

Druide des leys {2}{G}



Créature : humain et druide U  
{T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide des leys {2}{G}



Créature : humain et druide U  
{T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide des leys {2}{G}



Créature : humain et druide U  
{T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide des leys {2}{G}



Créature : humain et druide U  
{T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

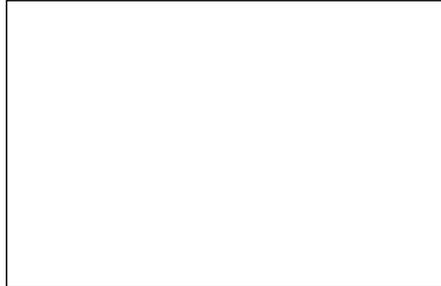
Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}



Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}



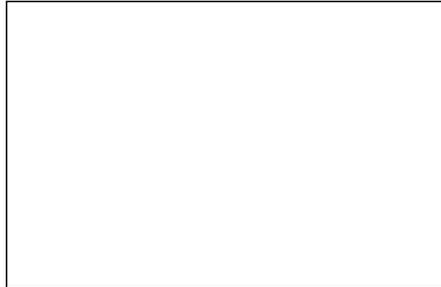
Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}



Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doppelganger vésuvéen

{3}{U}{U}

Créature : changeforme

R

Vous pouvez faire que le Doppelganger vésuvéen arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'elle ne copie pas la couleur de cette créature et qu'elle gagne « Au début de votre entretien, vous pouvez faire que cette créature devienne une copie de la créature ciblée excepté qu'elle ne copie pas la couleur de cette créature. Si vous faites ainsi, cette créature gagne cette capacité. »

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Vieil homme de la mer

{1}{U}{U}

Créature : djinn

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Vieil homme de la mer pendant votre étape de dégagement.  
{T} : Acquérez le contrôle de la créature ciblée de force inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer tant que le Vieil homme de la mer reste engagé et que la force de cette créature reste inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental du temps

{2}{U}

Créature : élémental

R

Quand l'Élémental du temps attaque ou bloque, à la fin du combat, sacrifiez-le et il vous inflige 5 blessures.  
{2}{U}{U}, {T} : Renvoyez un permanent ciblé qui n'est pas enchanté dans la main de son propriétaire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Vieil homme de la mer

{1}{U}{U}

Créature : djinn

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Vieil homme de la mer pendant votre étape de dégagement.  
{T} : Acquérez le contrôle de la créature ciblée de force inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer tant que le Vieil homme de la mer reste engagé et que la force de cette créature reste inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}



Créature : ange U  
Vol  
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}



Créature : ange U  
Vol  
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}



Créature : ange U  
Vol  
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}



Créature : ange U  
Vol  
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réapparition

{1}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Marche temporelle

{1}{U}



Rituel

R

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel

{X}{X}{U}



Rituel

R

Défaussez-vous de X cartes, puis renvoyez dans votre main une carte de votre cimetière pour chaque carte défaussée de cette manière. Exilez le Rappel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Tordeur de temps

{2}{U}



Rituel

R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière dans sa bibliothèque, puis pioche sept cartes. (Puis mettez le Timetwister dans le cimetière de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île  
(T) : Ajoutez {G} ou {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île  
(T) : Ajoutez {G} ou {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale

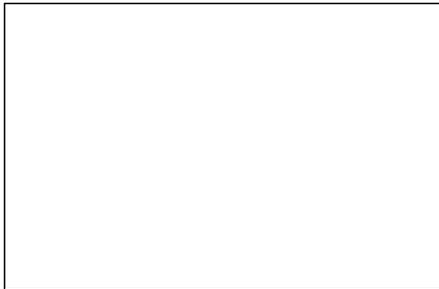


Terrain : forêt et île  
(T) : Ajoutez {G} ou {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île  
(T) : Ajoutez {G} ou {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine  
(T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine  
(T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine  
(T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine  
(T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île  
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île  
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

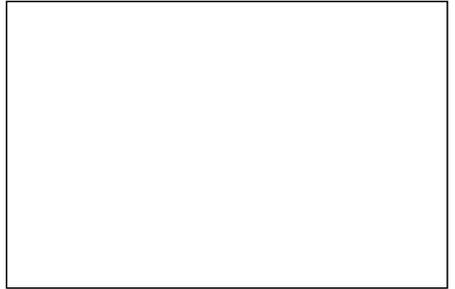


Terrain : plaine et île  
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île  
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Bibliothèque d'Alexandrie



Terrain

U

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Piochez une carte. N'activez cette capacité que si vous avez exactement sept cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche de mana

{1}



Artefact

R

L'arche de mana ne se dégage pas pendant votre étape de dégageement.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, dégagez l'Arche de mana.

Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana est engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T}: Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T}: Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}



Artefact

U

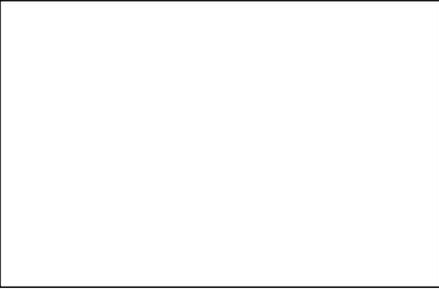
Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur glacial

{4}



Artefact

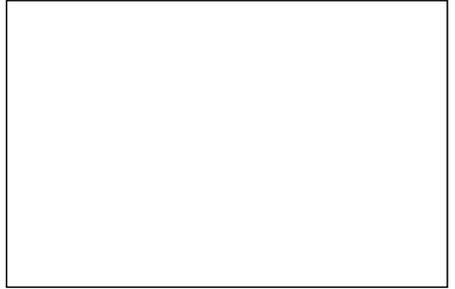
U

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de jais

{0}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de perle

{0}



Artefact

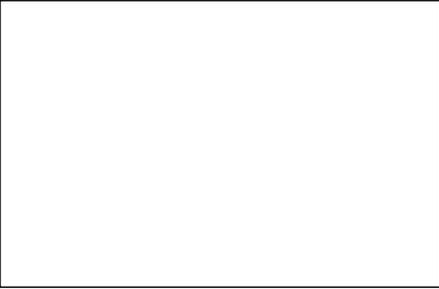
R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de rubis

{0}



Artefact

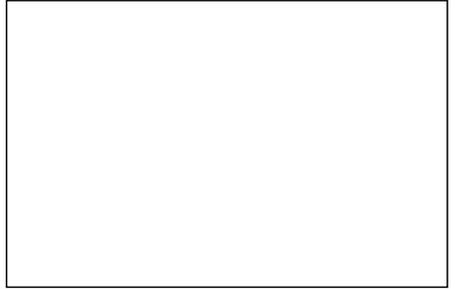
R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de soumission

{1}



Artefact

R

Les créatures avec une force supérieure ou égale à 3 ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de saphir

{0}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de soumission

{1}



Artefact

R

Les créatures avec une force supérieure ou égale à 3 ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'ivoire {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes dans votre main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Mox d'émeraude {0}

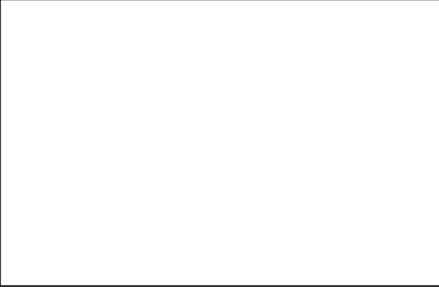


Artefact R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Lotus noir {0}

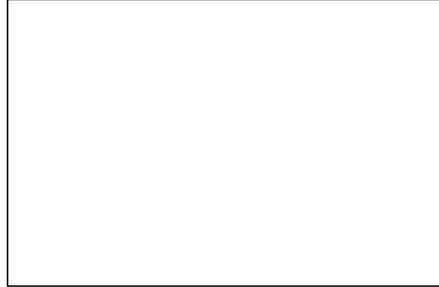


Artefact R

{T}, sacrifiez le Black Lotus : Ajoutez trois manas de la couleur unique de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana {U}{U}



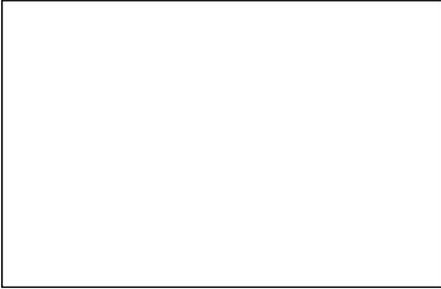
Éphémère M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Rappel ancestral

{U}



Éphémère

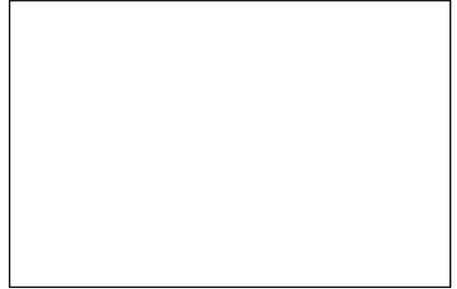
R

Un joueur ciblé pioche trois cartes.

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

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

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

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

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.

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.

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.

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Contrôle magique** {2}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Contrôle magique** {2}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Contrôle magique** {2}{U}{U}

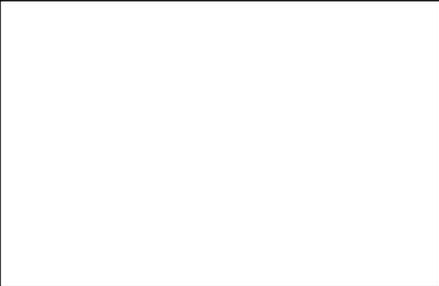
Enchantement : aura U

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

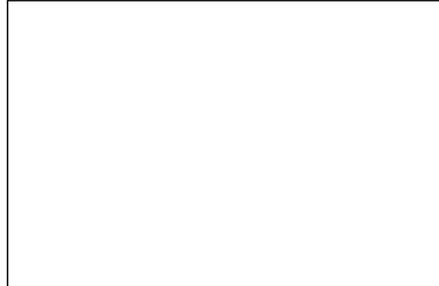
Contrôle magique {2}{U}{U}



Enchantement : aura U  
 Enchanter : créature  
 Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

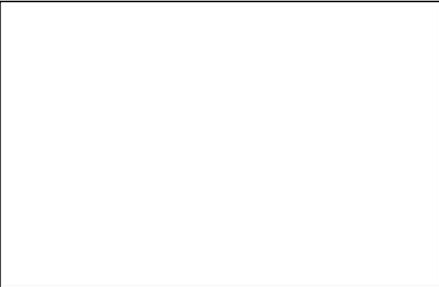
Stase {1}{U}



Enchantement R  
 Les joueurs sautent leur étape de dégagement.  
 Au début de votre entretien, sacrifiez la Stase à moins que vous ne payiez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

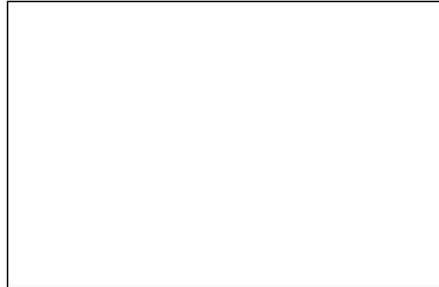
Stase {1}{U}



Enchantement R  
 Les joueurs sautent leur étape de dégagement.  
 Au début de votre entretien, sacrifiez la Stase à moins que vous ne payiez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destinée {3}{W}



Enchantement U  
 Les artefacts, créatures et terrains que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armagedon

{3}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résurrection

{2}{W}{W}

Rituel

P

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

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

Résurrection

{2}{W}{W}

Rituel

P

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des morts-terrains



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant des sirènes

{U}



Éphémère

U

Vous ne pouvez lancer ce sort que pendant le tour d'un adversaire, avant que les attaquants soient déclarés. Les créatures que le joueur ciblé contrôle attaquent ce tour-ci si possible.

Au début de la prochaine étape de fin, détruisez toutes les créatures non-mur qui n'ont pas attaqué ce tour-ci. Ignorez cet effet pour chaque créature que le joueur ne contrôlait pas continuellement depuis le début du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant des sirènes

{U}



Éphémère

U

Vous ne pouvez lancer ce sort que pendant le tour d'un adversaire, avant que les attaquants soient déclarés. Les créatures que le joueur ciblé contrôle attaquent ce tour-ci si possible.

Au début de la prochaine étape de fin, détruisez toutes les créatures non-mur qui n'ont pas attaqué ce tour-ci. Ignorez cet effet pour chaque créature que le joueur ne contrôlait pas continuellement depuis le début du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant des sirènes

{U}

Éphémère

U

Vous ne pouvez lancer ce sort que pendant le tour d'un adversaire, avant que les attaquants soient déclarés. Les créatures que le joueur ciblé contrôle attaquent ce tour-ci si possible.  
Au début de la prochaine étape de fin, détruisez toutes les créatures non-mur qui n'ont pas attaqué ce tour-ci. Ignorez cet effet pour chaque créature que le joueur ne contrôlait pas continuellement depuis le début du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel

{2}{W}{W}

Enchantement

P

Jouez avec votre main révélée.  
Si vous devez piocher une carte, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.  
À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île sanctuaire

{1}{W}

Enchantement

R

Si vous deviez piocher une carte pendant votre étape de pioche, vous pouvez sauter cette pioche à la place. Si vous faites ainsi, jusqu'à la fin du tour, vous ne pouvez pas être attaqué excepté par des créatures avec le vol ou la traversée des îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast