

Archimage du Vallon d'Elendra

{3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra :
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra

{3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra :
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra

{3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra :
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste adroite

{W}{U}

Créature : humain et gremlin

C

Initiative

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste adroite {W}{U}

Créature : humain et gremlin C
 Initiative
 Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}

Créature : mur U
 Défenseur, vol
 Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste adroite {W}{U}

Créature : humain et gremlin C
 Initiative
 Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}

Créature : mur U
 Défenseur, vol
 Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse

{W}{B}



Créature-artefact : zombie

U

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.
Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse

{W}{B}



Créature-artefact : zombie

U

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.
Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse

{W}{B}



Créature-artefact : zombie

U

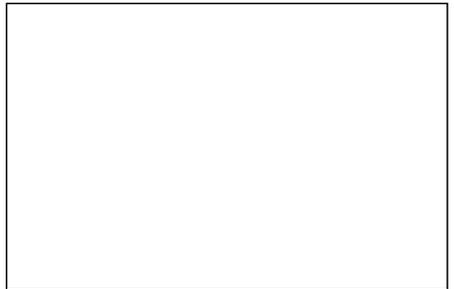
Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.
Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plumevoile

{WU}{WU}{WU}



Créature : élémental

U

Flash
Défenseur, vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plumevoile {WU}{WU}{WU}

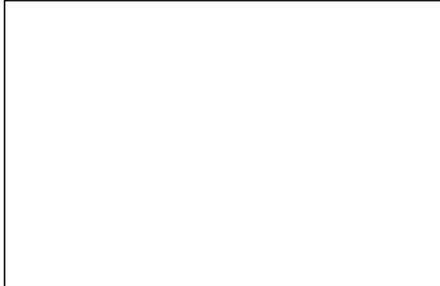


Créature : élémental U
Flash
Défenseur, vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plumevoile {WU}{WU}{WU}



Créature : élémental U
Flash
Défenseur, vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plumevoile {WU}{WU}{WU}

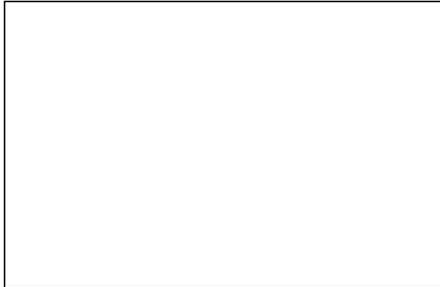


Créature : élémental U
Flash
Défenseur, vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}



Rituel R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



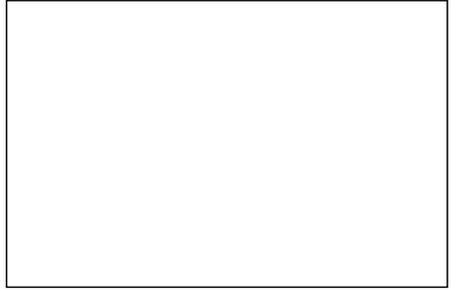
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



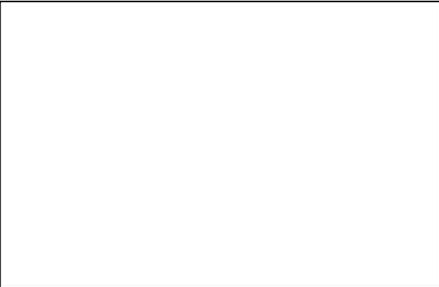
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



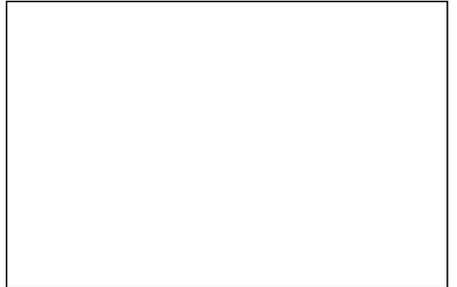
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant



Terrain

U

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant



Terrain

U

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Porte mystique



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

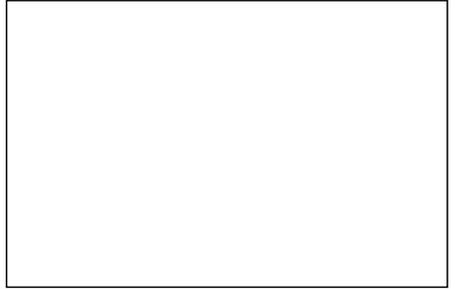
Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

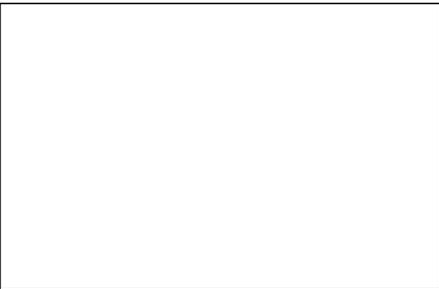
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

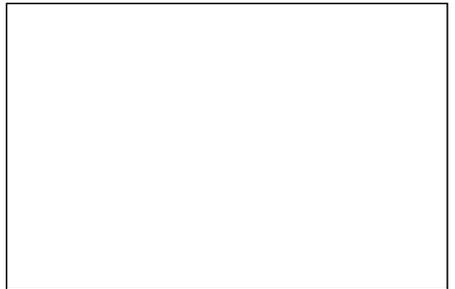
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

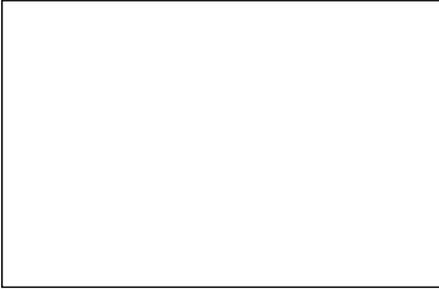
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}



Éphémère

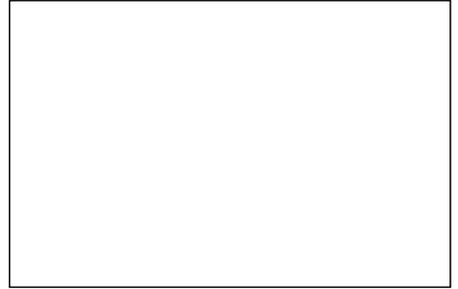
U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}



Éphémère

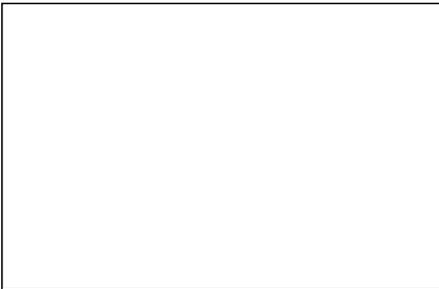
U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}



Éphémère

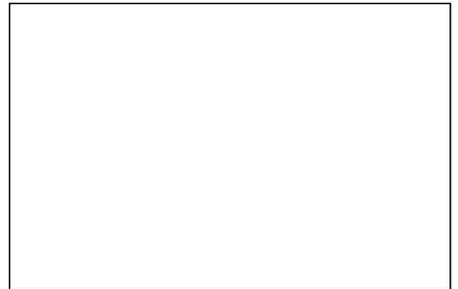
U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse

{U}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse

{U}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière obstruante

{W}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse

{U}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière obstruante

{W}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière obstruante

{W}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Punition de l'ignorance

{W}{U}{U}{B}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Punition de l'ignorance

{W}{U}{U}{B}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Punition de l'ignorance

{W}{U}{U}{B}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fructification forcée

{4}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fructification forcée

{4}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

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

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

Retrait d'âme {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrait d'âme {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

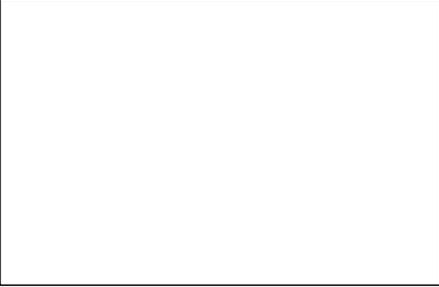
Retrait d'âme {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

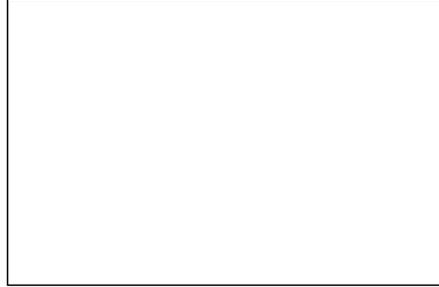
Retrait d'âme {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

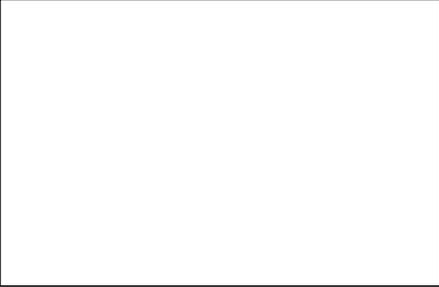
Charme d'Esper {W}{U}{B}



Éphémère U
Choisissez l'un ?
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Piochez deux cartes.
? Un joueur ciblé se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

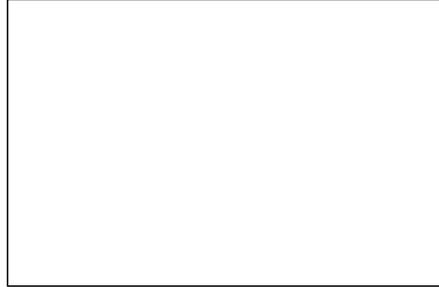
Charme d'Esper {W}{U}{B}



Éphémère U
Choisissez l'un ?
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Piochez deux cartes.
? Un joueur ciblé se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Esper {W}{U}{B}



Éphémère U
Choisissez l'un ?
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Piochez deux cartes.
? Un joueur ciblé se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande à Asha

{2}{W}{U}



Éphémère

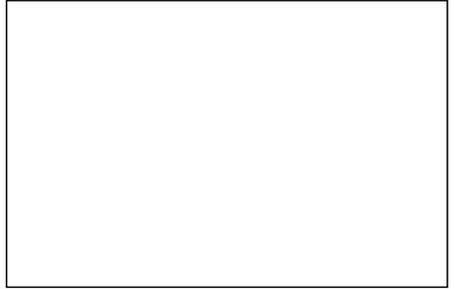
C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande à Asha

{2}{W}{U}



Éphémère

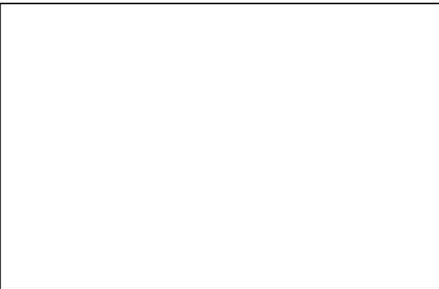
C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande à Asha

{2}{W}{U}



Éphémère

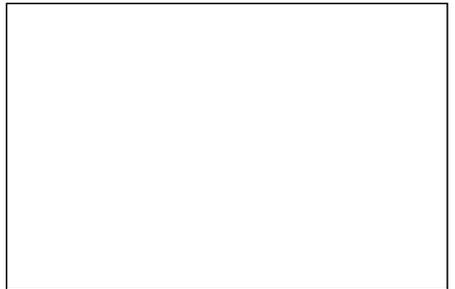
C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande à Asha

{2}{W}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

