

Sphère-bouclier {0}



Créature-artefact : mur U
 Défenseur
 À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère-bouclier {0}



Créature-artefact : mur U
 Défenseur
 À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère-bouclier {0}



Créature-artefact : mur U
 Défenseur
 À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins {1}{B}{B}



Créature légendaire : elfe et sorcier R
 Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.
 Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins {1}{B}{B}



Créature légendaire : elfe et sorcier **R**

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.
 Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins {1}{B}{B}



Créature légendaire : elfe et sorcier **R**

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.
 Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins {1}{B}{B}



Créature légendaire : elfe et sorcier **R**

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.
 Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skwi, nabab goblin {2}{R}



Créature légendaire : goblin **U**

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer Skwi, nabab goblin depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skwi, nabab goblin {2}{R}



Créature légendaire : goblin U

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer Skwi, nabab goblin depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur céphalide {2}{U}



Créature : céphalide et gremlin C

{OT}: Le joueur ciblé pioche une carte, puis se défaisse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skwi, nabab goblin {2}{R}



Créature légendaire : goblin U

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer Skwi, nabab goblin depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur céphalide {2}{U}



Créature : céphalide et gremlin C

{OT}: Le joueur ciblé pioche une carte, puis se défaisse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révéléz cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

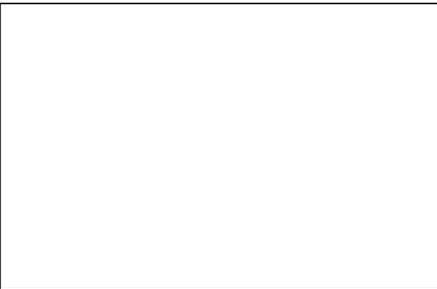
Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révéléz cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

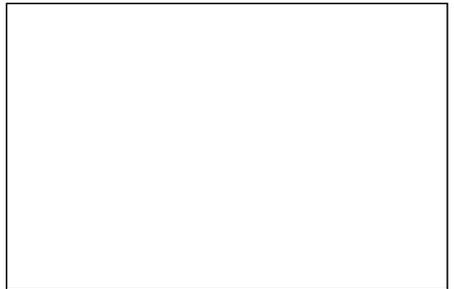
Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révéléz cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révéléz cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitresse transmutatrice {3}{U}



Créature-artefact : humain et artificier **R**

{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie {2}{U}



Créature : méduse **C**

Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitresse transmutatrice {3}{U}



Créature-artefact : humain et artificier **R**

{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie {2}{U}



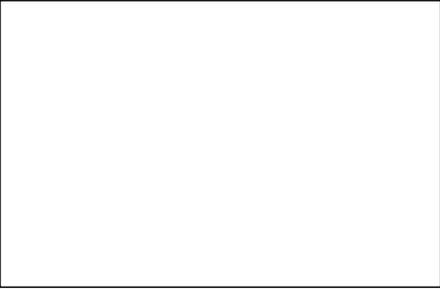
Créature : méduse **C**

Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrocenseur avemain {2}{W}



Créature : oiseau et sorcier U

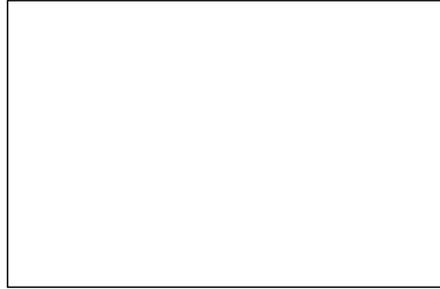
Flash
Vol

Si un adversaire devait chercher dans une bibliothèque, ce joueur cherche dans les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrocenseur avemain {2}{W}



Créature : oiseau et sorcier U

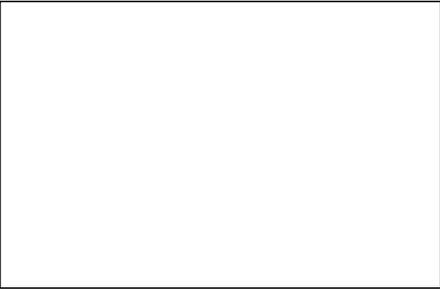
Flash
Vol

Si un adversaire devait chercher dans une bibliothèque, ce joueur cherche dans les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrocenseur avemain {2}{W}



