

Drakôn clinquant

{1}{U}

Créature : drakôn

R

Vol

Quand le Drakôn clinquant arrive sur le champ de bataille, échangez le contrôle du Drakôn clinquant et de jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si vous ne le faites pas ou ne pouvez pas faire un échange, sacrifiez le Drakôn clinquant. Cette capacité se résout si sa cible devient illégale.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ertai, expert sorcier

{2}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{2}{U}{U}, {T} : Contrecarrez un sort ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ertai, expert sorcier

{2}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{2}{U}{U}, {T} : Contrecarrez un sort ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morphelin

{3}{U}{U}

Créature : changeforme

R

{U} : Dégagez le Morphelin.
{U} : Le Morphelin acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{U} : Le Morphelin acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
{1} : Le Morphelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
{1} : Le Morphelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morphelin
{3}{U}{U}

Créature : changeforme
R

{U} : Dégagez le Morphelin.
{U} : Le Morphelin acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{U} : Le Morphelin acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
{1} : Le Morphelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
{1} : Le Morphelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palinchrone
{5}{U}{U}

Créature : illusion
R

Vol
Quand le Palinchrone arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à sept terrains.
{2}{U}{U} : Renvoyez le Palinchrone dans la main de son propriétaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morphelin
{3}{U}{U}

Créature : changeforme
R

{U} : Dégagez le Morphelin.
{U} : Le Morphelin acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{U} : Le Morphelin acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
{1} : Le Morphelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
{1} : Le Morphelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palinchrone
{5}{U}{U}

Créature : illusion
R

Vol
Quand le Palinchrone arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à sept terrains.
{2}{U}{U} : Renvoyez le Palinchrone dans la main de son propriétaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant aveugle

{2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{1}{U}

Un sort ciblé ou un permanent ciblé devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Index

{U}

Rituel

C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cho-Manno, révolutionnaire

{2}{W}{W}

Créature légendaire : humain et rebelle

R

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à Cho-Manno, révolutionnaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Index

{U}

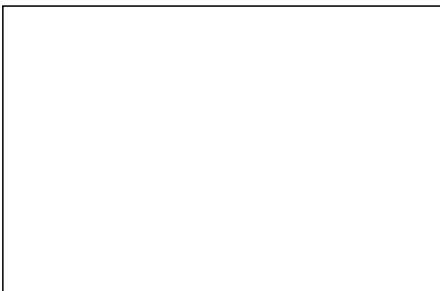
Rituel

C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne de Dromar



Terrain : repaire

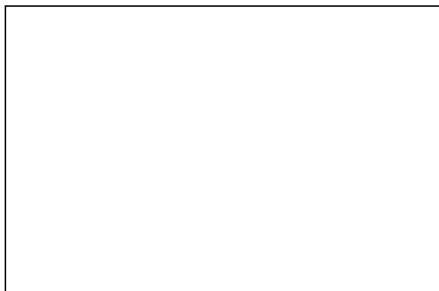
U

Quand la Caverne de Dromar arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne de Dromar



Terrain : repaire

U

Quand la Caverne de Dromar arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne de Dromar



Terrain : repaire

U

Quand la Caverne de Dromar arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne de Dromar



Terrain : repaire

U

Quand la Caverne de Dromar arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : maraisC

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : maraisC

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais salant



Terrain

U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais salant



Terrain

U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais salant



Terrain

U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais salant



Terrain

U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port rishadan



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Engagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port rishadan



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Engagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour côtière



Terrain

U

La Tour côtière arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour côtière



Terrain

U

La Tour côtière arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour côtière



Terrain

U

La Tour côtière arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour côtière



Terrain

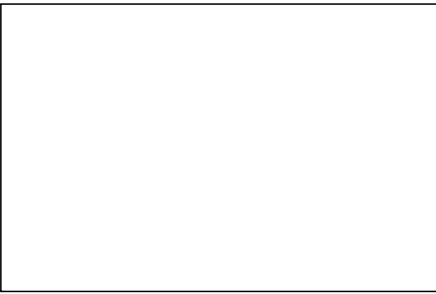
U

La Tour côtière arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

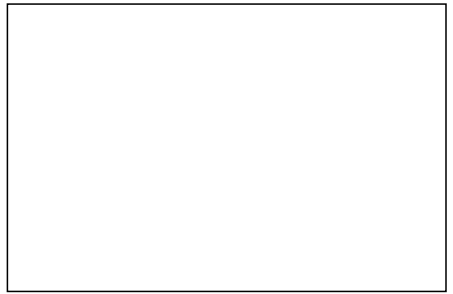
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail de Belfe

{5}

Artefact

R

Au moment où le Portail de Belfe arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{3}, {T} : Vous pouvez mettre une carte de créature du type choisi depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail de Belfe

{5}

Artefact

R

Au moment où le Portail de Belfe arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{3}, {T} : Vous pouvez mettre une carte de créature du type choisi depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de génie

{X}{2}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de génie

{X}{2}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de génie

{X}{2}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de génie

{X}{2}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rembobinage

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Dégagez jusqu'à quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblation

{2}{W}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le mélange à sa bibliothèque, puis pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rembobinage

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Dégagez jusqu'à quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sape

{U}{U}{B}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sape

{U}{U}{B}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sape

{U}{U}{B}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sape

{U}{U}{B}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrosage

{2}{U}

Enchantement

U

{1}{U} : Contrecarrez un sort rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude hermétique

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laboratoire ésotérique

{2}{U}

Enchantement

U

Chaque joueur ne peut pas lancer plus d'un sort chaque tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude hermétique

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria

{2}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : creature

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

