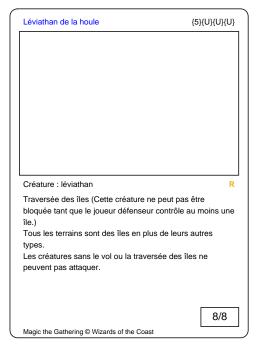


Arcanis l'omnipotent	{3}{U}{U}{U}
Créature légendaire : sorcier	R
{T}: Piochez trois cartes.	in atoms dans la maria da
{2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omn son propriétaire.	ipotent dans la main de
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	nst

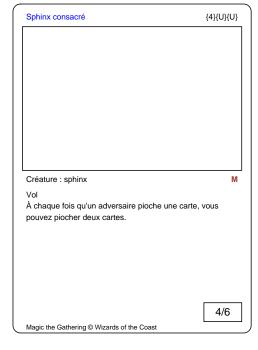
Léviathan de l'Encrier {7}{U}{U}

Créature-artefact : léviathan R
Traversée des îles, piétinement
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Ange de la sérénité

Créature : ange

Vol

Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autre créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

[5/6]

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brago, roi éternel	{2}{W}{U}
Créature légendaire : esprit et noble	M
Vol	
Quand Brago, roi éternel inflige des bles	
un joueur, exilez n'importe quel nombre	•
non-terrain que vous contrôlez, puis ren- sur le champ de bataille sous le contrôle	•
propriétaire.	
	2/4

Experte de l'augure	{1}{WU}{WU}
Créature : sangami et sorcier	R
À chaque fois que l'Experte de l'augure	inflige des
blessures de combat à un joueur, révél	
dessus de votre bibliothèque et mettez votre main. Vous gagnez autant de poi	
valeur de mana.	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
	2/2
Magic the Cethoring @ Wizerdo of the Const	

Daxos de Mélétis	{1}{W}{	J}
Créature légendaire : humain et soldat Daxos de Mélétis ne peut pas être bloqué par les de force supérieure ou égale à 3.	s créature	R
À chaque fois que Daxos de Mélétis inflige des b de combat à un joueur, exilez la carte du dessus bibliothèque de ce joueur. Vous gagnez un nomb points de vie égal à la valeur de mana de cette c Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette c vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agi mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce	de la ore de arte. arte et ssait de	
	2/2	_

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Arbitre Augustin IV	{2}{W}{U}
Créature légendaire : humain et conseill	er R
Les sorts blancs que vous lancez coûter lancer.	nt {1} de moins à
Les sorts bleus que vous lancez coûtent lancer.	{1} de moins à
Les sorts que vos adversaires lancent collancer.	oûtent {1} de plus à
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gwafa Hazid, mercanti	{1}{W}{U}		Malédiction du pourceau	$\{X\}\{U\}\{U\}$
Créature légendaire : humain et gredin	R		Rituel	R
{W}{U}, {T} : Mettez un marqueur « pot-de-vin » créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Son			Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature cette manière, son contrôleur crée un jeton de cré	
pioche une carte.	Controleul		verte Sanglier.	fature 2/2
Les créatures avec un marqueur « pot-de-vin »	sur elles ne		Ç	
peuvent pas ni attaquer, ni bloquer.				
	2/2			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Médomaï le Sans-âge	{4}{W}{U}
Créature légendaire : sphinx	N
Vol	
À chaque fois que Médomaï le Sans-âg blessures de combat à un joueur, jouez	
supplémentaire après celui-ci.	. uii toui
Médomaï le Sans-âge ne peut pas attac	quer pendant les
tours supplémentaires.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel
R
Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Colère de Dieu	{2}{W}{W}	Terminus {4}{W}{W}
Rituel	R	Rituel
Détruisez toutes les créatures. Elles ne régénérées.	e peuvent pas être	Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires. Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation	{2}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}
Rituel	R
Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Banquise	Colonnade céleste
Terrain Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Banquise pendant votre étape de dégagement. {T}: Engagez la créature ciblée sans le vol qui vous attaque. Elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur aussi longtemps que la banquise reste engagée. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée. {T): Ajoutez {W} ou {U}. {3}{W}{U}: Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cité d'airain	Confluence de mana

Cité d'airain	
Terrain	R
À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.	
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Confluence de mana	
Terrain	М
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur	
de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crique tranquille		Forteresse glaciaire
Terrain	С	Terrain R
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.		La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une
{T}: Ajoutez {W} ou {U}.		île.
		{T}: Ajoutez {W} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fastaina agerta		. Have less
Fontaine sacrée	_	Havre kor
1	1 1	1.1

Terrain : plaine et île

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Terrain légendaire
{T}: Ajoutez {C}.
{1}{W}, {T}: Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







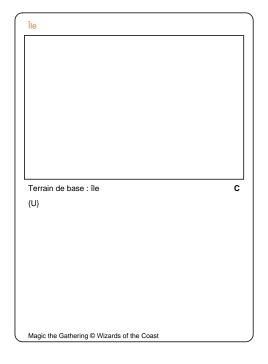




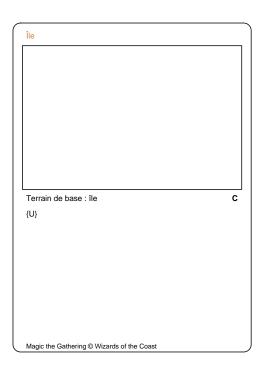








Terrain	R
{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.	



Labyrinthe du halo
Terrain R
{T} : Ajoutez {C}.
{T}: Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez au moins une île.
{T}: Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez au moins
une plaine.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar		Plaine
Terrain	R	Terrain de base : plaine
(T): Ajoutez (C).(T): Ajoutez (W) ou (U). Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.		{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes empiétantes	
Terrain	U
{T}: Ajoutez {C}.	
{4}, {T}, sacrifiez les Landes empiétantes : Détruisez un terrain non-base ciblé.	
terrain non-base cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

С

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		Plaine
Terrain de base : plaine C		Terrain de base : plaine C
(W)		{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
		·

Plaine	`
Terrain de base : plaine C	
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Porte de la guilde d'Azorius	
Terrain : porte	С
Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

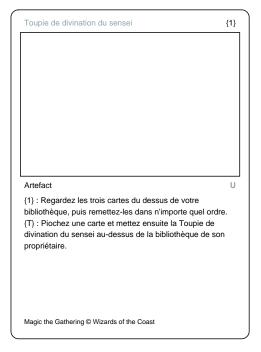
Terrain (F): Alputez (C). (WU), (T): Alputez (W), (W), (W), (W), (W), (W), (W), (W),			
The state of the Coast Ce terrain arrive engage. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) The state of the Coast Magic the Gathering Wizards of the Coast Magic the Gathering Wizards of the Coast	Porte mystique	Temple de l'illumination	on .
	{T}: Ajoutez {C}. {WU}, {T}: Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.	Ce terrain arrive enga Quand ce terrain arriv dessus de votre biblio carte au-dessous.) {T} : Ajoutez {W} ou {t	gé. e, regard 1. (Regardez la carte du thèque. Vous pouvez mettre cette J}.

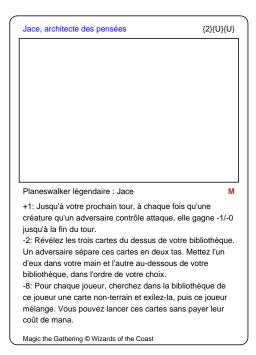
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

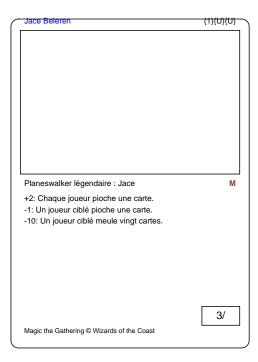
Cachet d'Azorius	{2}	Sceptre isochronique {2}	
Artefact	U	Artefact	
{1}, {T}: Ajoutez {W}{U}.		Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. {2}, {T} : Vous pouvez copier 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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

Disque de Nevinyrral	{4}
Artefact Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé. {1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créature	
Artefact	R
	s et
tous les enchantements.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Talisman de progrès	{2}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}.{T}: Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Jace, expert en mémoire	{3}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Jace	М
{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meu	le une carte.
{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.	
{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés chacun vingt cartes.	piochent
	4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

′	Jace, Pacte des Guildes vivant	{2}{U}{U}
	Planeswalker légendaire : Jace	M
	{+1}: Regardez les deux cartes du dessus de votr	
	bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre cimet	
	{-3} : Renvoyez un autre permanent non-terrain ci la main de son propriétaire.	blé dans
	{-8} : Chaque joueur mélange sa main et son cime bibliothèque. Vous piochez sept cartes.	etière à sa
		5/
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Venser le Séjourneur	{3}{W}{U}
Discounting If any dains a Vagana	
Planeswalker légendaire : Venser	M
{+2}: Exilez un permanent ciblé que vous possi Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre au début de la prochaine étape de fin.	
{-1}: Les créatures ne peuvent pas bloquer ce t	tour-ci.
{-8}: Vous gagnez un emblème avec « À chaqu vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé.	
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tamiyo, le sage de la lune {3}	{U}{U}
Planeswalker légendaire : Tamiyo	М
{+1}: Engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage p pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.	as
{-2}: Piochez une carte pour chaque créature engagé qu'un joueur ciblé contrôle.	e
{-8}: Vous gagnez un emblème avec « II n'y a pas de	limite
au nombre de cartes dans votre main » et « À chaque	
qu'une carte est mise dans votre cimetière d'où qu'elle	^e 4/
vienne, vous pouvez la renvoyer dans votre main.	

Boomerang	{U}{U}
Éphémère	С
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.	
proprietane.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chant du cygne	{U}		Désinvocation {	U}
Éphémère	R		Éphémère	С
Contrecarrez un sort d'enchantement, d'éphémère ou d rituel ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 bleue Oiseau avec le vol.			Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contresort	{U}{U}
<u></u>	
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dissipation	{1}{U}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contreca cette manière, exilez-le à la place de le mettre da cimetière de son propriétaire.	
Marie the Cathorine @ Winesda of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dissoudre	{1}{U}{U}		Erreur de visée	{3}{U}{U}
Éphémère	U		Éphémère	R
Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.	O O		Vous pouvez exiler une carte bleue de votre m	
-			de payer le coût de mana de ce sort.	
			Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible	unique.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écrasement de sort	{1}{U}{U
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sor cette manière, mettez-le au-dessous son propriétaire à la place du cimeti Mettez l'Écrasement de sort au-dess de son propriétaire.	s de la bibliothèque de ère de ce joueur.

Faille cyclonique	{1}{U}
Éphémère	R
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire. Surcharge (6){U} (Vous pouvez lancer ce sort pour so coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ci » par « chaque » dans son texte.)	n
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Force de volonté	{3}{U}{U}		Interdit	{1}{U}{U}
Éntré (m.) na	- 11		Éablacha	
Éphémère	U		Éphémère	U
Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une			Rappel ? Défaussez-vous de deux cartes.	
de votre main à la place de payer le coût de ma sort.	ana de ce		Contrecarrez un sort ciblé.	
Contrecarrez un sort ciblé.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hybridation rapide	{U}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jetor créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.	n de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obstacle	{1}{U}{U
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sor	
cette manière, mettez cette carte au de la bibliothèque de son propriétair	
cimetière de ce joueur.	·

Pongidification	U}			Remue-méninges	{U}
Éphémère	U		_	Éphémère	С
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être				Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de vo	
régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.				main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de vo choix.	tre
verte Grand singe.				GIOIA.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•			

_		
	Préceptrice mystique	{U}
	Éphémère	U
	Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte	
	au-dessus.	
	Maria de Callacia de Mirada (de Callacia	
/	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Révocation	{1}{U}{U}
Revocation	ζιλολολ
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tromperie selon les færies	{1}{U}{U}		Absence imprévue	$\{X\}\{W\}\{W\}$
Éphémère tribal : peuple fée	С		Éphémère	R
Contrecarrez un sort non-peuple fée ciblé. Si ce s			Mettez un permanent non-terrain ciblé dans la	
contrecarré de cette manière, exilez-le à la place omettre dans le cimetière de son propriétaire.	ie ie		de son propriétaire juste au-dessous des X ca dessus de cette bibliothèque.	rtes au
			·	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zénith de Bleusoleil	{X}{U}{U}{U}
Éphémère	R
Un joueur ciblé pioche X cartes. Me Bleusoleil dans la bibliothèque de s	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Chemin vers l'exil	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut cher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, l sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Condamnation	{W}	Repousser la malfaisance	W}
L			
Éphémère	U	Éphémère	U
Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne		Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vo contrôlez.	us
nombre de points de vie égal à son endurance.	un	CONTROLEZ.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Préceptrice éclairée	{W}
Éphémère	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'a	rtefact ou
d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et m	
carte au dessus.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour au pays	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
nombre de pointe de vie egal à da force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Absorption {W}{U}	{U}		Révélation du sphinx	{X}{W}{U}{U}
Éphémère	R		Éphémère	M
Contrecarrez un sort ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.			Vous gagnez X points de vie et vou	s piochez X cartes.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

_			
	Réduire au silence	(W}{U}{U}	
]
	Éphémère	R	
	Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut lancer de sorts ce tour-ci.	pas	
	Market Collection Collection		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Contrepoids	{U}{U}
Enchantement	U
À chaque fois qu'un adversaire lance u révéler la carte du dessus de votre bibl faites ainsi, contrecarrez ce sort s'il a la mana que la carte révélée.	liothèque. Si vous

Cercle de l'oubli {2	{W}	Lumière de bannissement {2	2}{W}
Enchantement	U	Enchantement	
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.	÷,	Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce q cet enchantement quitte le champ de bataille.	jue
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jamais plus!	{1}{W}{W}
Enchantement	R
Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ	de
bataille, nommez une carte non-terrain. La carte nommée ne peut pas être lancée.	
La carte nominee ne peut pas ette fancee.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sphère de détention	{1}{W}{U}
Enchantement	R
Quand la Sphère de détention arrive bataille, vous pouvez exiler un perma qui n'est pas nommé Sphère de déte permanent ayant le même nom que cuand la Sphère de détention quitte renvoyez, sous le contrôle de leur pre exilées sur le champ de bataille.	nent non-terrain ciblé ntion et tous les autres ce permanent. le champ de bataille,