Créature : oiseau et sorcier U

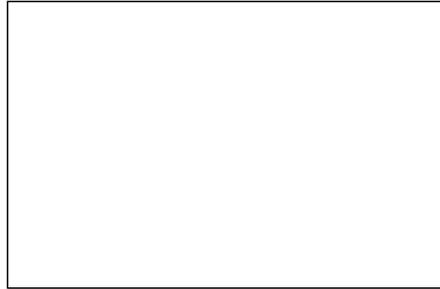
Flash
Vol

Si un adversaire devait chercher dans une bibliothèque, ce joueur cherche dans les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrocenseur avemain {2}{W}



Créature : oiseau et sorcier U

Flash
Vol

Si un adversaire devait chercher dans une bibliothèque, ce joueur cherche dans les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateurs aurioks {3}{W}

Créature : humain et soldat R

{1}{W} : Renvoyez une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1 depuis votre cimetière dans votre main.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}

Créature : esprit C

L'Infiltrateur dimir est imblocable.
Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}

Créature : esprit C

L'Infiltrateur dimir est imblocable.
Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}

Rituel U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machinations des Dimir

{2}{B}



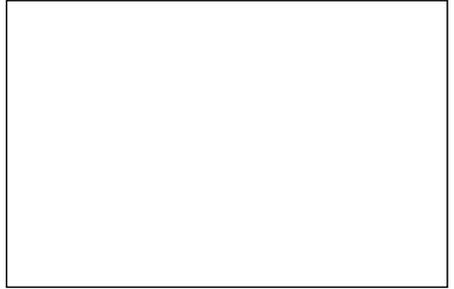
Rituel

U

Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Exilez n'importe quel nombre de ces cartes, puis remettez le reste dessus dans l'ordre de votre choix.
Transmutation {1}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

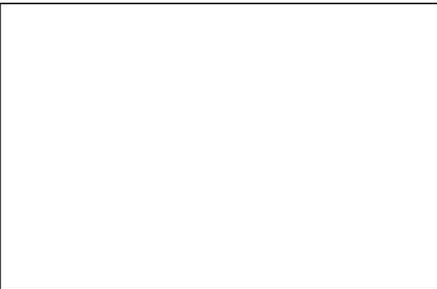
C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machinations des Dimir

{2}{B}



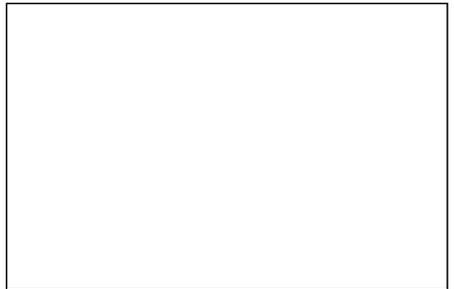
Rituel

U

Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Exilez n'importe quel nombre de ces cartes, puis remettez le reste dessus dans l'ordre de votre choix.
Transmutation {1}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



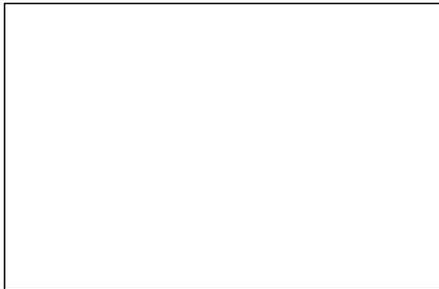
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine de Voilebrume



Terrain : plaine

U

{T} : Ajoutez {W}.

La Plaine de Voilebrume arrive sur le champ de bataille engagée.

