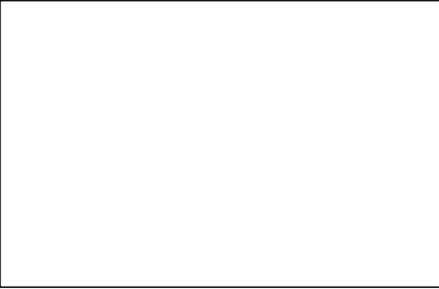


Cimeterre dansant

{4}



Créature-artefact : esprit

U

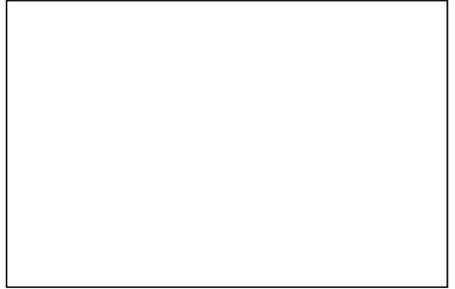
Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol ou la portée.)

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conjurateur de marionnettes

{1}{B}



Créature-artefact : humain et sorcier

U

{U}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/1 bleue Homoncule.

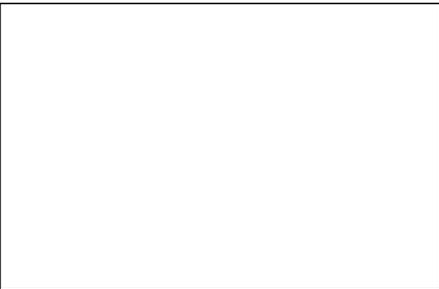
Au début de votre entretien, sacrifiez un homoncule.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de filigrane

{3}



Créature-artefact : renard

C

Quand le Familier de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

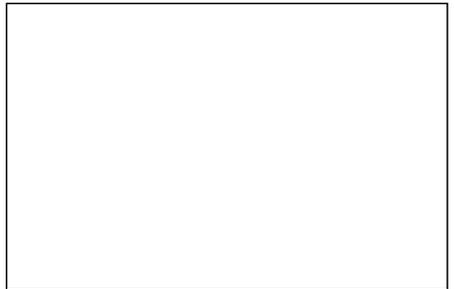
Quand le Familier de filigrane meurt, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poltergeist malicieux

{2}{B}



Créature : esprit

U

Vol

Payez 1 point de vie : Régénérez le Poltergeist malicieux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Bolas

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

U

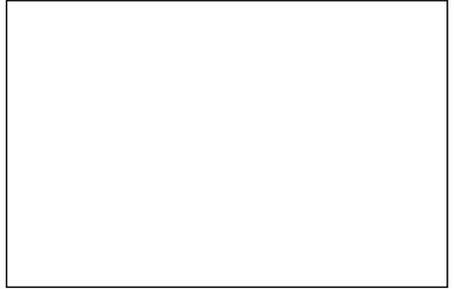
Quand l'Augure de Bolas arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier corbeau

{2}{U}



Créature : oiseau

U

Vol

Écho {2}{U} (Au début de votre entretien, si ce permanent est arrivé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

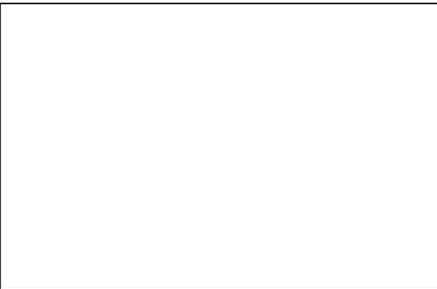
Quand le Familier corbeau arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantemer

{1}{U}{U}



Créature : ondin

U

Quand vous ne contrôlez pas d'îles, sacrifiez la Chantemer.

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Chantemer pendant votre étape de dégagement.

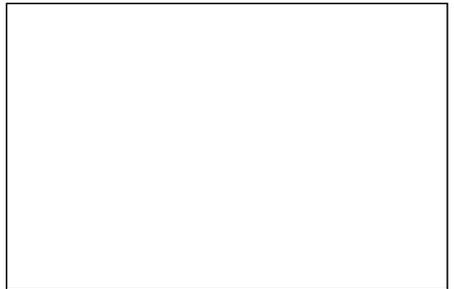
{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée dont le contrôleur contrôle une île aussi longtemps que vous contrôlez la Chantemer et que la Chantemer reste engagée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Innovatrice agile

{3}{U}



Créature : vedalken et artificier

C

Quand l'Innovatrice agile arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'air {1}{U}{U}



Créature : mur U

Défenseur, vol (Cette créature ne peut pas attaquer et elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie {2}{U}



Créature : méduse C

Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

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

Sphinx de Magosi {3}{U}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

{2}{U} : Piochez une carte et mettez ensuite un marqueur +1/+1 sur le Sphinx de Magosi.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la chute du sable

{2}{U}

Créature : humain et clerc

C

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Vizir de la chute du sable, dégagez un permanent ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurleur grotesque

{2}{W}

Créature : gargouille

C

Vol

Quand le Hurleur grotesque arrive sur le champ de bataille, si {B} a été dépensé pour le lancer, un joueur ciblé se défausse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de la Brumelune

{3}{W}

Créature : griffon

U

Vol

Quand le Griffon de la Brumelune meurt, exilez le Griffon de la Brumelune, puis renvoyez la carte de créature la plus proche du dessus de votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx spectral

{1}{W}

Créature : chat et esprit

R

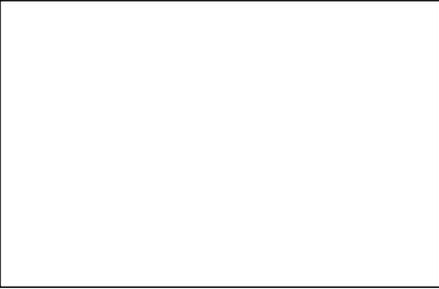
Protection contre le vert

{B} : Régénérez le Lynx spectral.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'épées {3}{W}



Créature : mur U

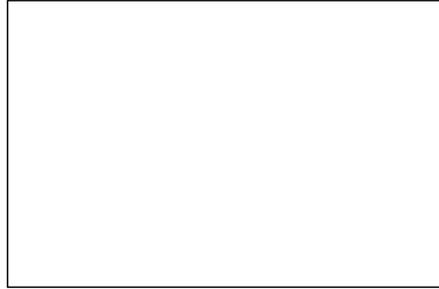
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Vol

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}



Créature : esprit C

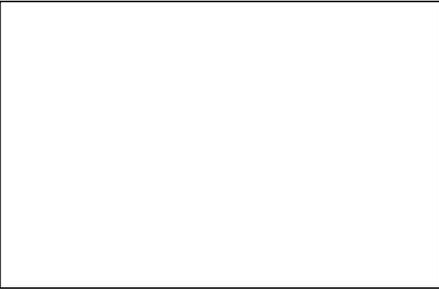
L'Infiltrateur dimir est imblocable.

Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents {3}{W}



Créature : esprit R

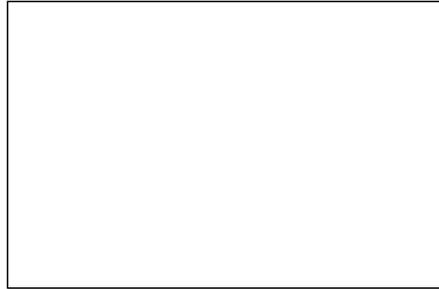
Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes {2}{W}



Rituel U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balance {1}{W}

Rituel R

Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par celui qui en contrôle le moins, puis sacrifie le reste. Les joueurs se défaussent des cartes et sacrifient les créatures de la même manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de Rajh {3}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas enchantées. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation {3}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion {W}{B}

Rituel C

L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain et exilez cette carte.

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

Conseil des fées



Terrain

U

Le Conseil des fées arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U} : Le Conseil des fées devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne voilée d'eau



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Caverne voilée d'eau ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

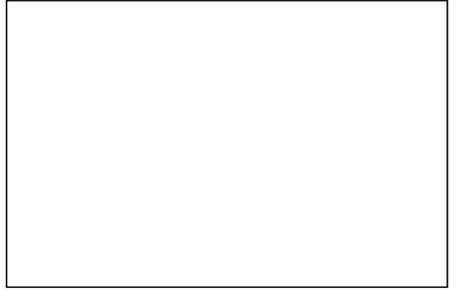


Terrain C

{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

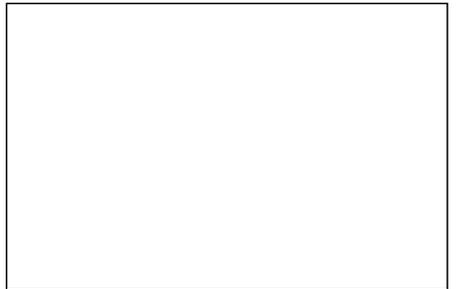


Terrain de base : île C

{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
{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 lointaine



Terrain

C

L'île lointaine arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U}.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



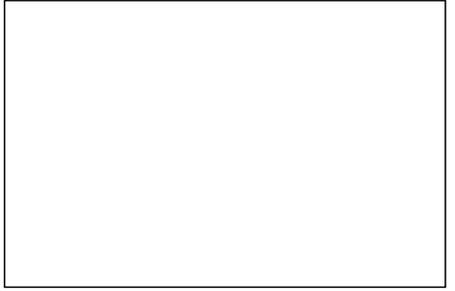
Terrain

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

Landes érodées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de Crétenuage



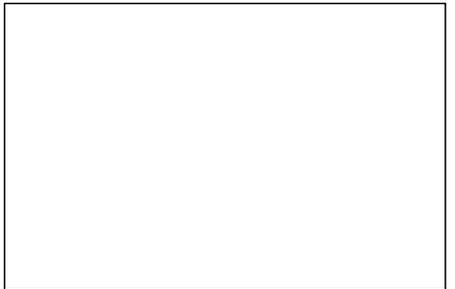
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Lac de Crétenuage ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{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

Noyau de Mirrodin



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Noyau de Mirrodin.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



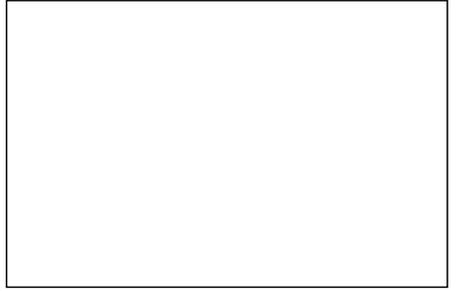
Terrain U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

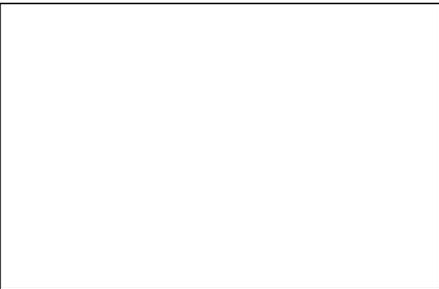


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

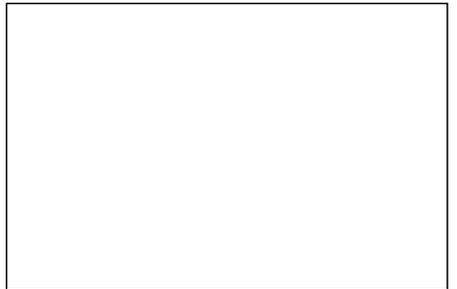


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

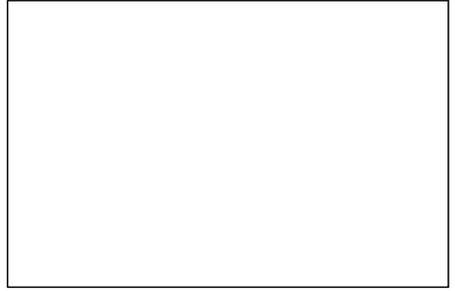


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

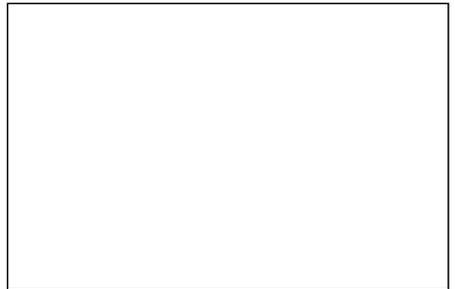


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

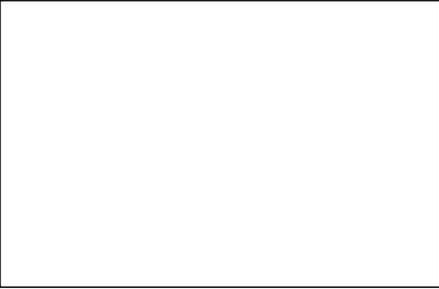


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

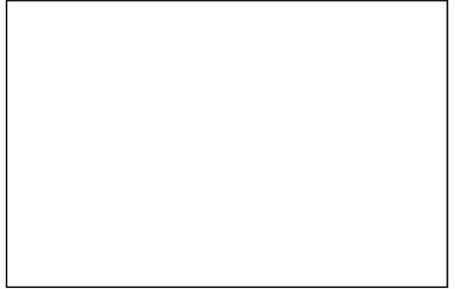
C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



Terrain

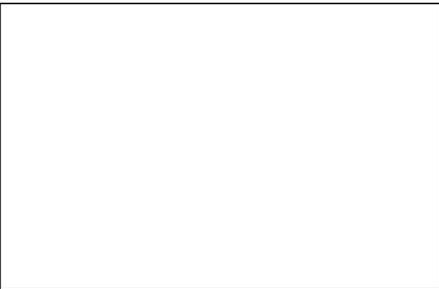
U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse



Terrain

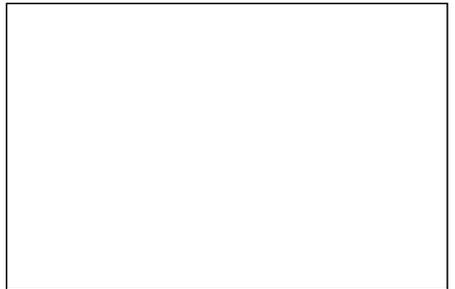
U

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {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

Goutte de soleil

{2}



Artefact

U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}



Éphémère

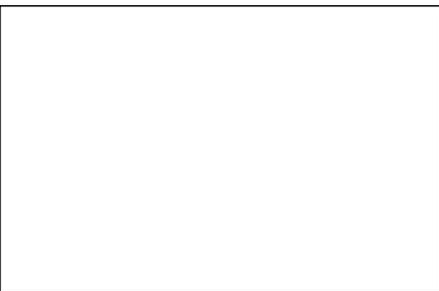
C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur bannissement

{2}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}



Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Complication

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne paie {3}.

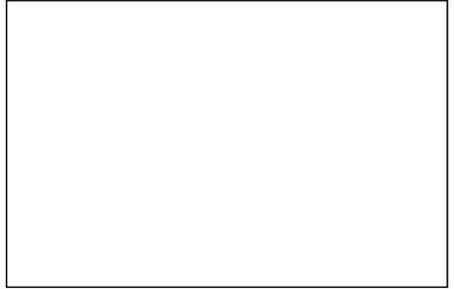
Recyclage {2}{U} ({2}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez la Complication, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déboutement

{2}{U}{U}



Éphémère

U

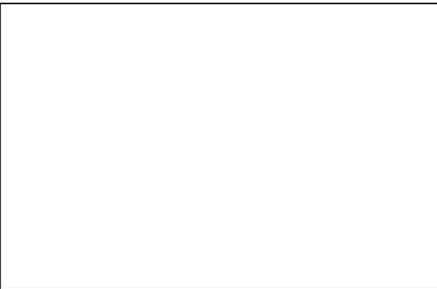
Contrecarrez le sort ciblé.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

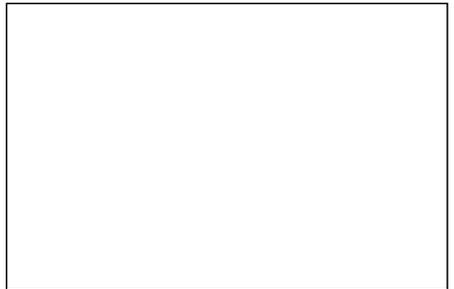
U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dessiccation de sort

{2}{U}

Éphémère

C

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exiliez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

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

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

Négation

{1}{U}

Éphémère

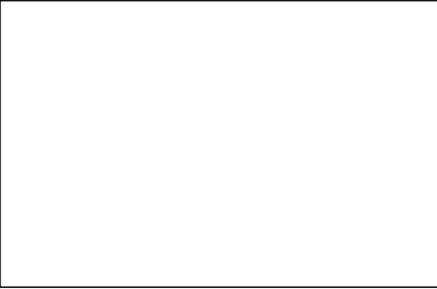
C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejet calculé

{2}{U}



Éphémère

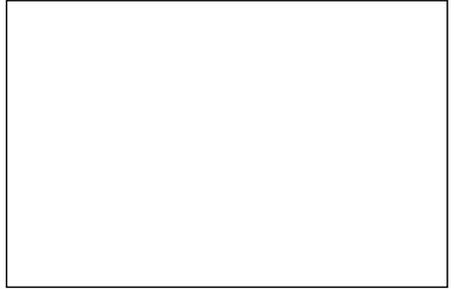
C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, regard 2. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-ménages

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

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

Réprobation

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Recyclage {U} {{U}}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphon d'énergie

{X}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye X. Si ce joueur ne le fait pas, il engage tous les terrains avec des capacités de mana qu'il contrôle et perd tout le mana non-dépensé.

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

Syncope

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

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

Lointain // Distant {1}{U}

Éphémère U

Lointain
 {1}{U}
 Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Distant
 {2}{B}
 Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

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}

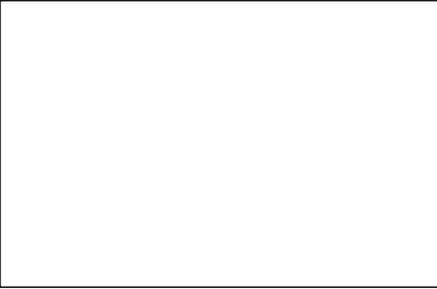
Enchantement : aura U

Enchanter : créature
 Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirage persistant

{1}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

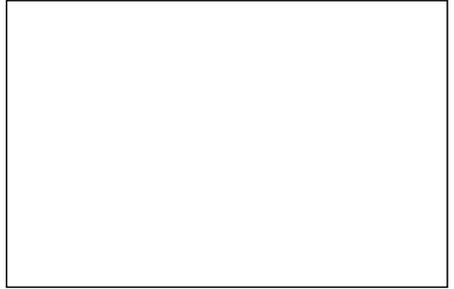
Le terrain enchanté est une île.

Recyclage (2)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fantasmatique

{U}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Au moment où le Terrain fantasmatique arrive en jeu,

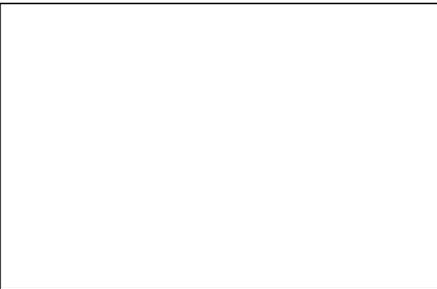
choisissez un type de terrain de base.

Le terrain enchanté est du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralenti

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

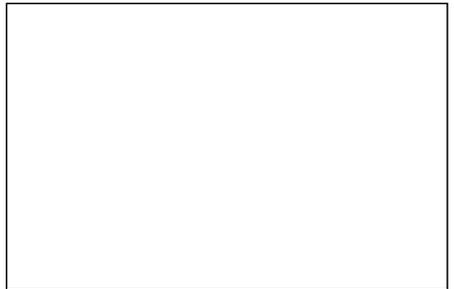
Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur sacrifie cette créature à moins qu'il ne paie (2).

Quand le Ralenti est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez le Ralenti dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation

{2}{W}



Enchantement : aura

C

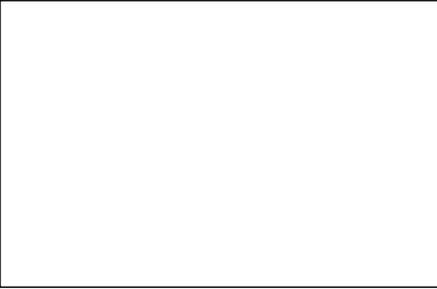
Enchanter : créature

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

Arrestation par mécanoptère

{2}{W}



Enchantement

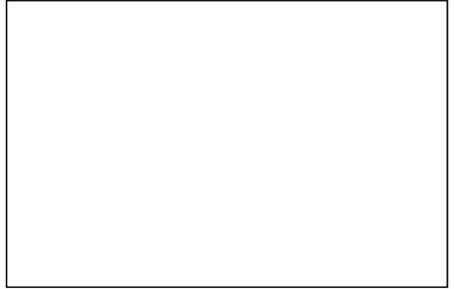
U

Quand l'Arrestation par mécanoptère arrive sur le champ de bataille, exilez un artefact ciblé ou une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Arrestation par mécanoptère quitte 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

Auréole

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2.

Quand l'Auréole est mise depuis le champ de bataille dans un cimetière, renvoyez l'Auréole dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désir selon Kirtar

{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas attaquer.

Seuil ? La créature enchantée ne peut pas bloquer tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

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

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention de Gideon

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où l'Intervention de Gideon arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts du nom choisi.

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux permanents que vous contrôlez par des sources du nom choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ertai le corrompu

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

Créature légendaire : phyrexian et humain et sorcier

R

{U}, {T}, sacrifiez une créature ou un enchantement :

Contrecarrez un sort ciblé.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

