle des marqueurs ont été mis de cette manière. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable cornu éradicateur

{4}{R}



Créature : lézard

U

Quand le Diable cornu éradicateur arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée avec une capacité de recyclage depuis votre cimetière. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte. Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix sortfeu

{3}{R}{R}



Créature : phénix

R

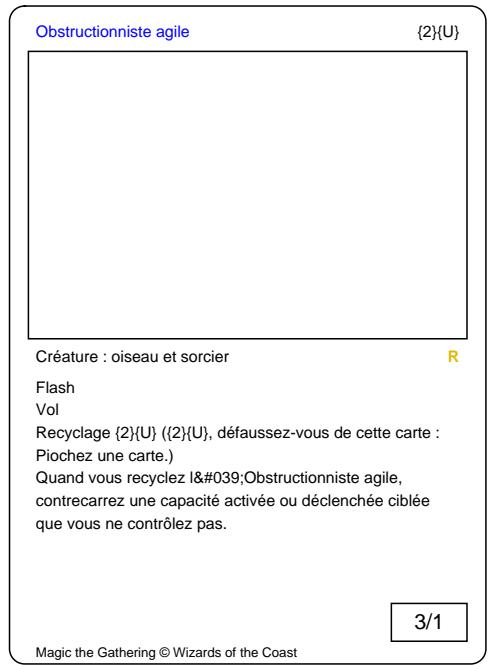
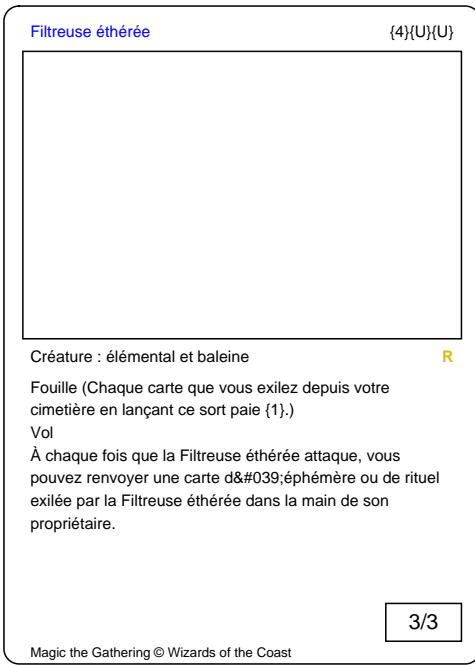
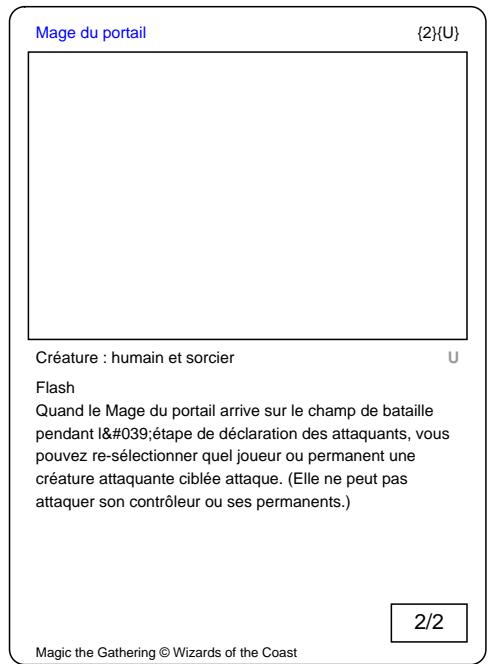
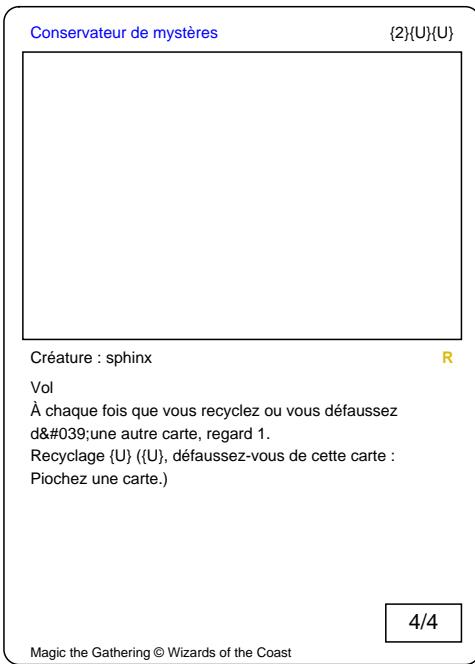
Vol