{W}, {T} : Mettez une carte ciblée de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents blancs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouest de Tolaria



Terrain

U

L'Ouest de Tolaria arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Transmutation {1}{U}{U} {{1}{U}{U}}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de coût converti de mana 0, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne transmutez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

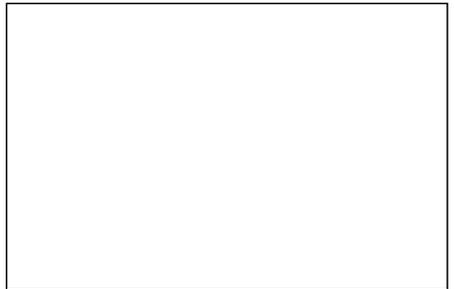
U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



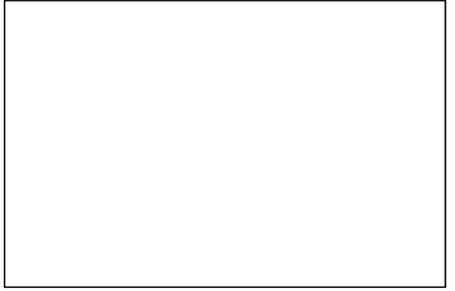
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



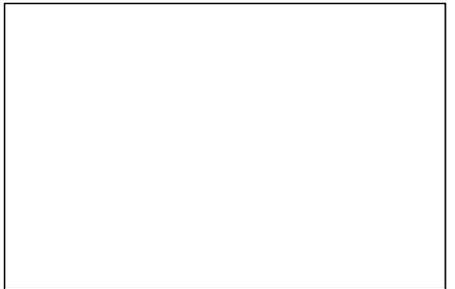
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther

{1}



Artefact

C

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

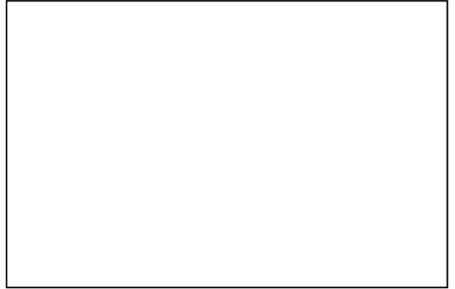
Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther

{1}



Artefact

C

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther

{1}

Artefact

C

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Piochez une carte.

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

Bombe à sortilèges solaire

{1}

Artefact

C

{W}, sacrifiez la Bombe à sortilèges solaire : Vous gagnez 5 points de vie.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges solaire : Piochez une carte.

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

Flèches infusées

{4}



Artefact

U

Solarisation

{T}, Retirez X marqueurs « charge » des Flèches infusées :
Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule de l'exécuteur

{B}



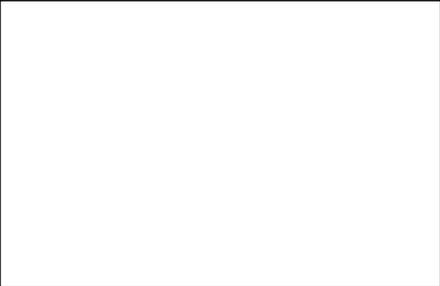
Artefact

C

{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule de l'exécuteur {B}

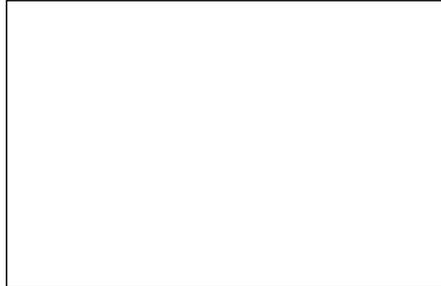


Artefact C

{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du dissipateur {W}

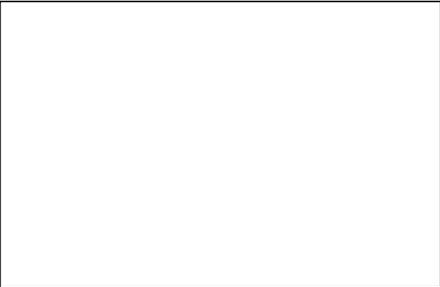


Artefact C

{2}{W}, {T}, sacrifiez la Capsule du dissipateur : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe bloquesprit {3}{U}

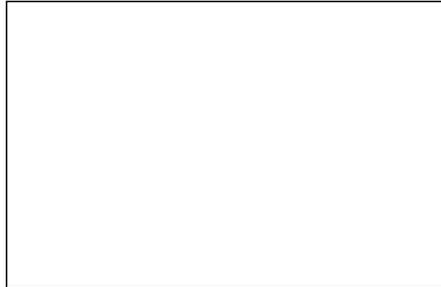


Artefact R

Les joueurs ne peuvent pas chercher dans leur bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du dissipateur {W}



Artefact C

{2}{W}, {T}, sacrifiez la Capsule du dissipateur : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

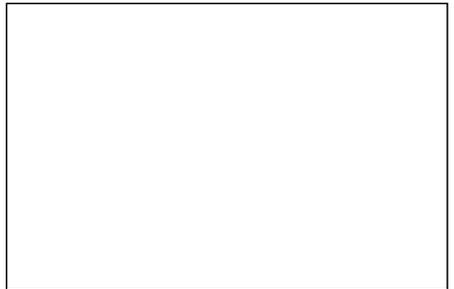
C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scintillement momentané

{1}{W}



Éphémère

C

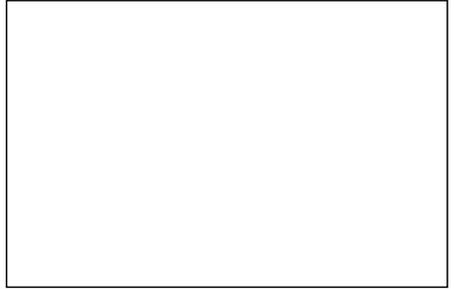
Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

Flashback {3}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitard

{2}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, sacrifiez le Mitard à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.

Sautez votre étape de pioche.

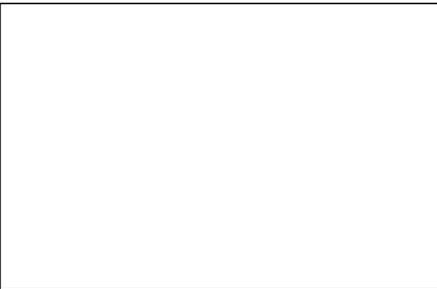
Vous avez le linceul.

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scintillement momentané

{1}{W}



Éphémère

C

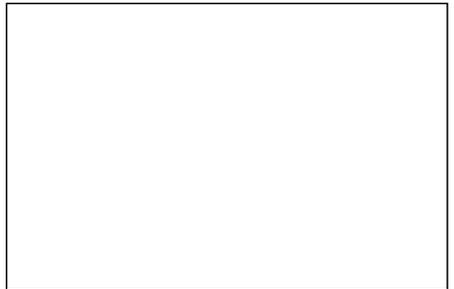
Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

Flashback {3}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitard

{2}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, sacrifiez le Mitard à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.

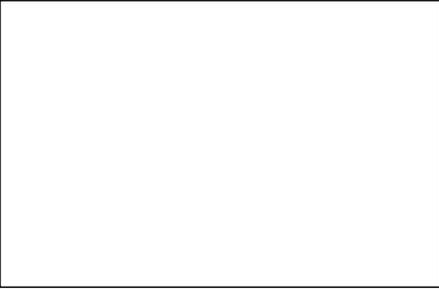
Sautez votre étape de pioche.

Vous avez le linceul.

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitard {2}{W}

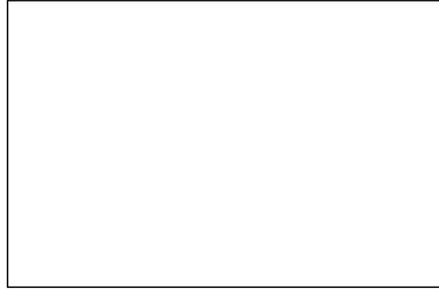


Enchantement **R**

Au début de votre entretien, sacrifiez le Mitard à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.
Sautez votre étape de pioche.
Vous avez le linceul.
Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'acier {1}



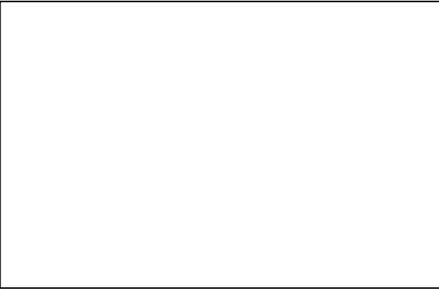
Créature-artefact : mur **C**

Défenseur

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitard {2}{W}

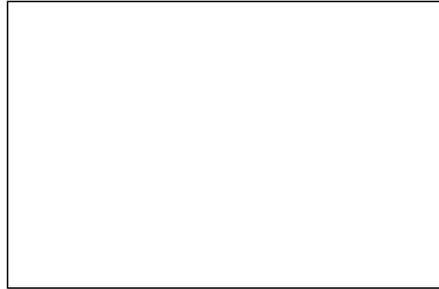


Enchantement **R**

Au début de votre entretien, sacrifiez le Mitard à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.
Sautez votre étape de pioche.
Vous avez le linceul.
Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'acier {1}



Créature-artefact : mur **C**

Défenseur

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn {1}



Artefact P

{T}, exiliez la Canne de Feldonn : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

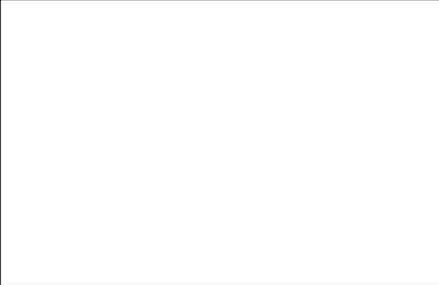


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

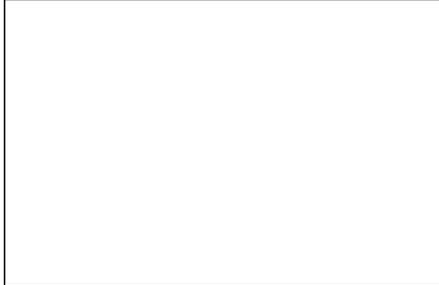


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}



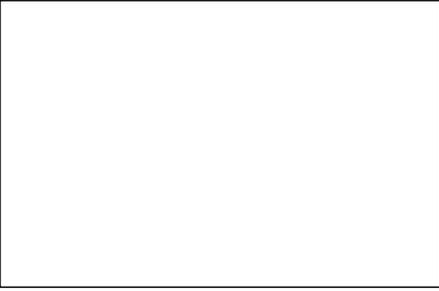
Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}



Artefact

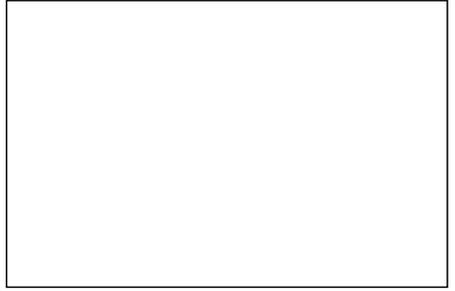
U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser la malfeasance

{W}



Éphémère

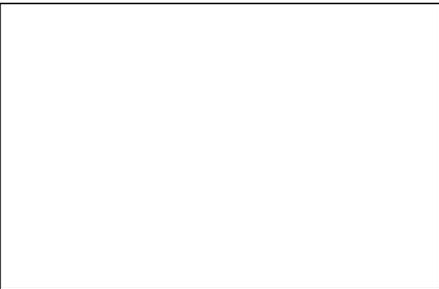
U

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser la malfeasance

{W}



Éphémère

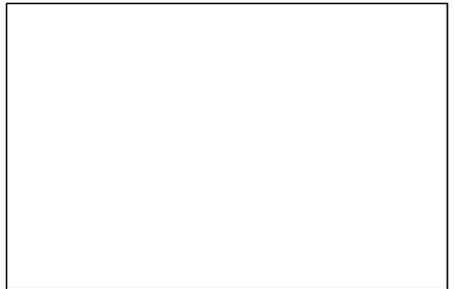
U

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie fantôme

{2}{W}



Éphémère

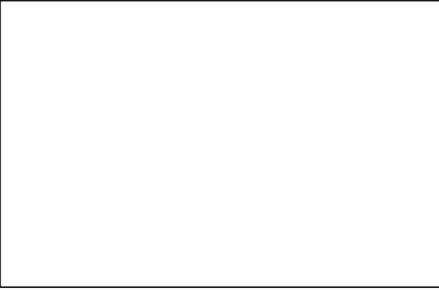
R

Exilez chaque créature que vous contrôlez. Renvoyez ces créatures sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie fantôme

{2}{W}



Éphémère

R

Exilez chaque créature que vous contrôlez. Renvoyez ces créatures sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast