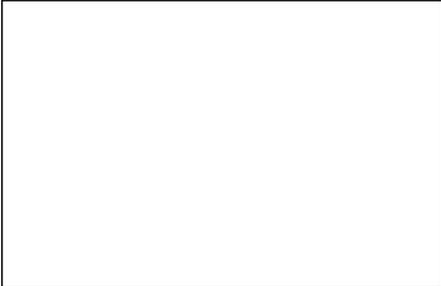


Mur d'acier {1}

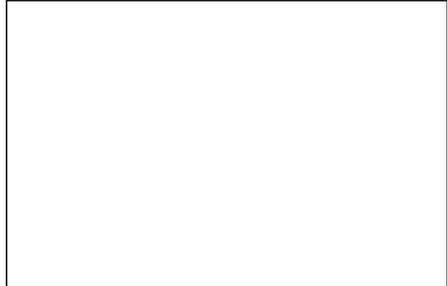


Créature-artefact : mur **C**
 Défenseur

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne {2}{U}{U}



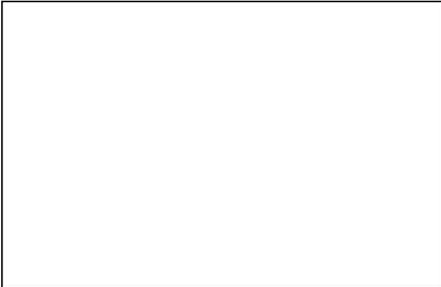
Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog {8}



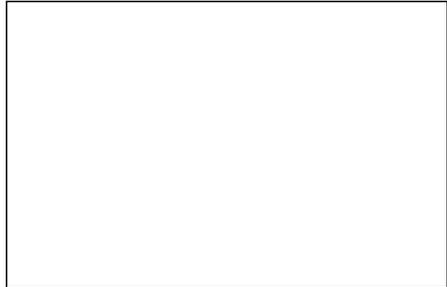
Créature : eldrazi **C**

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
 L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claqueur de calcite {1}{U}{U}



Créature : tortue terrestre **C**

Linceil (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
 Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez échanger la force et l'endurance du Claqueur de calcite jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon bouclier d'Elgaud

{3}{U}

Créature : humain et soldat

C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Compagnon bouclier d'Elgaud est associé à une autre créature, les deux créatures ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahisseurs færies

{4}{U}

Créature : peuple fée et gremlin

C

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

Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur il-Kor

{1}{U}

Créature : kor et gremlin

C

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois que le Détrousseur il-Kor inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphéméroptère errant

{6}{U}

Créature : illusion

C

Vol

Suspension 4 ? {1}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{U} et l'exiler avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufleverre chatoyant

{3}{U}

Créature : esprit

C

Vol

À chaque fois que l'Escoufleverre chatoyant devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois chaque tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur mnémonique

{4}{U}

Créature : mur

C

Défenseur

Quand le Mur mnémonique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

0/4

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, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Porte des Mers

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

C

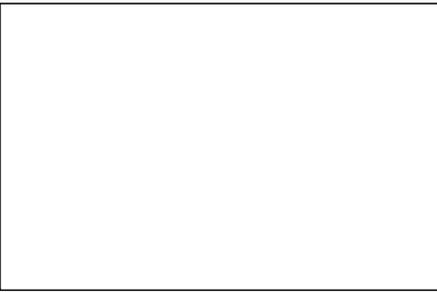
Quand l'Oracle de Porte des Mers arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant des cimes

{4}{U}



Créature : phyrexian et drakôn

C

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

Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veilleurs des vagues de Halimar

{1}{U}



Créature : ondin et soldat

C

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

[Niveau 1-4> (0/6)

[Niveau 5+> Traversée des îles (6/6)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées

{4}{U}



Créature : élémental

U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bubale guide totémique

{4}{W}



Créature : antilope

U

Quand le Bubale guide totémique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aura, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier solisophe {1}{W}



Créature : mur **C**
 Défenseur
 Les sorts verts et les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor {1}{W}



Créature : kor et soldat **C**
 Vol
 Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}



Créature-artefact : phyrexian et soldat **C**
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
 Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor {2}{W}



Créature : kor et clerc **C**
 Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
 Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile du Pacte des Guides

{3}{W}



Créature : esprit

C

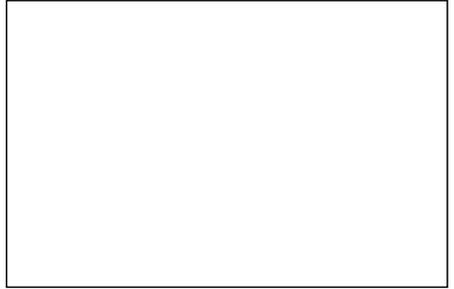
Protection contre le monocore

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}



Rituel

U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.

Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Azorius

{WU}{WU}



Créature : vedalken et sorcier

U

{2}{W} : Engagez une créature ciblée.

{2}{U} : Contrearez une capacité activée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passe-passe

{U}



Rituel

C

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

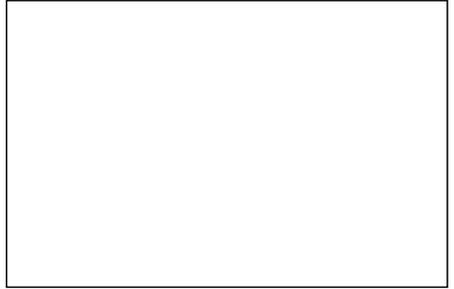
C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

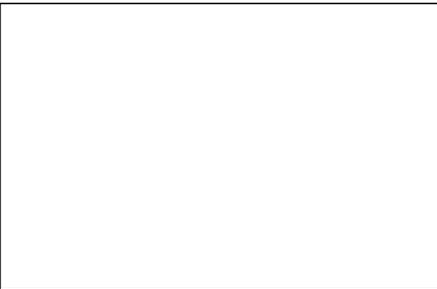
{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche compulsive

{2}{U}



Rituel

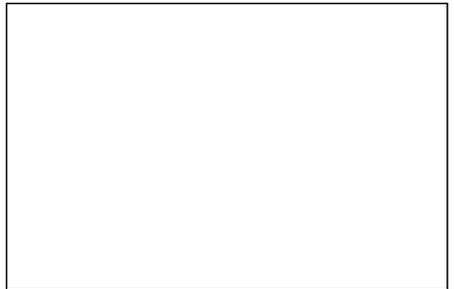
C

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défaisse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défaisse d'une carte de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance solaire

{W}



Rituel

C

La Lance solaire inflige 3 blessures à une créature non-blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

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

Banc de sable isolé



Terrain

U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert



Terrain : désert

P

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Le Désert inflige 1 blessure à une créature attaquante ciblée. N'activez que pendant l'étape de fin de combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
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

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

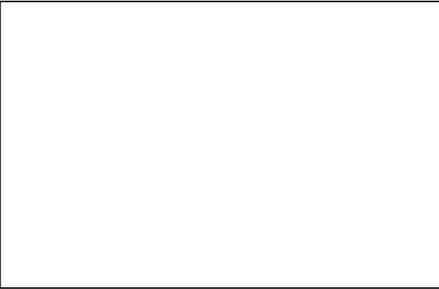


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

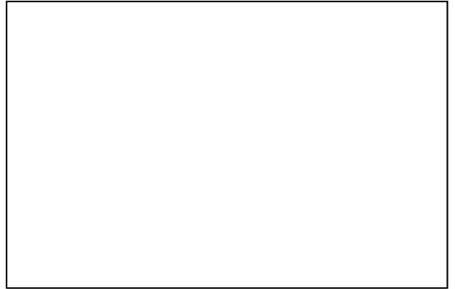


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



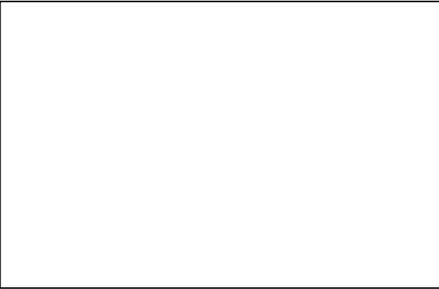
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



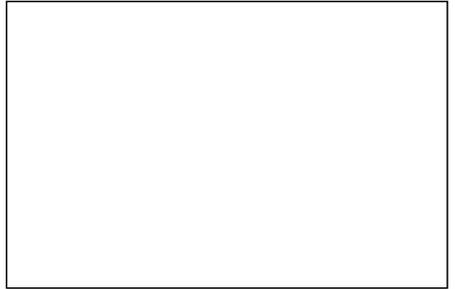
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



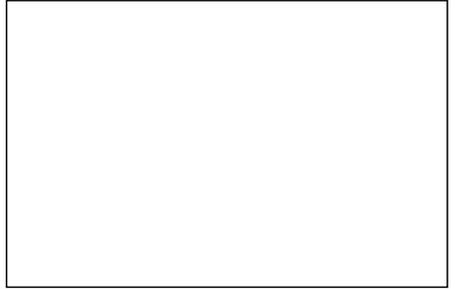
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama d'Esper



Terrain

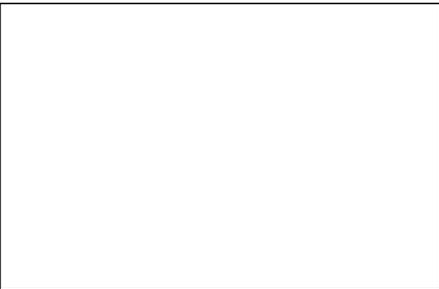
C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



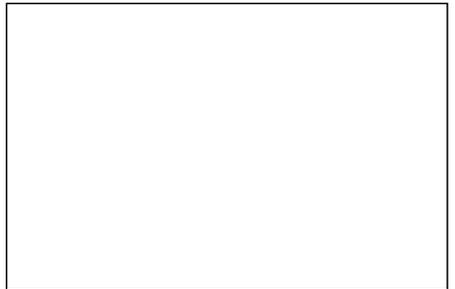
Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

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 d'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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

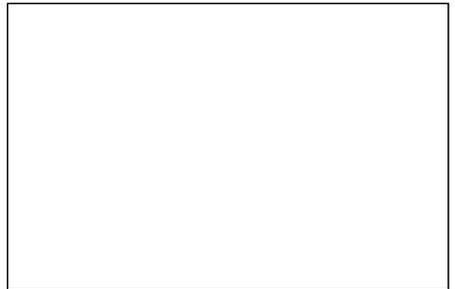


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

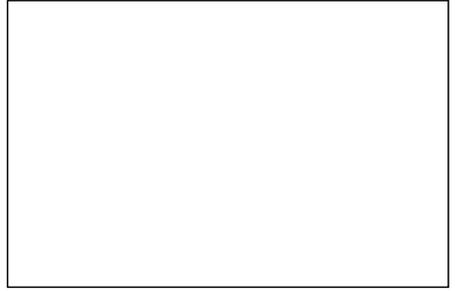


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

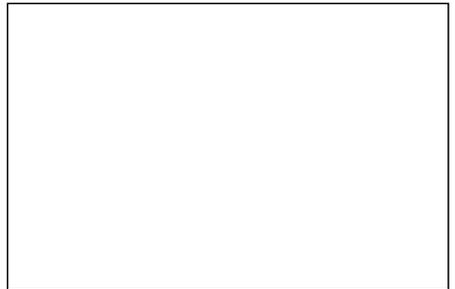


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

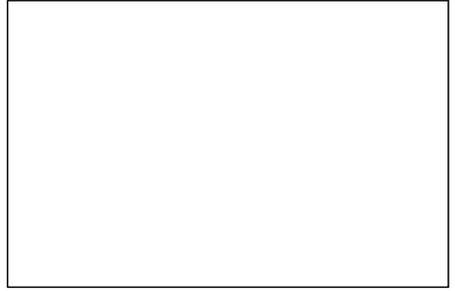


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

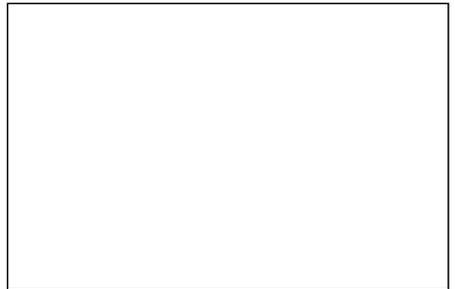


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

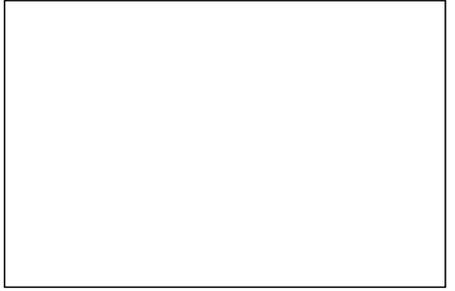
C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables mouvants



Terrain

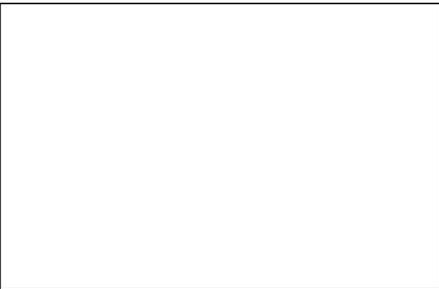
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez les Sables mouvants : La créature attaquante sans le vol ciblée gagne -1/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

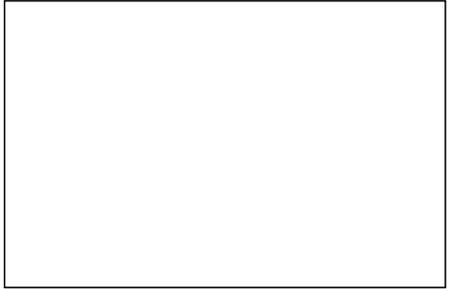
Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{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

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{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'Azorius

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique {2}



Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}



Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
 {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morgenstern vulshok {2}

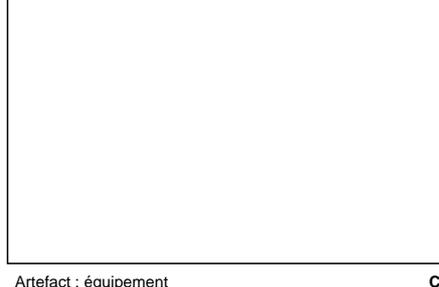


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+2.
 Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Schide-us {1}



Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +2/+0.
 Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman immaculé

{3}



Artefact

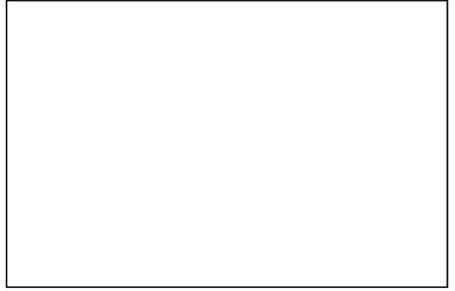
C

{T} : Ajoutez {C}. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage

{1}{U}{U}



Éphémère

C

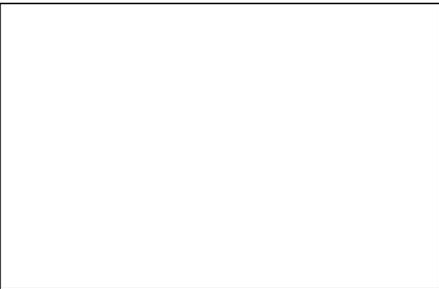
Rappel {3}

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abrogation

{X}{U}



Éphémère

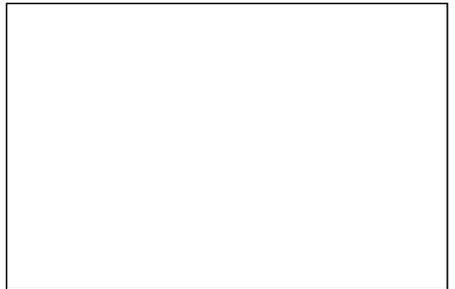
C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana de X dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condescendance

{X}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de calcul

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exclusion

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de commandement

{3}{U}

Éphémère

C

Dégagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Quand vous perdez le contrôle de la créature, engagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbroglie de mixture

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tromperie selon les fées

{1}{U}{U}

Éphémère tribal : peuple fée

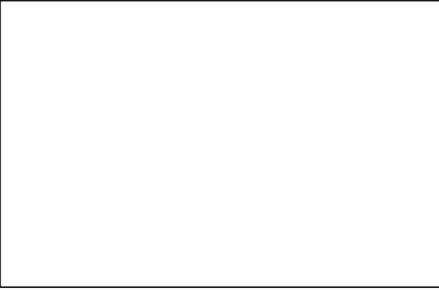
C

Contrecarrez un sort non-peuple fée ciblé. Si ce sort est contrearré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}



Éphémère

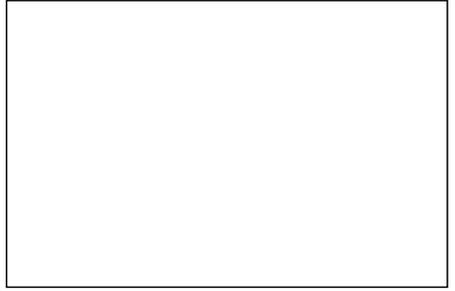
C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup désactivateur

{2}{W}



Éphémère

U

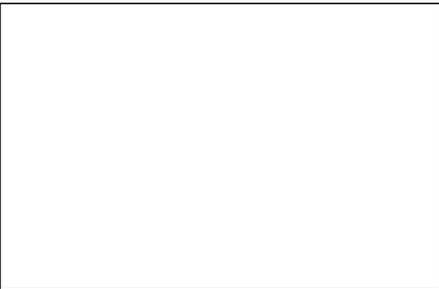
Kick {2}{U}

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Si ce sort a été kické, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abri

{1}{W}



Éphémère

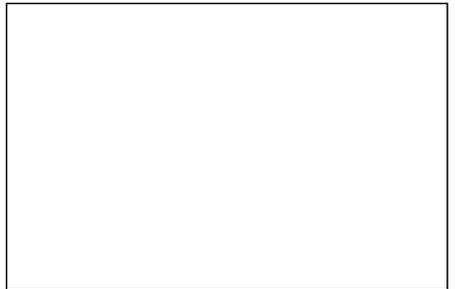
C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filins prismatiques

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures que des sources de la couleur de votre choix devraient infliger ce tour-ci.
Flashback ? Engagez une créature blanche dégagée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'Alexie

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée a le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude rhystique

{2}{U}

Enchantement

C

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage de mains

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

{1}{W} : Renvoyez la Cage de mains dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claudication

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée ne peut pas attaquer.

La créature enchantée ne peut pas bloquer si elle est noire.

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

Contemplation

{1}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers de la foi

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent

Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isolation temporelle

{1}{W}

Enchantement : aura

C

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

Enchanter : créature

La créature enchantée a la distorsion. (Elle ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant

{1}{W}

Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.

Quand le Voyage vers le néant 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