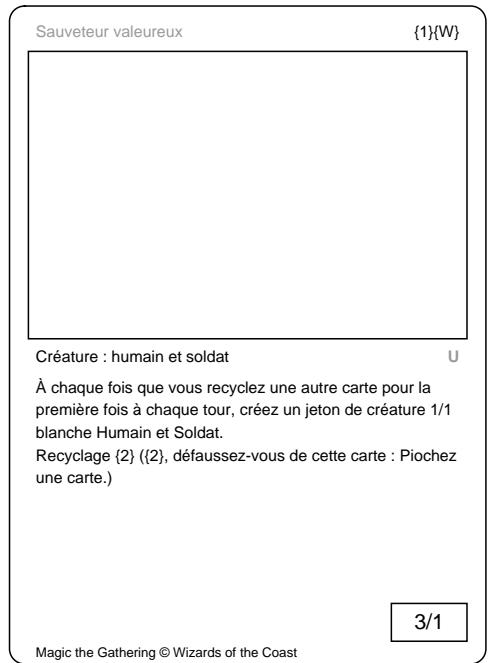
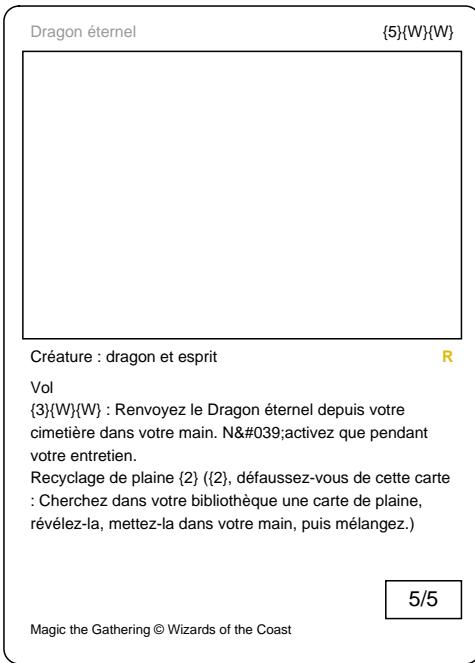
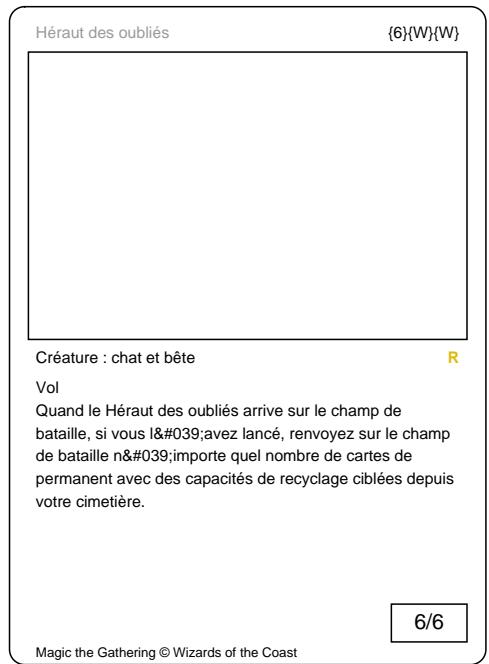
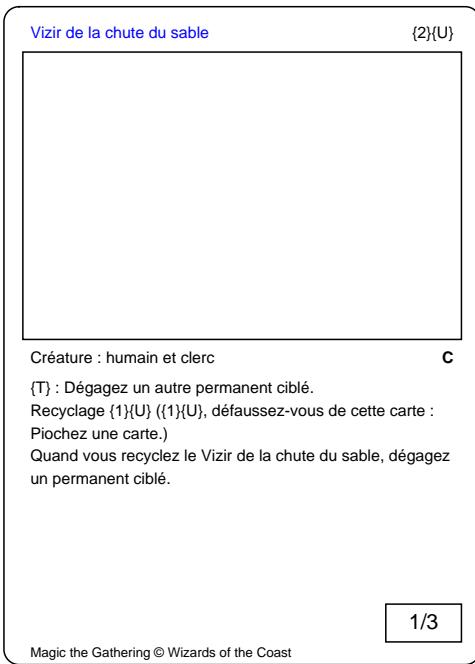
Quand le Phénix sortfeu arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'éphémère ou de rituel avec une capacité de recyclage ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

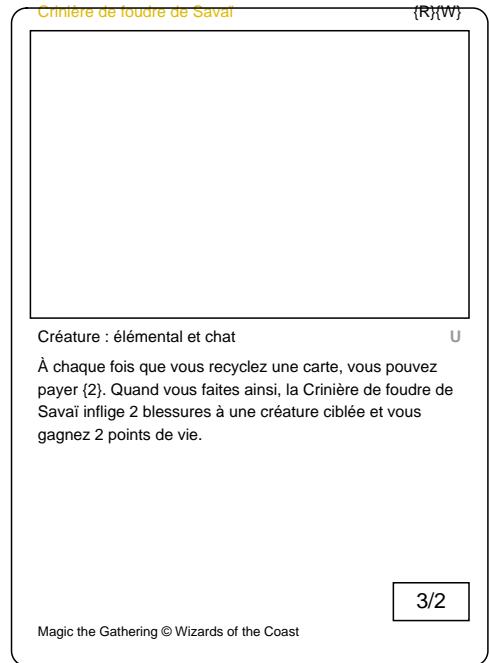
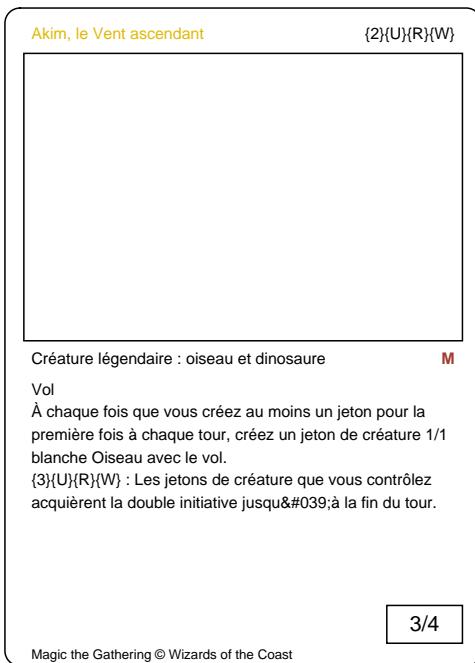
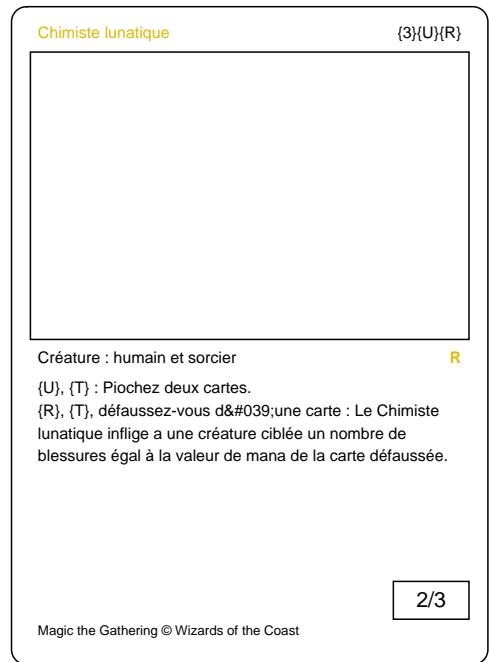
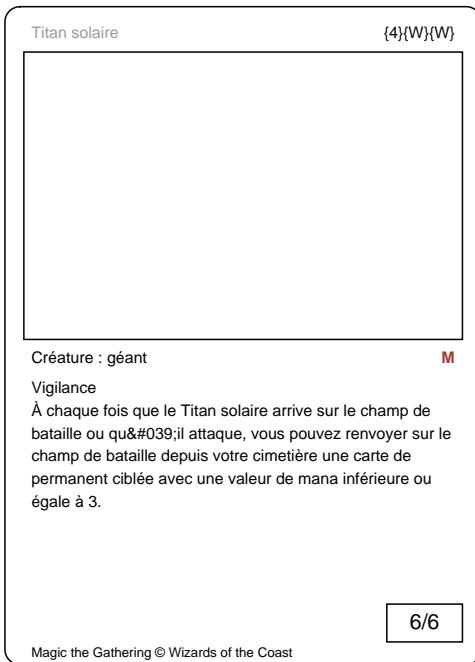
Au début de chaque étape de fin, si vous avez recyclé au moins deux cartes ce tour-ci, renvoyez le Phénix sortfeu depuis votre cimetière dans votre main.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Isperia, juge suprême

{2}{W}{W}{U}{U}



Créature légendaire : sphinx

M

Vol

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, vous pouvez piocher une carte.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

{2}{U}{U}{R}{R}



Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

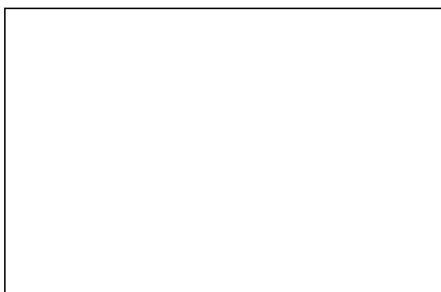
{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Dieu-Sauterelle

{4}{U}{R}



Créature légendaire : dieu

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Insecte avec le vol et la célérité.

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

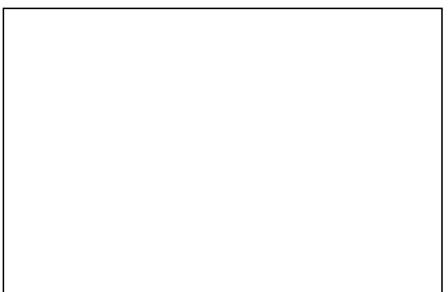
Quand Le Dieu-Sauterelle meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shabraz, le squale céleste

{3}{W}{U}



Créature légendaire : requin et oiseau

M

Partenariat avec Brallin, chevaucheur de squale céleste

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Shabraz, le squale céleste et vous gagnez 1 point de vie.

{WU} : Un humain ciblé acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Une bonne tranche

{4}{R}{R}



Rituel

Une bonne tranche inflige 4 blessures à chaque créature.
Recyclage {2}{R} ({2}{R}, défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)
Quand vous recyclez Une bonne tranche, vous pouvez
faire qu'elle inflige 1 blessure à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de l'accordeur de souhaits

{4}{U}{U}



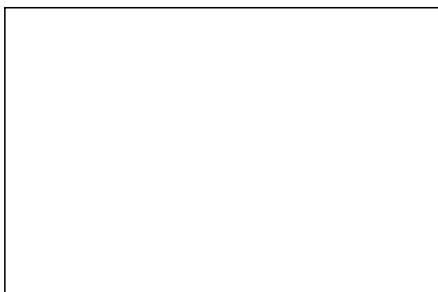
Rituel

Piochez quatre cartes.
Recyclage {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Piochez
une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaline

{2}{U}



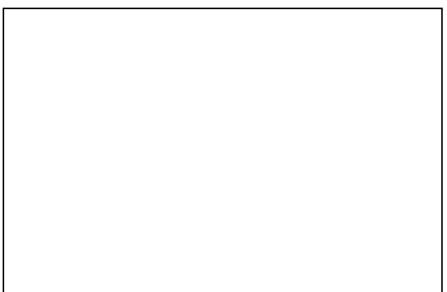
Rituel

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un
nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes
dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice

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

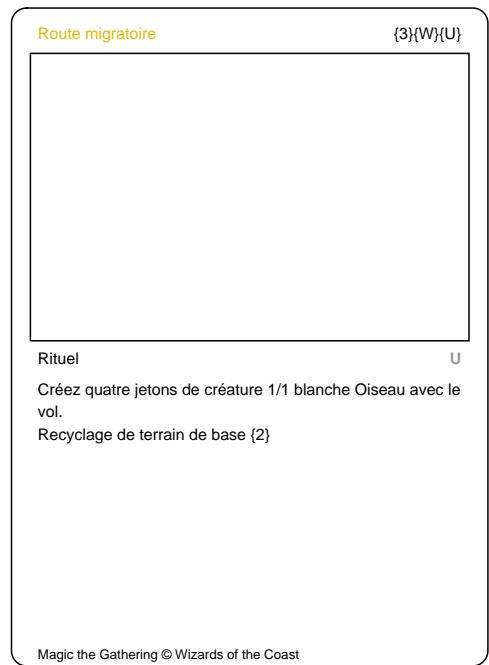
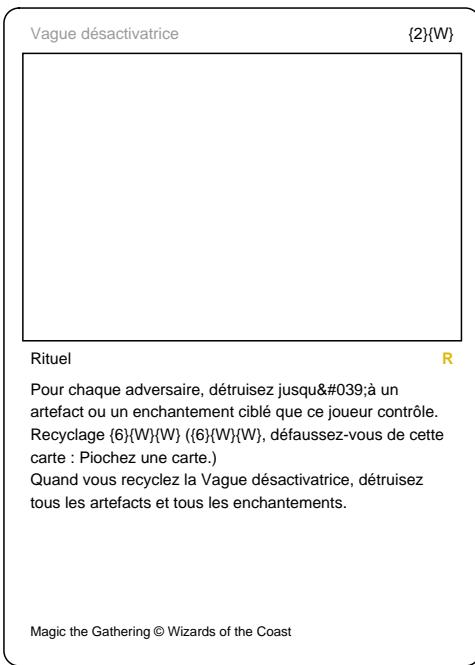
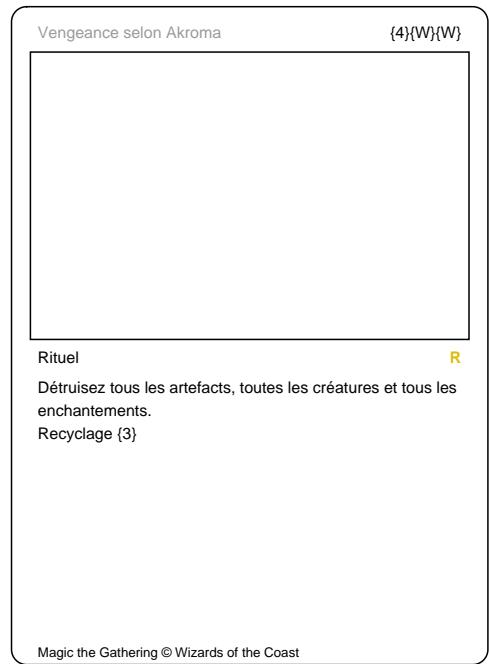
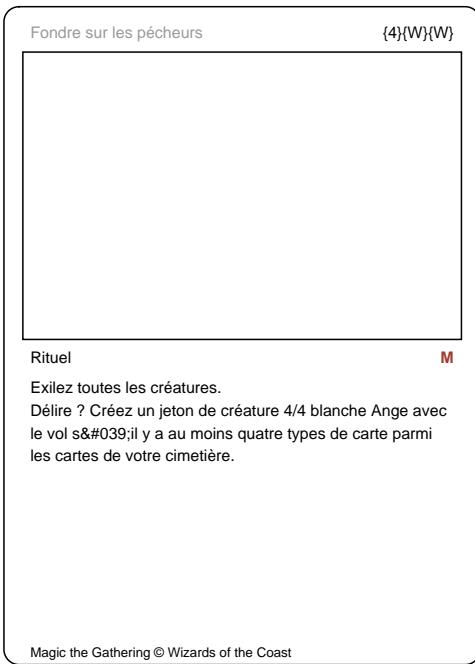


Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Banc de sable isolé



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

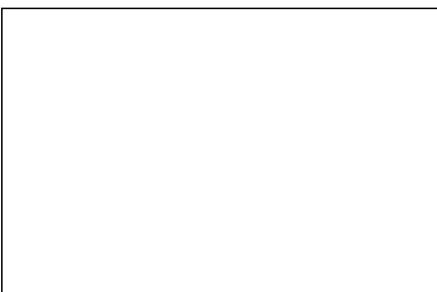
{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

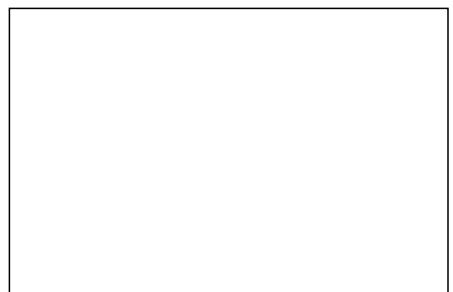
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet



Terrain

U

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Fervente

Terrain : désert

C

Le Désert de la Fervente arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {1}{R} ({1}{R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cratère fumant

Terrain

C

Le Cratère fumant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Loyale

Terrain : désert

C

Le Désert de la Loyale arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant

Terrain : désert

Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garrison de Boros

Terrain

U

La Garrison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garrison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert hostile

Terrain : désert

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, exilez une carte de terrain depuis votre cimetière : Le Désert hostile devient une créature 3/4 Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

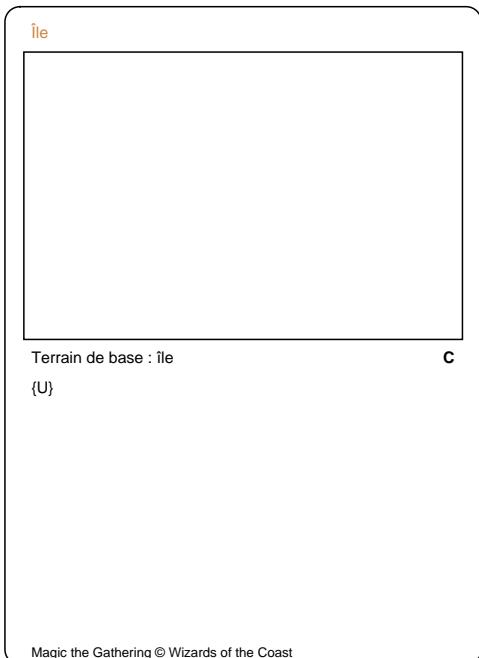
Terrain de base : île

C

{U}

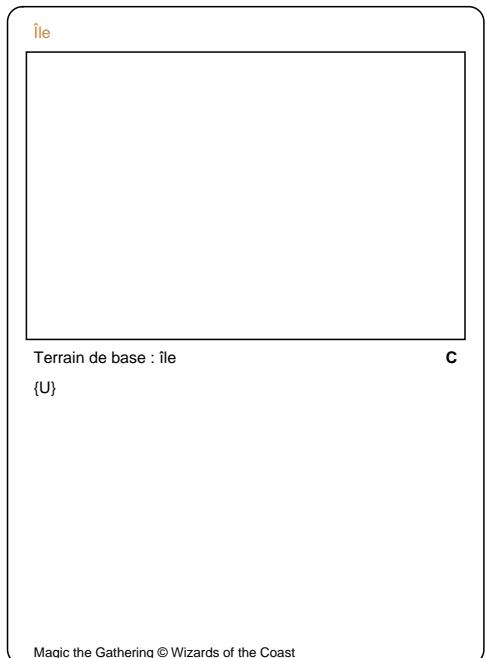
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



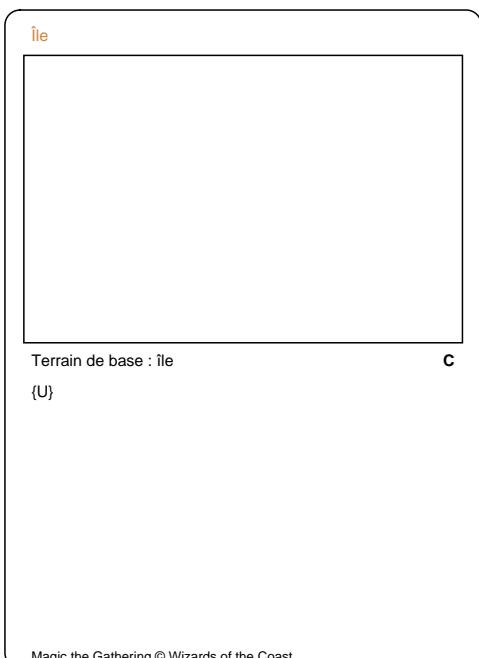
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



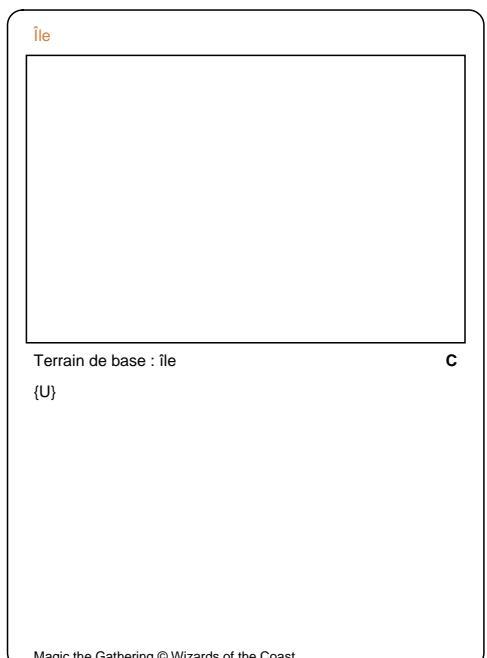
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île lointaine



Terrain

C

L'île lointaine arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

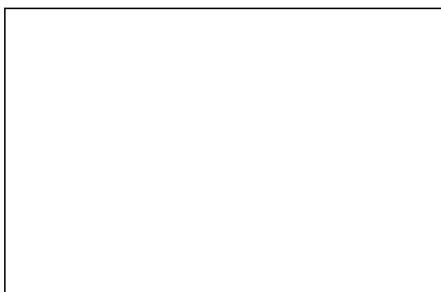
C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert



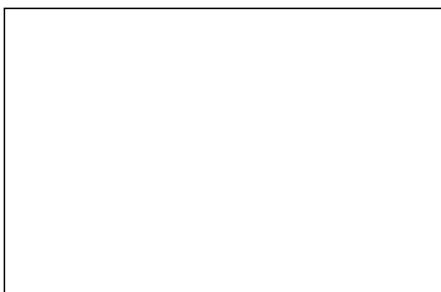
Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

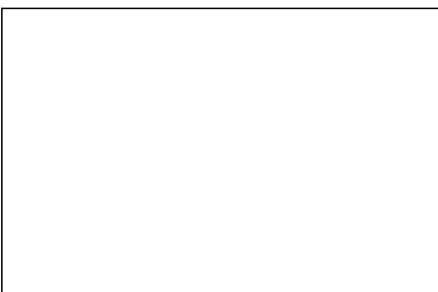


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

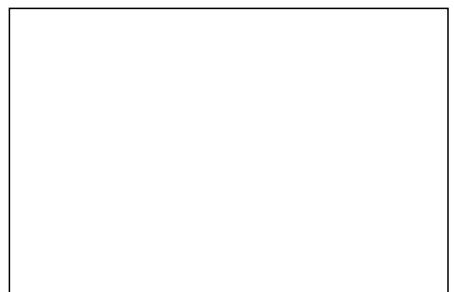


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



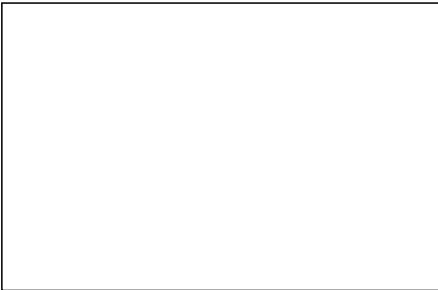
Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



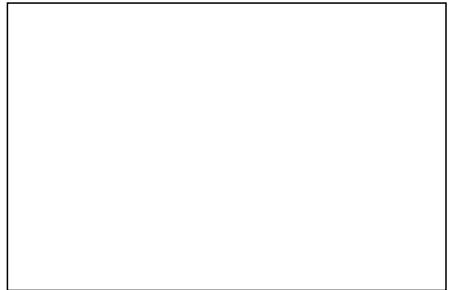
Terrain de base : montagne

<center>

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie dérivante



Terrain

La Prairie dérivante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix et identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



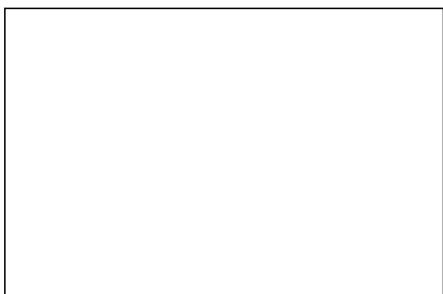
Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qui est un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

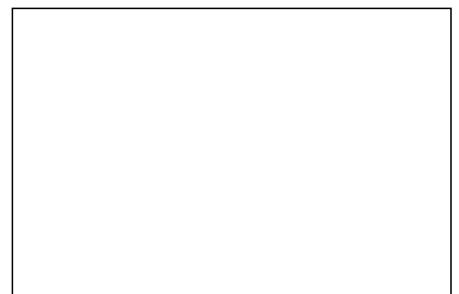
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius

{2}



Artifact

U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artifact

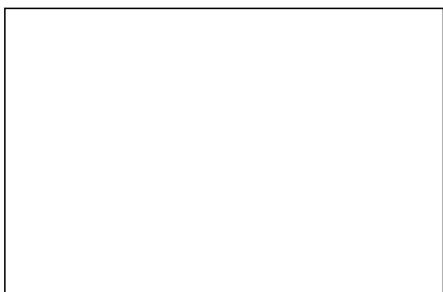
U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}



Artifact

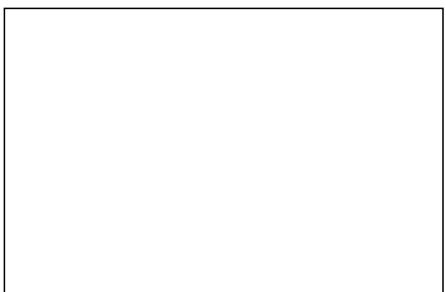
U

{1}, {T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros

{2}



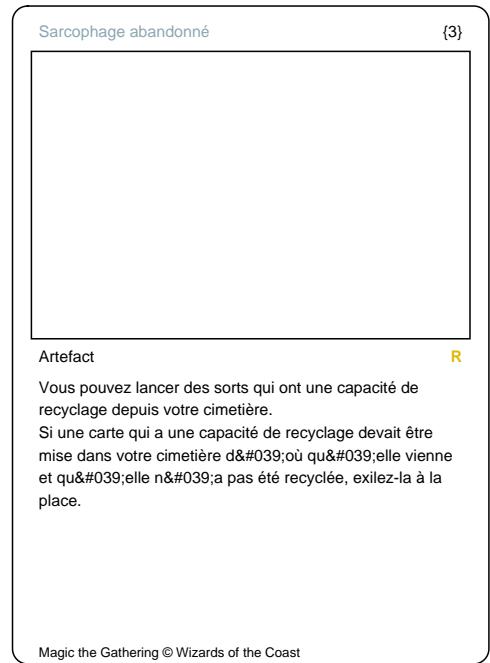
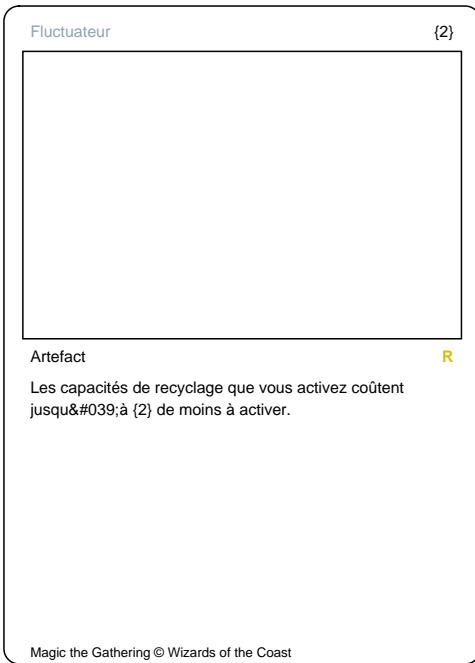
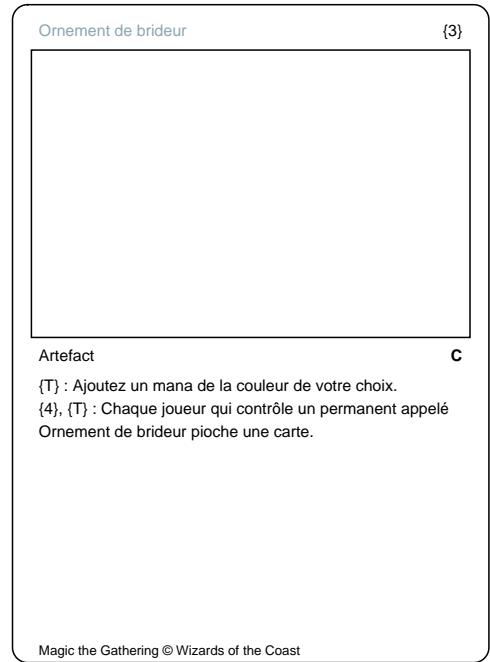
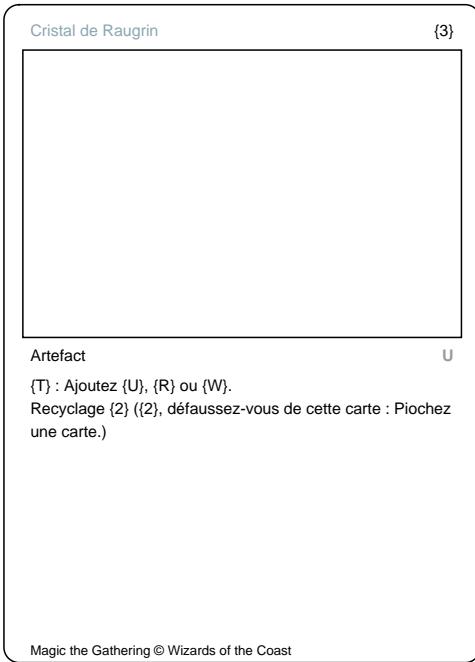
Artifact

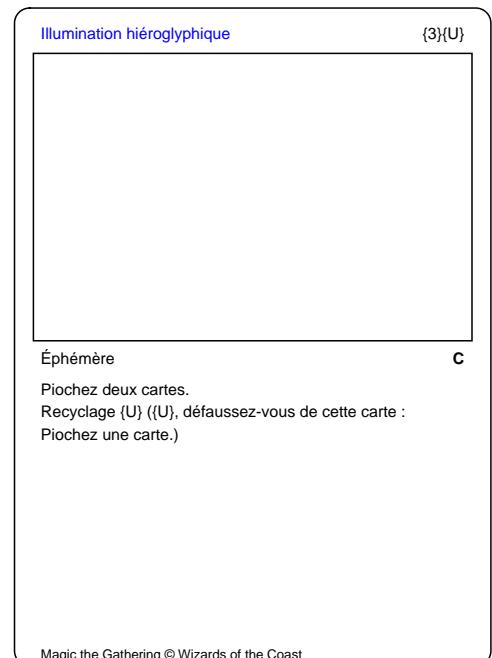
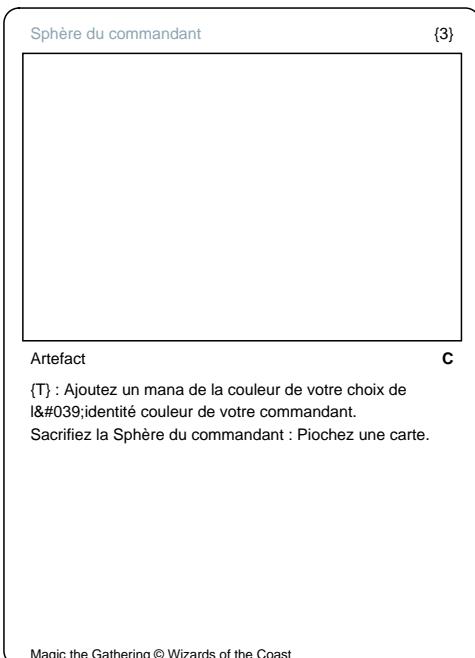
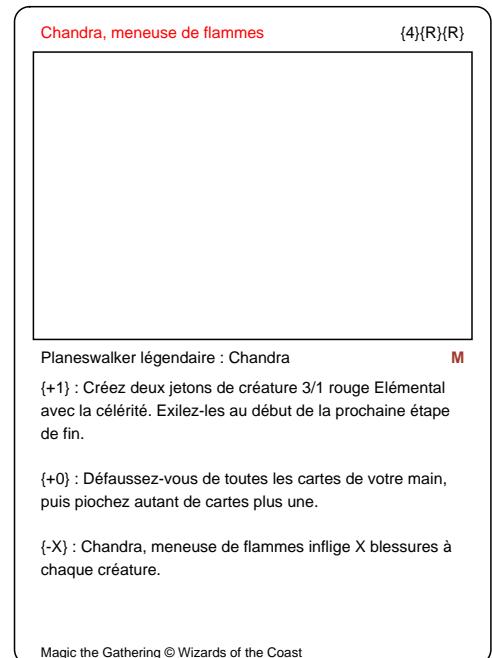
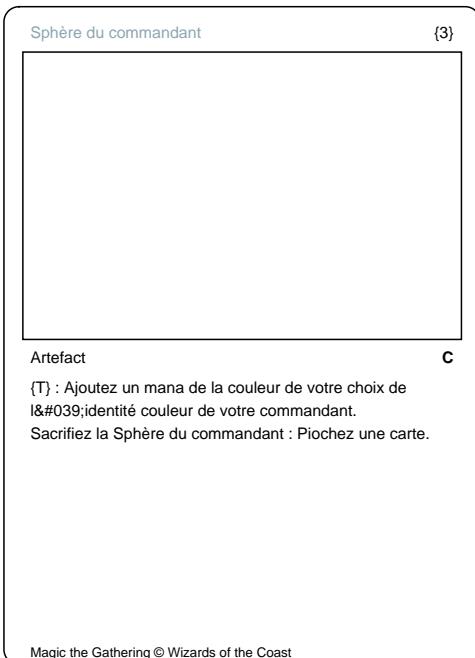
U

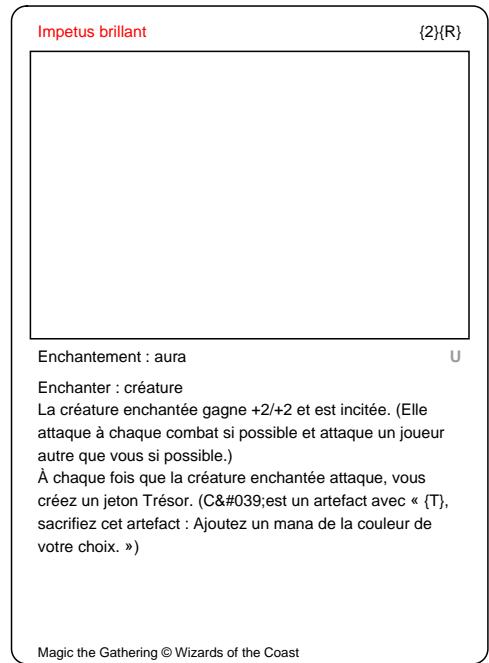
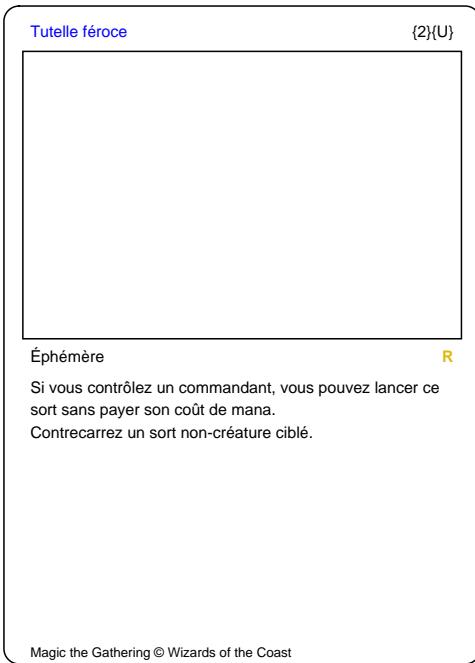
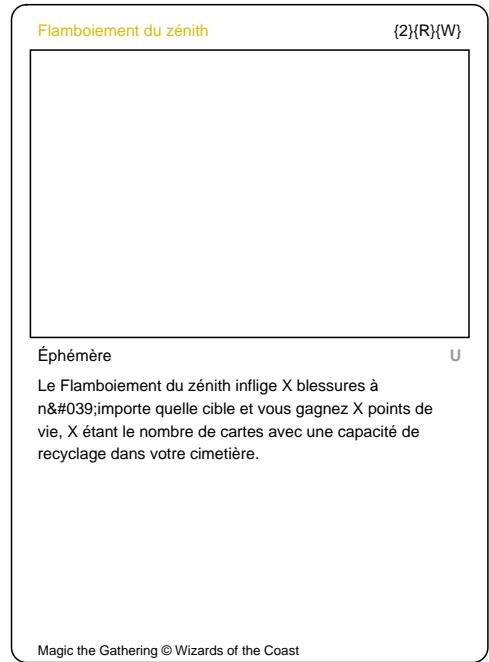
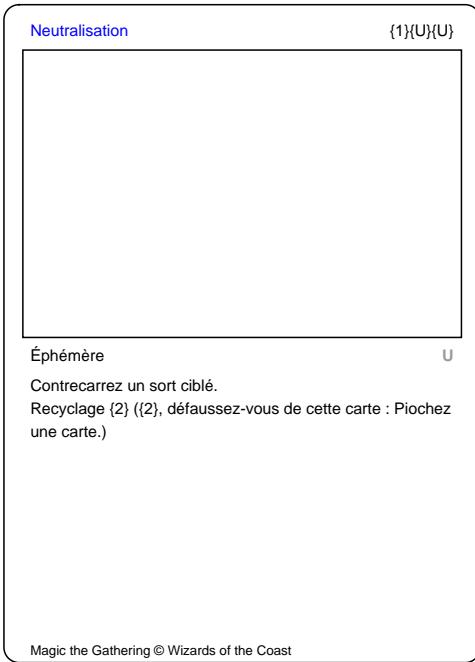
{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Reformation tectonique

{1}{R}



Enchantement

R

Chaque carte de terrain dans votre main a recyclage {R}. Recyclage {2} ({2}), Défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre de drakôns

{2}{U}



Enchantement

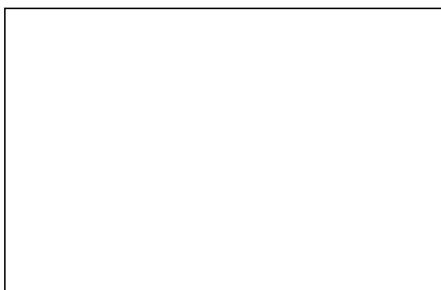
R

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'éclairs

{1}{R}



Enchantement

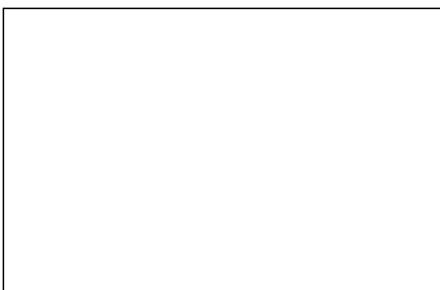
U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus psychique

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous appliquez regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mers comminatoires

{1}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur « présage » sur les Mers comminatoires. Retirez huit marqueurs « présage » des Mers comminatoires : Créez un jeton de créature 8/8 bleue Kraken.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelles perspectives

{5}{U}

Enchantement R

Quand les Nouvelles perspectives arrivent sur le champ de bataille, piochez trois cartes. Tant que vous avez au moins sept cartes en main, vous pouvez payer {0} à la place de payer des coûts de recyclage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mission de reconnaissance

{2}{U}{U}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonance cristalline

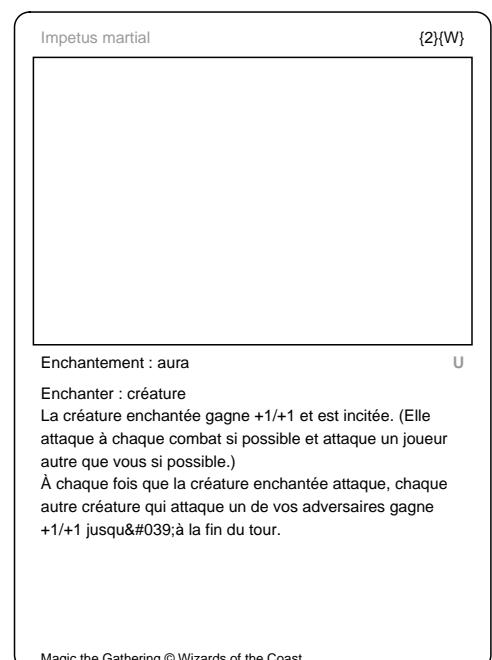
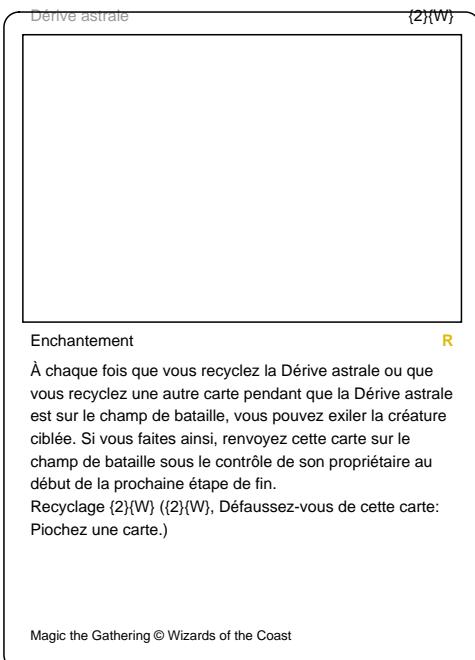
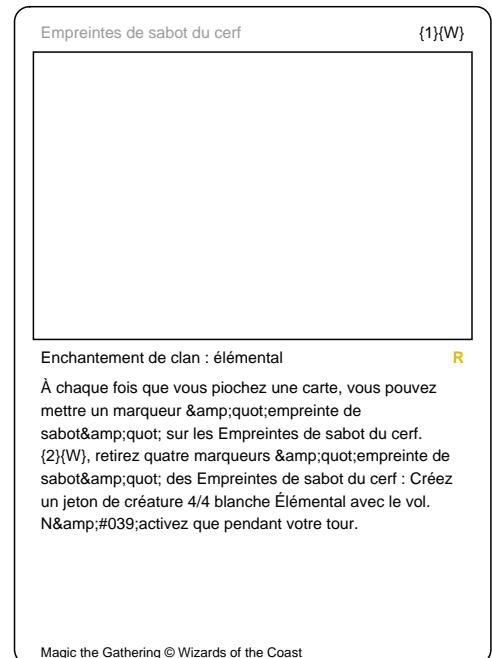
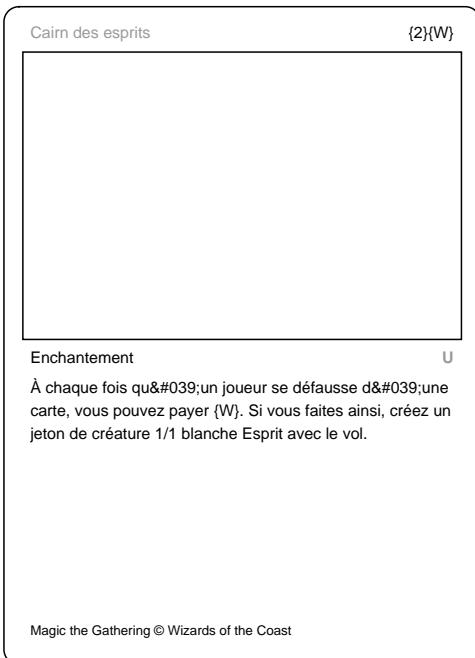
{2}{U}

Enchantement R

À chaque fois que vous recyclez une carte, vous pouvez faire que la Résonance cristalline devienne une copie d'un autre permanent ciblé jusqu'à votre prochain tour, excepté qu'elle a cette capacité.

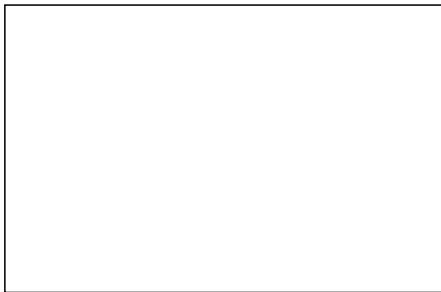
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Proscription

{3}{W}



Enchantement

U

Flash

Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast