

Derevii, tacticienne de l'empyrée

{G}{W}{U}

Créature légendaire : oiseau et sorcier

R

Vol

À chaque fois que Derevii, tacticienne de l'empyrée arrive sur le champ de bataille ou qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

{1}{G}{W}{U} : Mettez Derevii sur le champ de bataille depuis la zone de commandement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin

{3}

Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

Quand l'?il du pèlerin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin

{3}

Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

Quand l'?il du pèlerin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

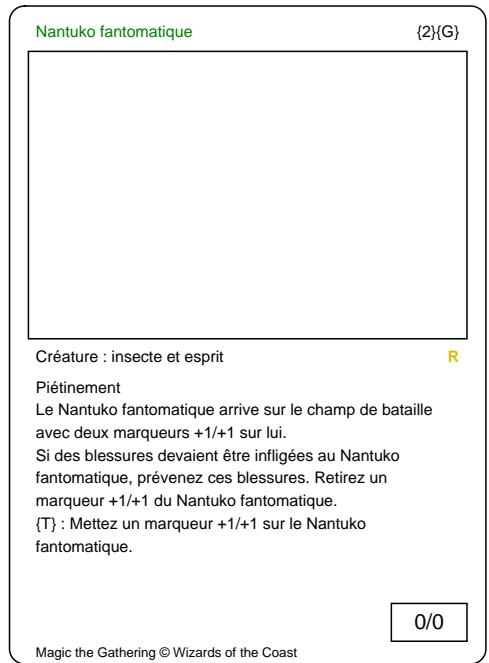
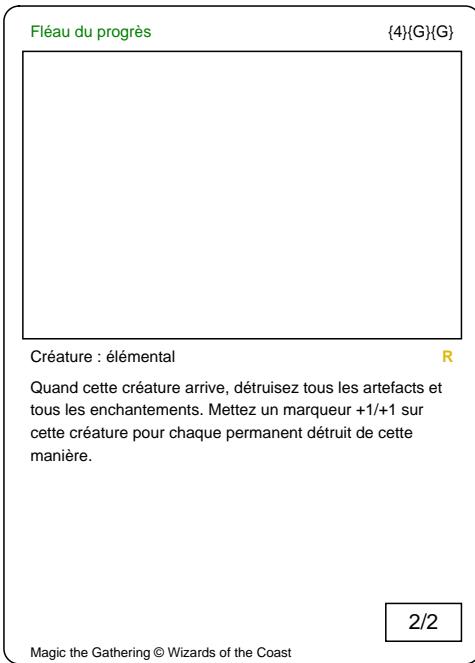
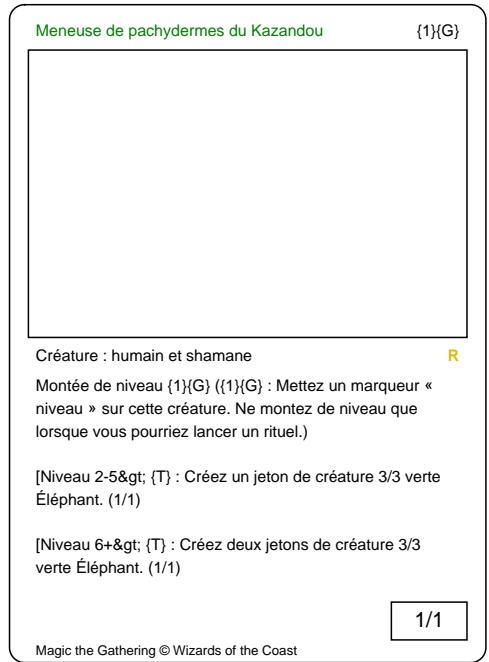
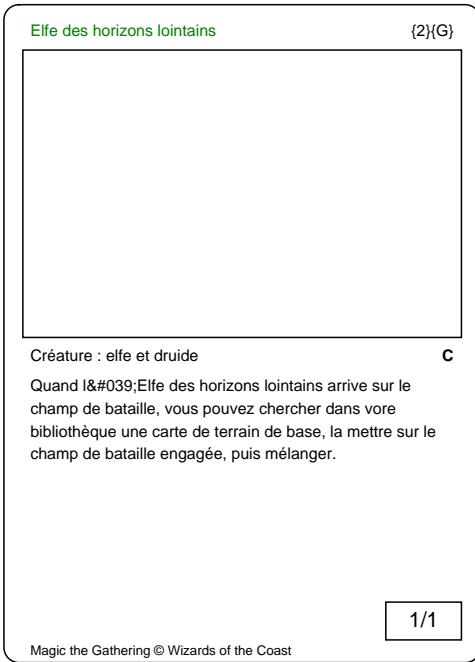
Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Azami, dame des parchemins

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

Créature légendaire : humain et sorcier

R

Engagez un sorcier dégagé que vous contrôlez : Piochez une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit devineur

{4}{U}

Créature : esprit

U

À chaque fois que l'Esprit devineur inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur et vous piochez chacun autant de cartes.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn des tromperies infinies

{4}{U}{U}

Créature : djinn

R

Vol

{T} : Échangez le contrôle de deux créatures non-légendaires ciblées. Vous ne pouvez pas activer cette capacité pendant le combat.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exarque fourbe

{2}{U}

Créature : phryxian et clerc

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Quand l'Exarque fourbe arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

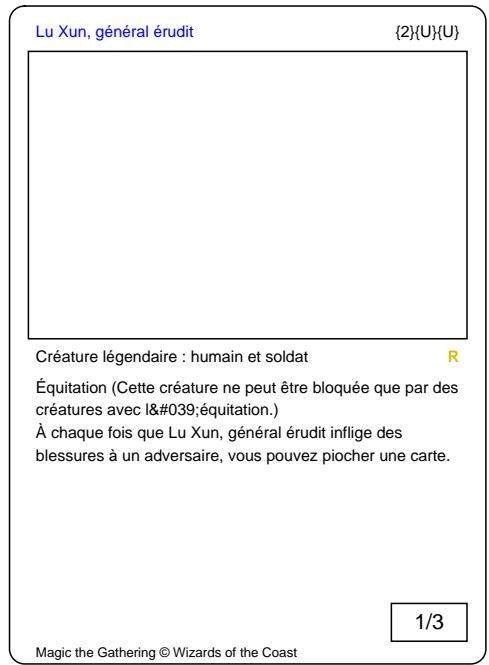
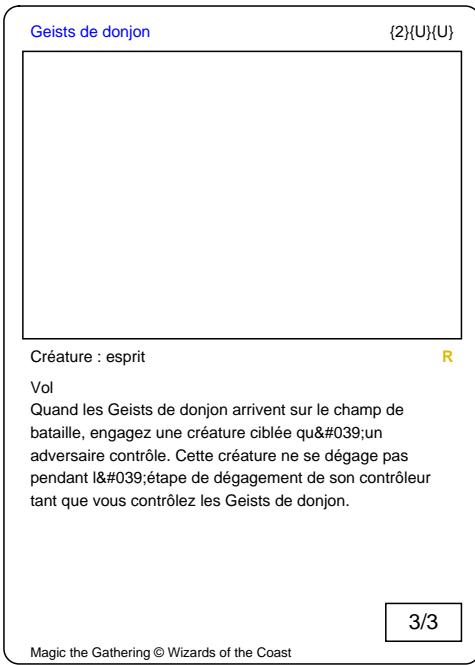
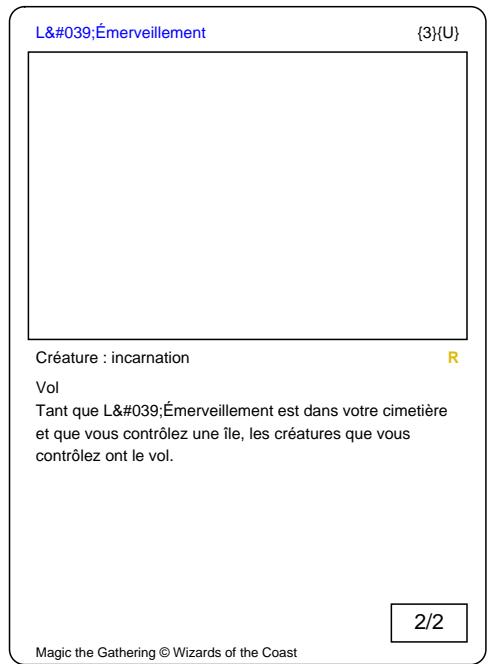
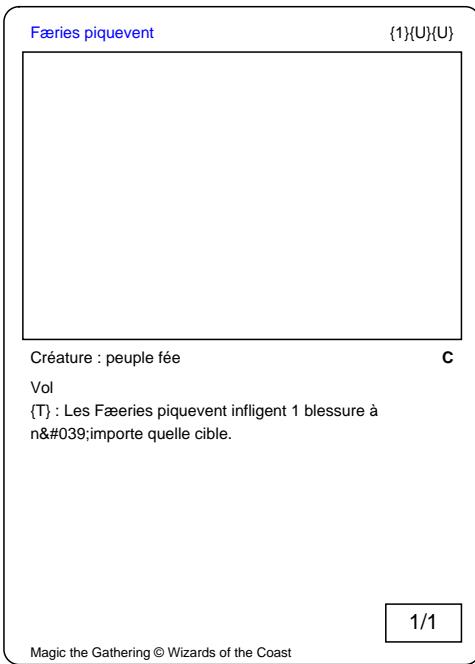
? Dégarez un permanent ciblé que vous contrôlez.

? Engagez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Patrouille d'espionnage de Hada

{1}{U}

Créature : humain et gredin

Montée de niveau {2}{U} ({2}{U}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-> La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (2/2)

[Niveau 3-> Linceul

La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (3/3)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fieuveux

{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc

Quand le Chasseur de fieuveux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fieuveux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la fatalité

{3}{W}

Créature : ange

R

Vol
Quand l'Ange de la fatalité arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir

{2}{W}

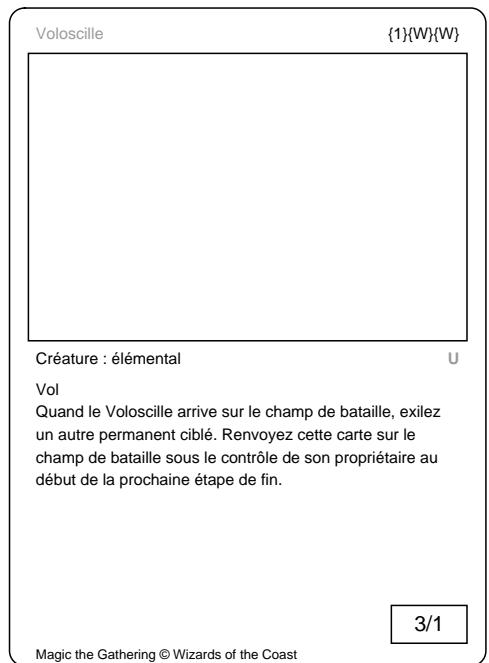
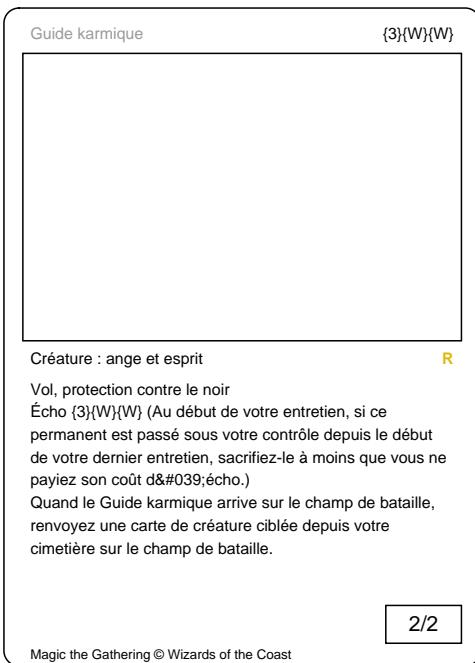
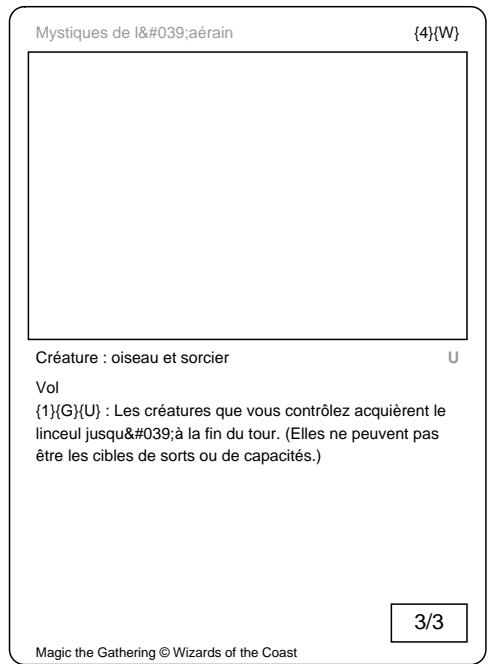
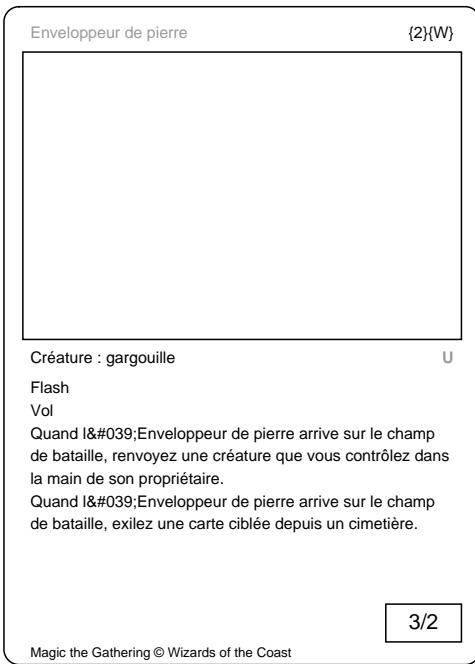
Créature : changeforme

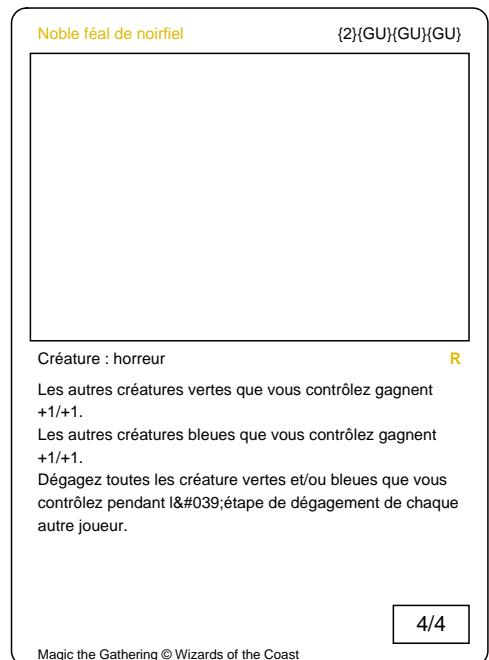
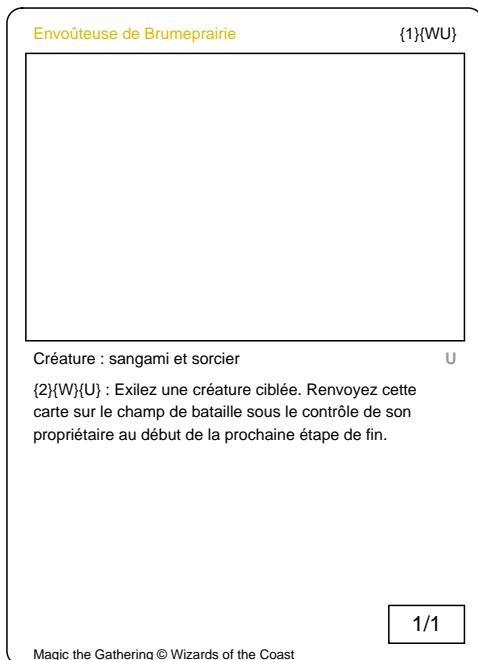
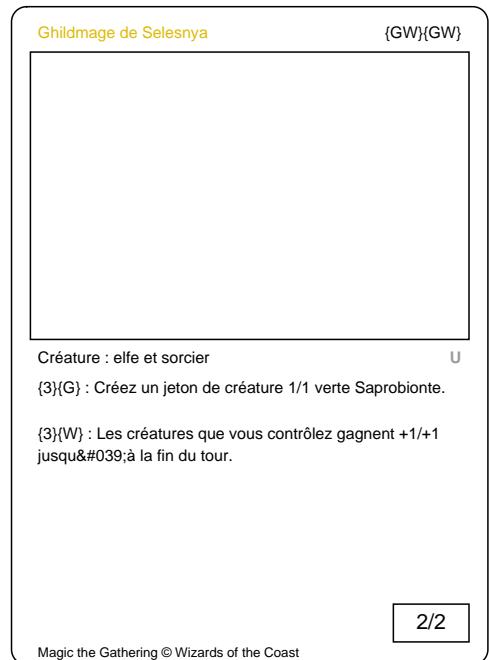
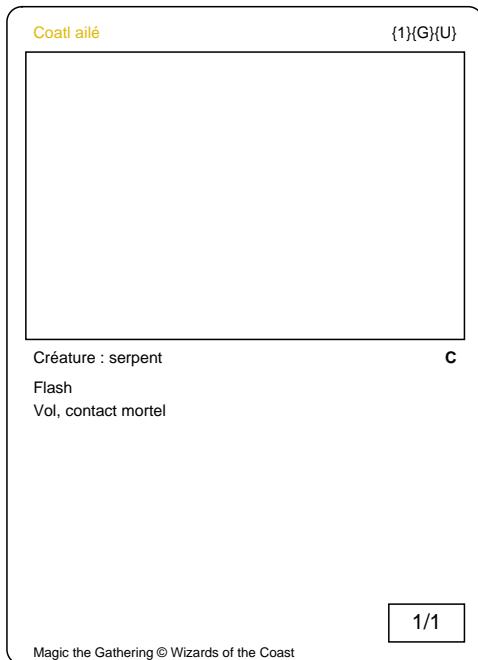
Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
(X) : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Prophète de l'Il tourné vers le Ciel {3}{G}{W}{U}



Créature : humain et sorcier

U

Vigilance

{T} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rubinia Chantelâme {2}{G}{W}{U}



Créature légendaire : peuple fée

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager Rubinia Chantelâme pendant votre étape de dégagement.

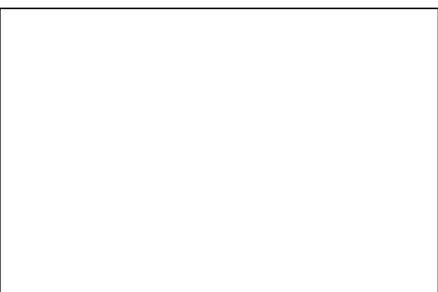
{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée tant que vous contrôlez Rubinia Chantelâme et que Rubinia reste engagée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roon du Royaume caché

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



Créature légendaire : rhinocéros et soldat

M

Vigilance, piétinement

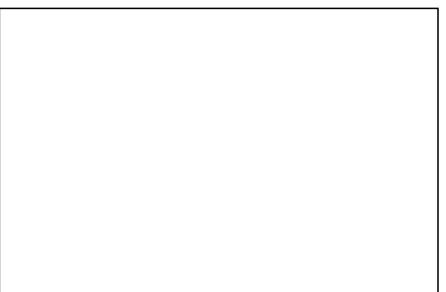
{2}, {T} : Exilez une autre créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration

{1}{G}



Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de terrain ciblée d'un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunt de 100.000 flèches

{2}{U}

Rituel

U

Piochez une carte pour chaque créature engagée que l'adversaire ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère selon Kirtar

{4}{W}{W}

Rituel

U

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

Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, détruisez à la place toutes les créatures, puis créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand nettoyage

{3}{U}

Rituel

U

Renvoyez tous les permanents de la couleur de votre choix dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère selon Kirtar

{4}{W}{W}

Rituel

U

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

Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, détruisez à la place toutes les créatures, puis créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la gloire

{5}{W}

Rituel

R

Offre tentante ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Chaque adversaire peut mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'il contrôle. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

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

Citadelle maritime

Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

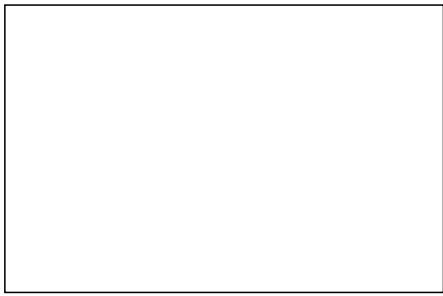
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



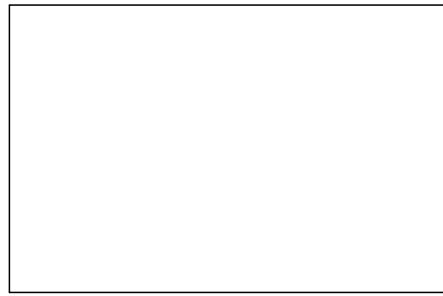
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



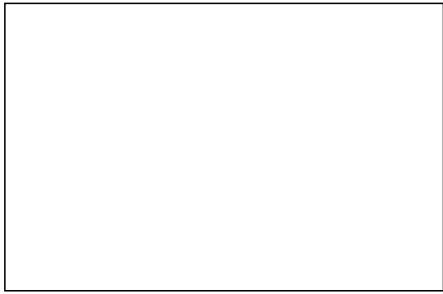
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



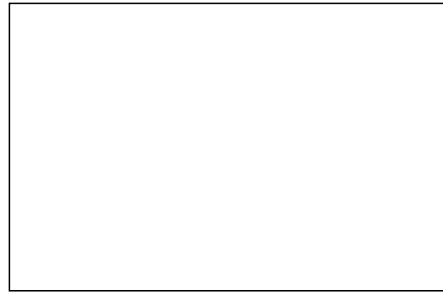
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



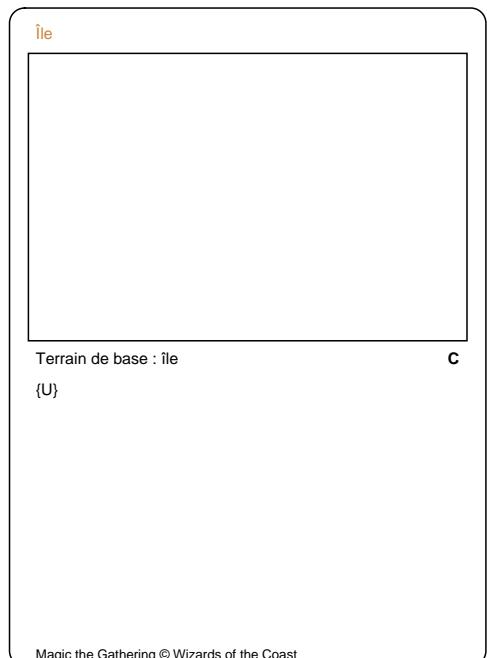
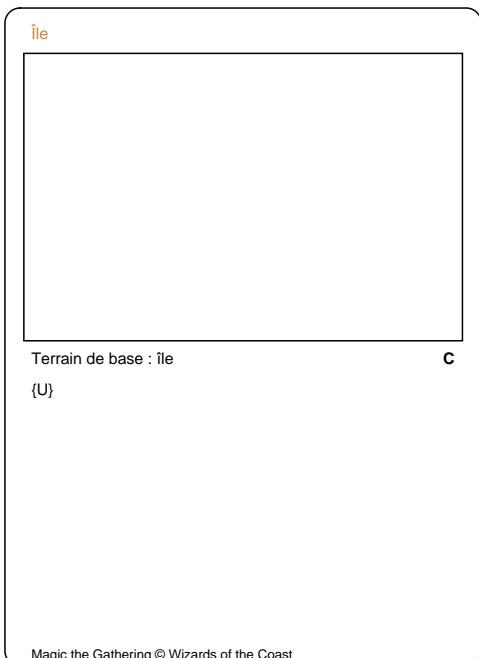
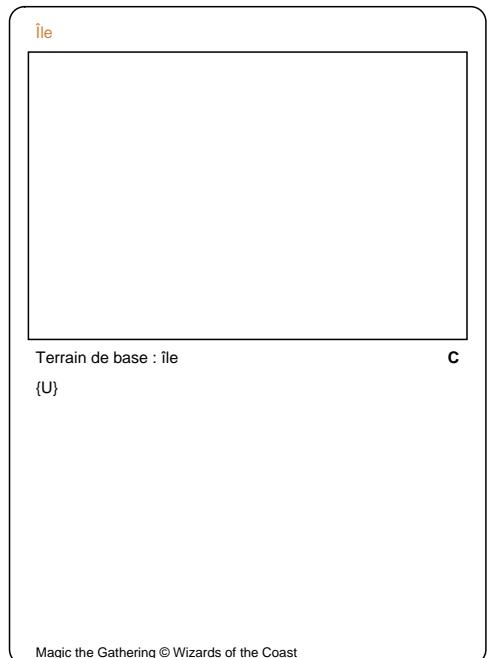
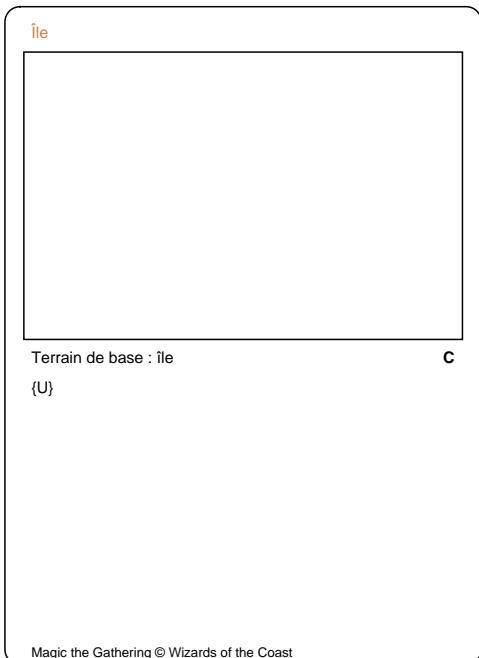
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



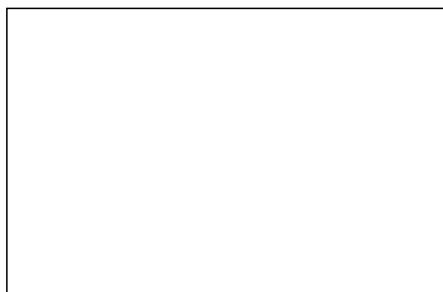
Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



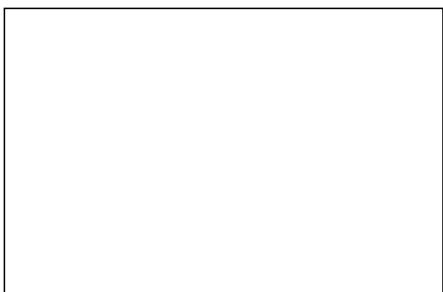
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

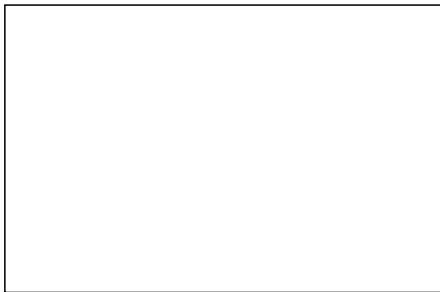
C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Bant



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
(1), (T), sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



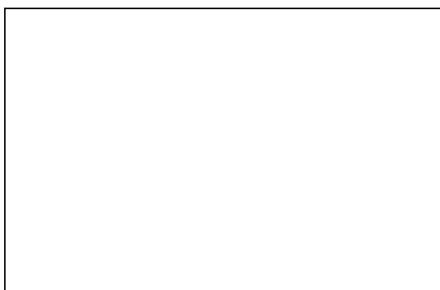
Terrain de base : plaine

C

</center><center></center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



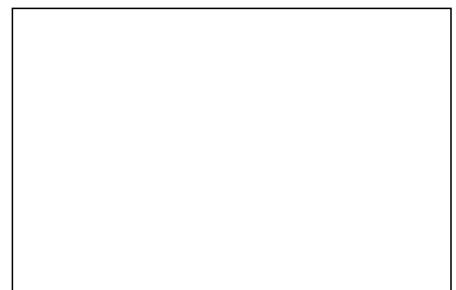
Terrain de base : plaine

C

<center></center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

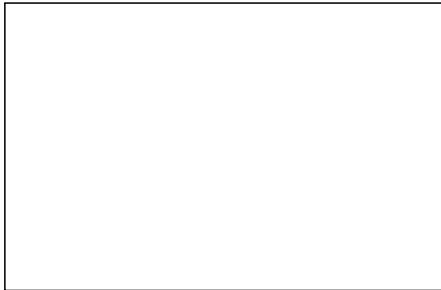
C

<center></center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

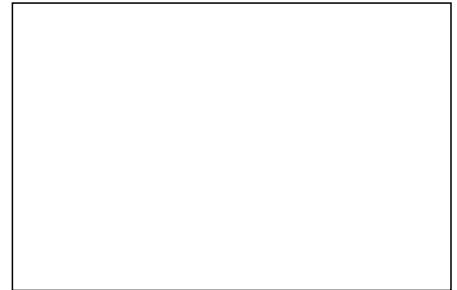


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

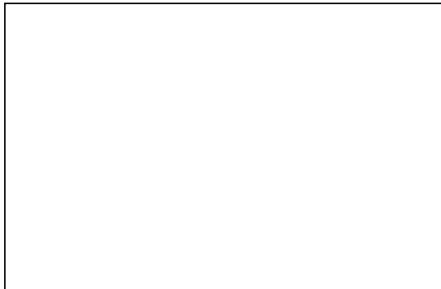


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

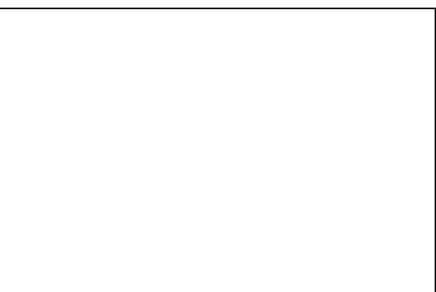


Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya

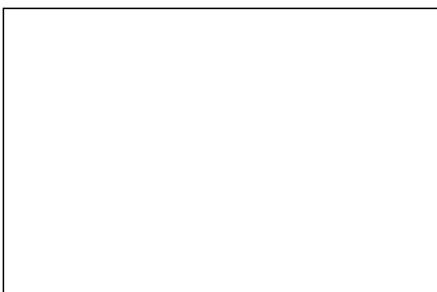


Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade transguilde



Terrain

La Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Seijiri



Terrain

U

Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes de sel



Terrain

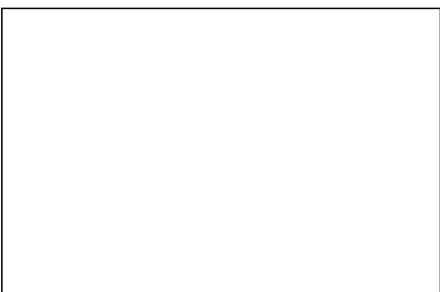
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Steppes de sel.
{1}, retirez X marqueurs « stock » des Steppes de sel :
Ajoutez X manas de n°importe quelle combinaison
de {G} et/ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

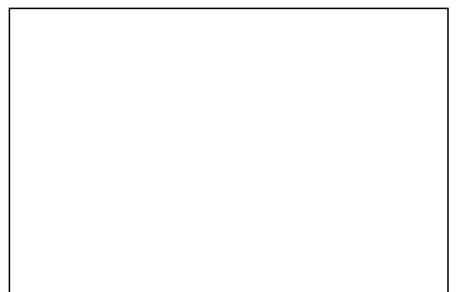
Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille
engagé.

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

{T} : Ajoutez {G}{W}.

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

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

Tour de la Rupture

Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artifact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de tonnerre

{3}

Artifact

U

Tant que le Bâton de tonnerre est dégagé, si une créature devait vous infliger des blessures de combat, prévenez 1 de ces blessures.

{2}, {T} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boussole du géomètre

{2}

Artifact

R

{T}, exilez la Boussole du géomètre : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de joueurs qui contrôlent au moins deux terrains de plus que vous. Mettez ces cartes sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}

Artifact : équipement

R

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabinet du conjurateur

{5}

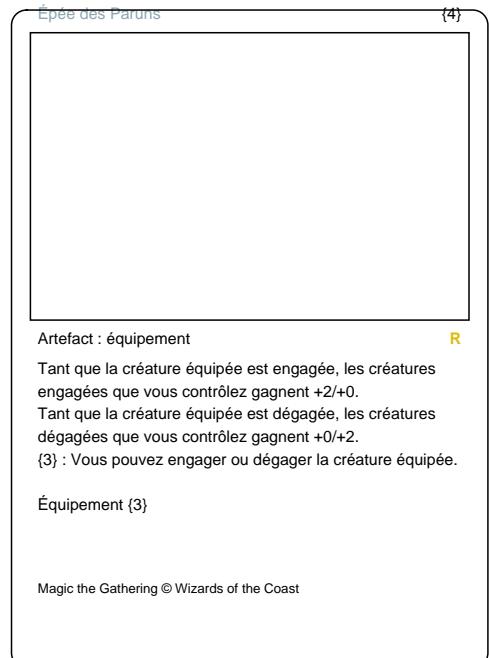
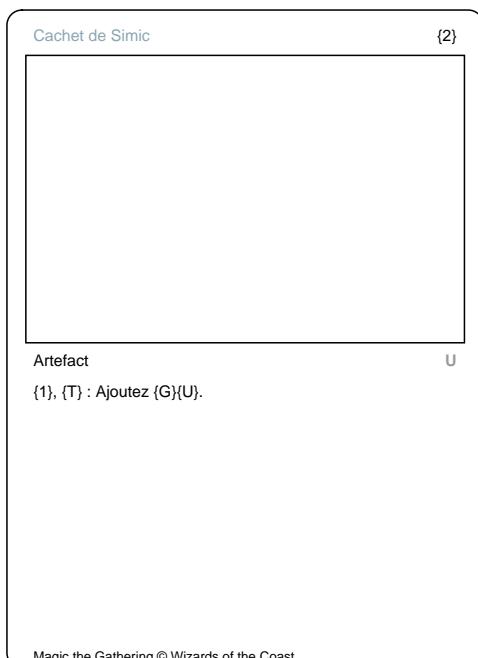
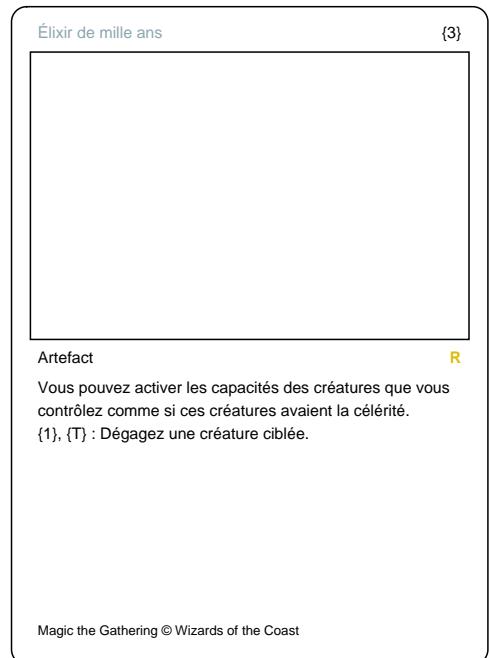
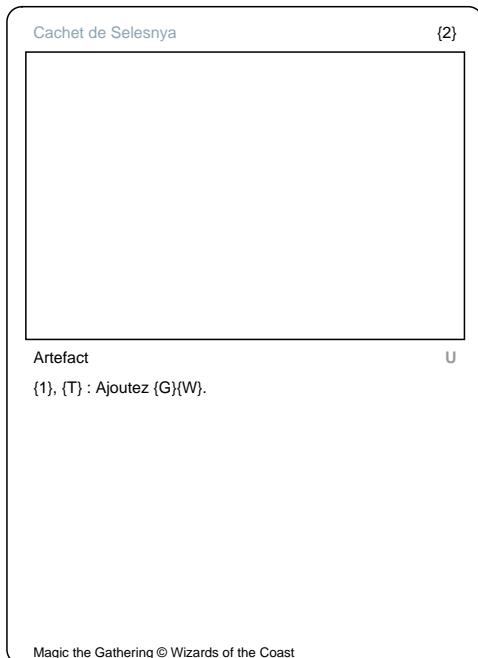
Artifact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Lingot de sombracier

{3}



Artifact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègelame léonin

{3}



Artifact

U

Flash

{2}, sacrifiez le Piègelame léonin : Il inflige 2 blessures à chaque créature attaquant sans le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe de basalte

{3}



Artifact

U

Le Monolithe de basalte ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

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

{3} : Dégagez le Monolithe de basalte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé d'Azorius

{3}



Artifact

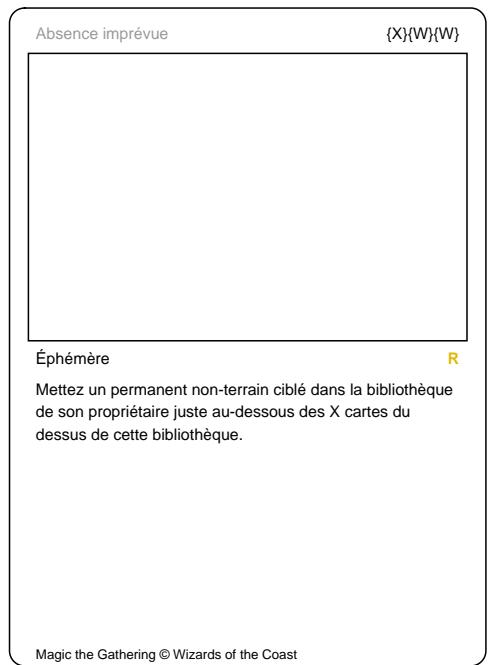
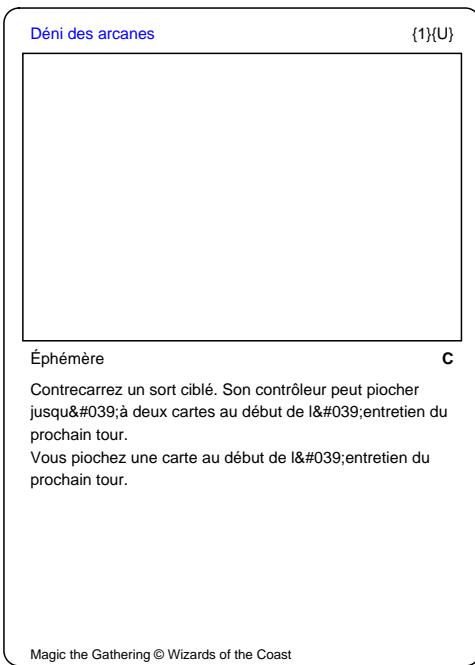
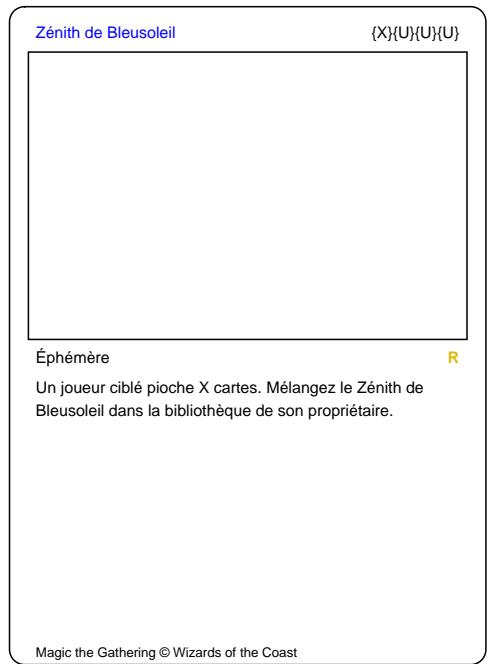
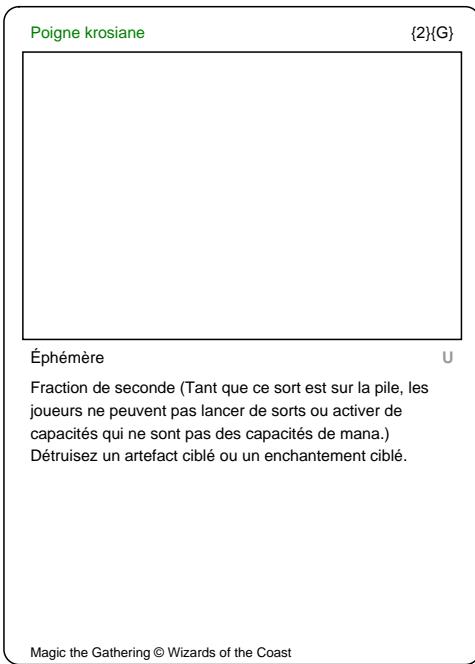
U

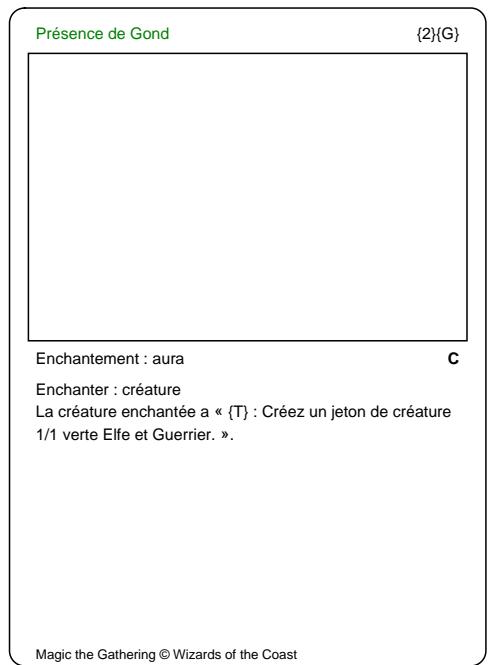
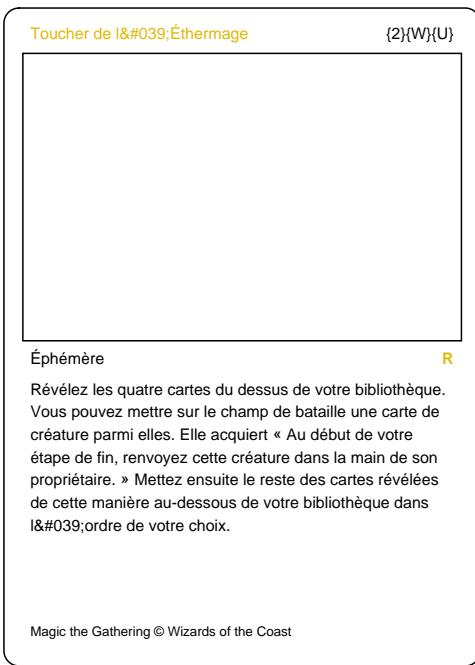
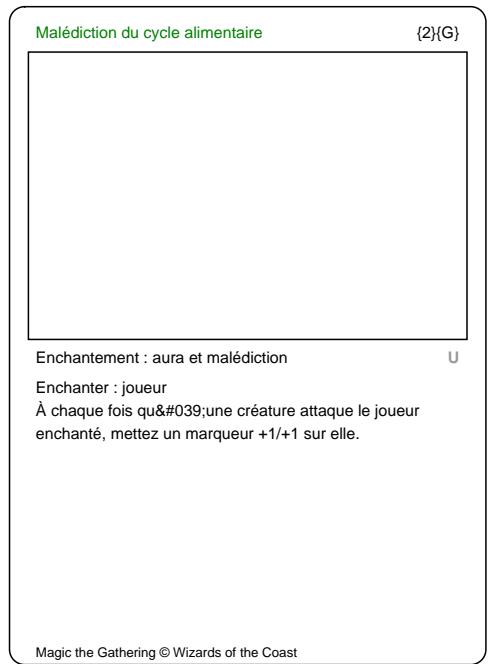
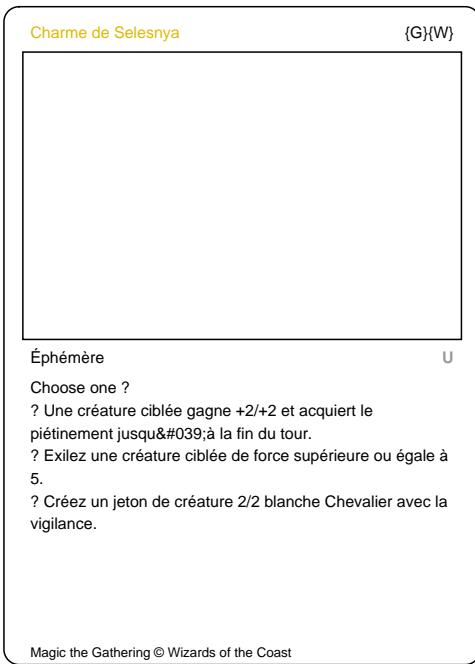
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

{W}{U} : La Runeclé d'Azorius devient une créature-artefact 2/2 blanche et bleue Oiseau avec le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

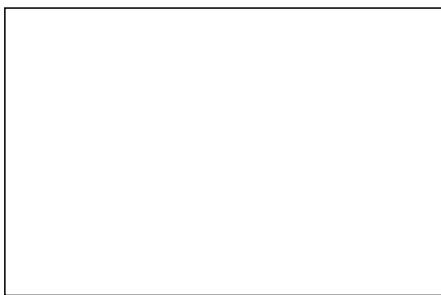
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Contrôle magique

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseforme

{1}{W}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

{2}{W}{W} : Exilez la créature enchantée et toutes les auras qui lui sont attachées. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si vous faites ainsi, renvoyez les autres cartes exilées de cette manière sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires et attachées à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'inertie

{2}{U}



Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut engager ou dégager un permanent ciblé de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des Abandonnés

{2}{W}



Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enchanté, son contrôleur gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

