

Kami du croissant de lune

{U}{U}



Créature légendaire : esprit

R

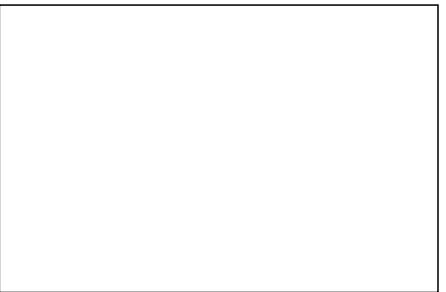
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père de la tempête

{4}{U}{U}



Créature : esprit

U

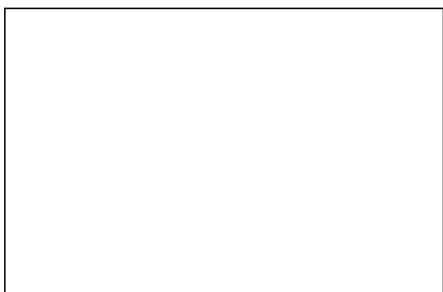
Vol
À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez piocher une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral

{U}



Créature : esprit et pirate

U

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

Vol

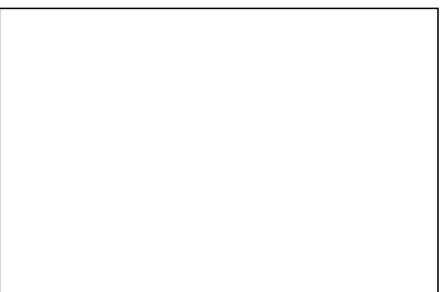
{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Timin, jeune geist

{4}{U}



Créature légendaire : esprit

R

Partenariat avec Rhoda, vengeresse des geists (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Rhoda dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

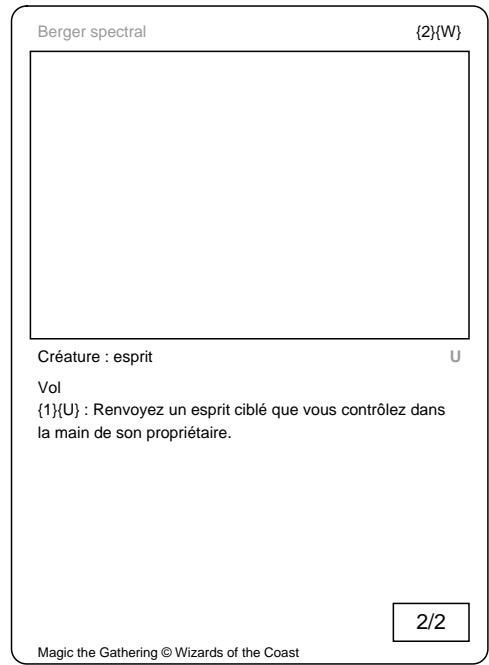
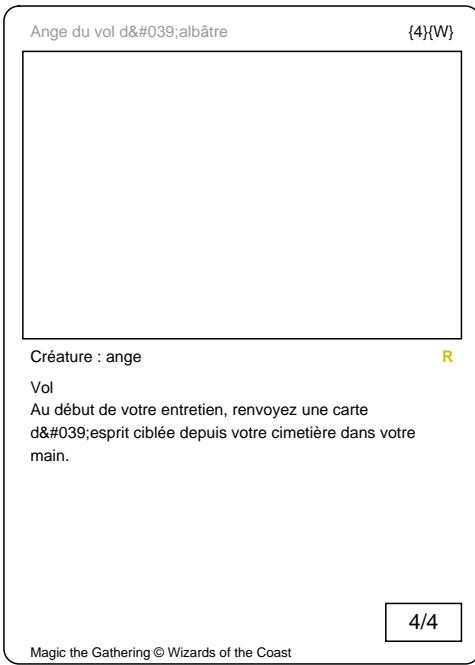
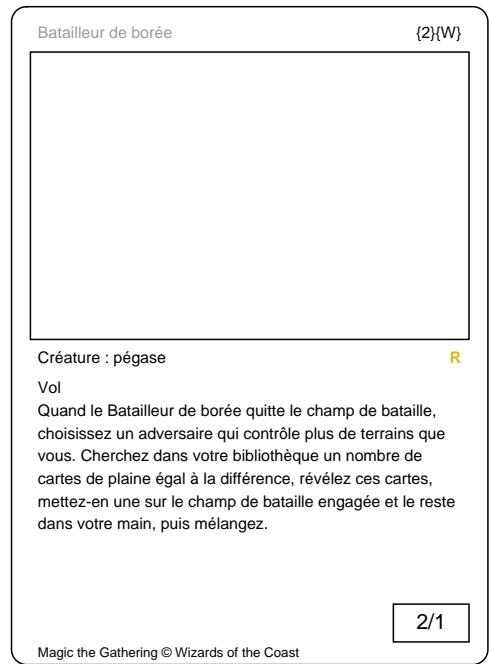
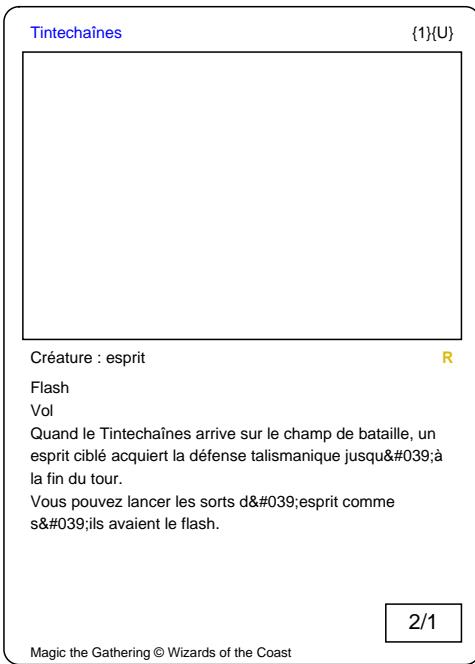
Vol

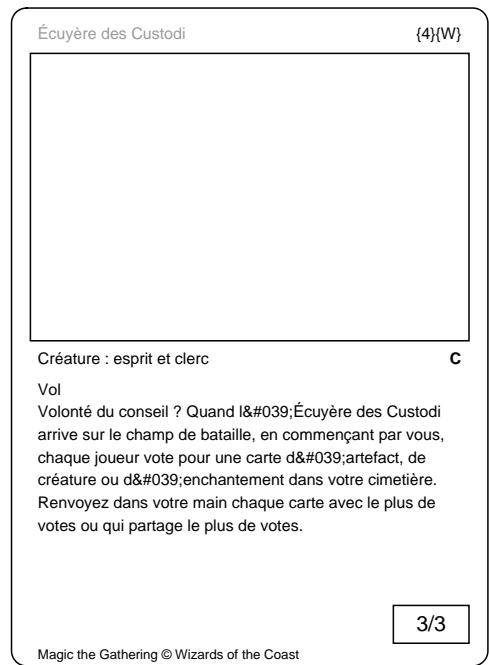
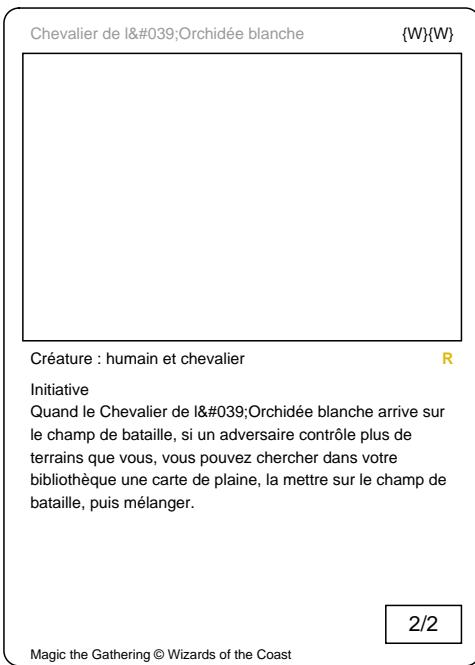
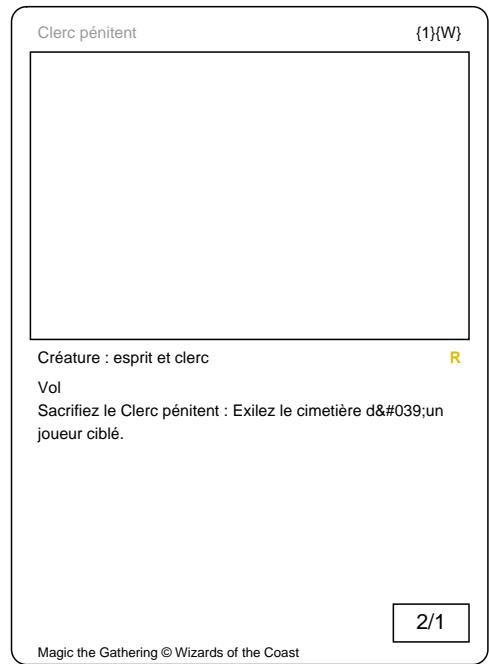
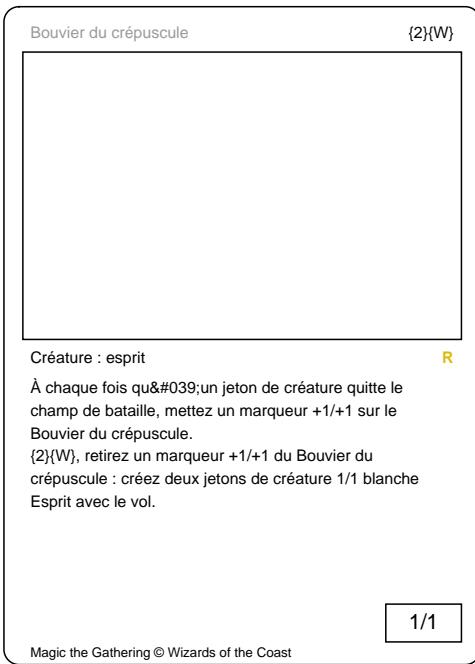
Au début de chaque combat, engagez jusqu'à une créature ciblée.

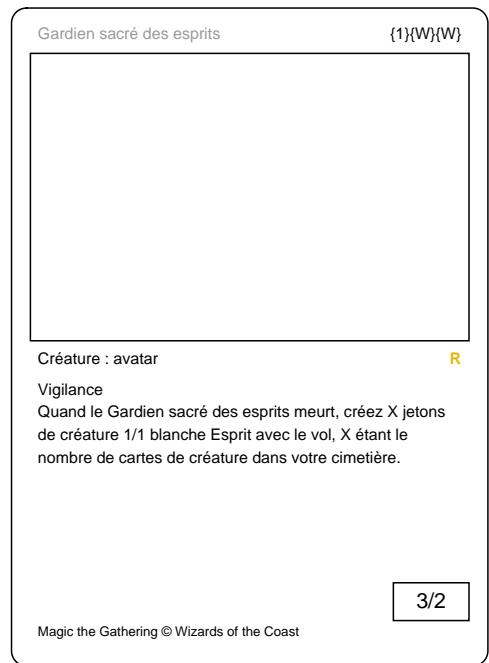
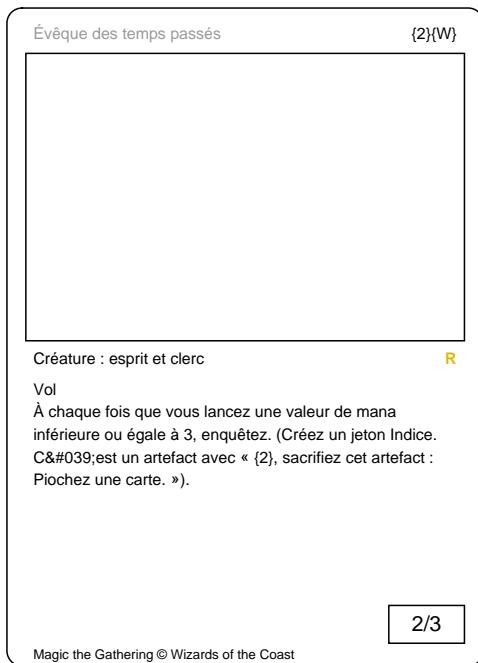
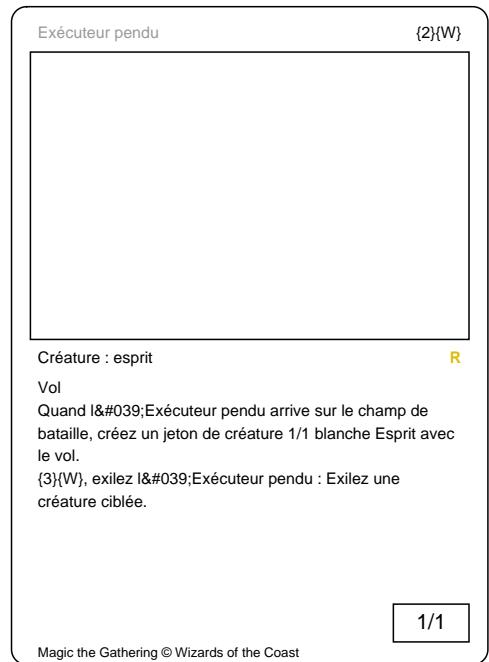
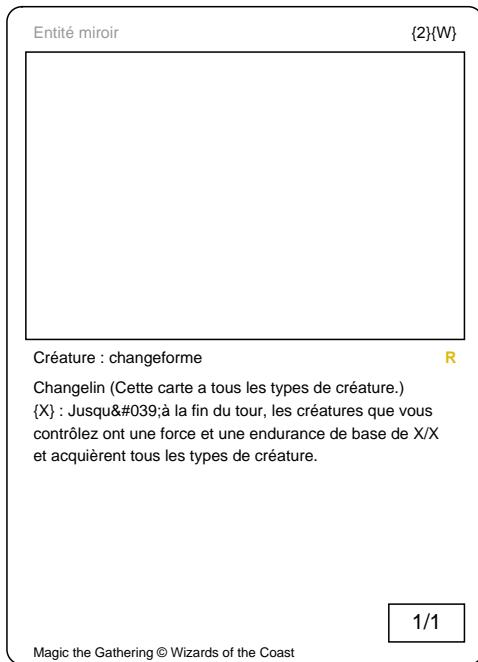
3/4

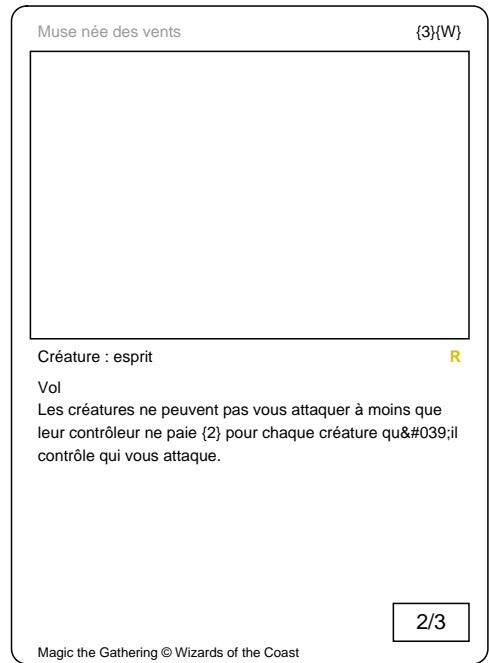
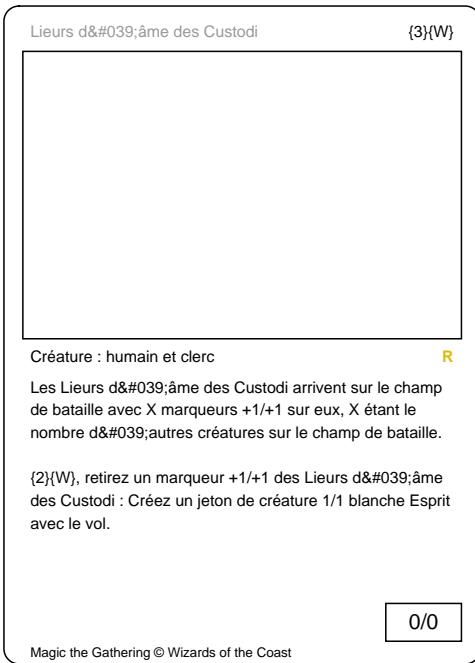
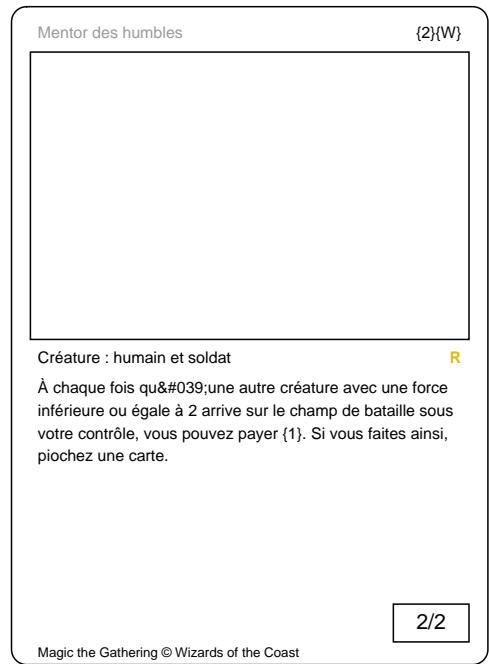
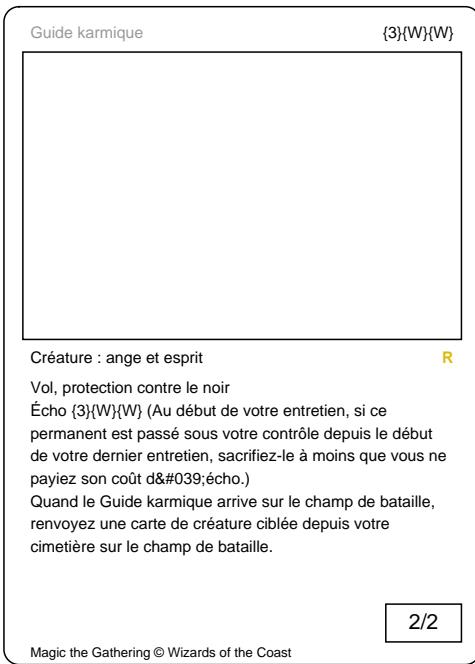
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

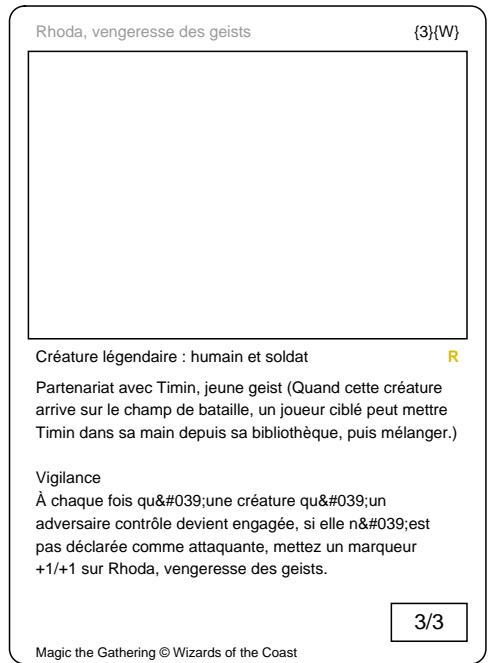
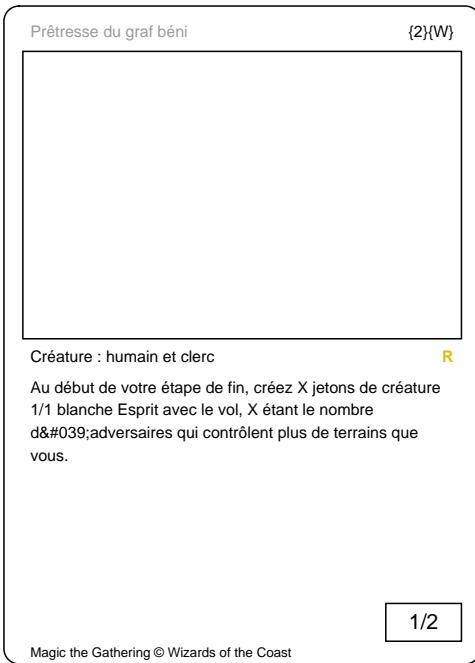
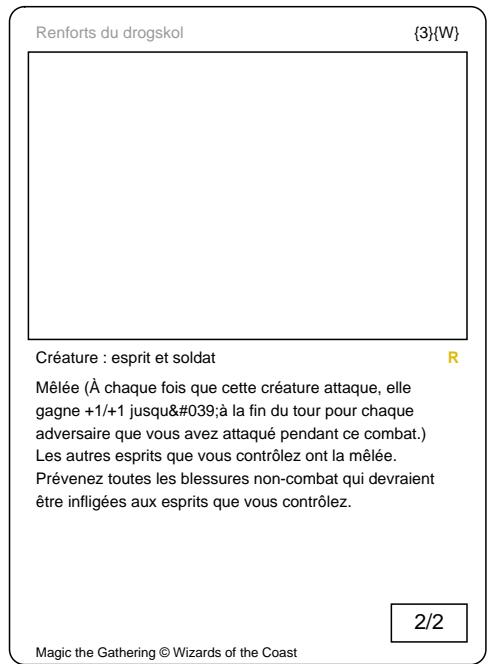
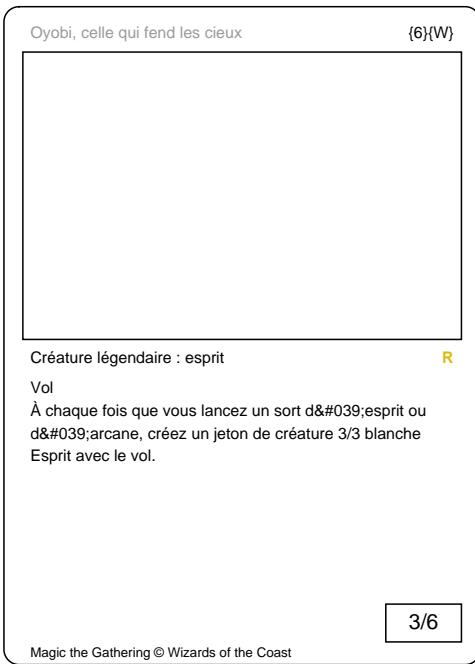
Magic the Gathering © Wizards of the Coast











Capitaine du drogskol

{1}{W}{U}



Créature : esprit et soldat

U

Vol

Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de larmes

{4}{U}{U}



Rituel

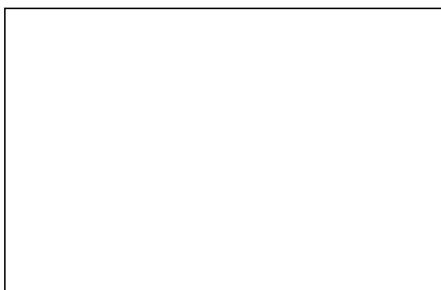
R

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Si vous renvoyez au moins quatre permanents non-jeton que vous contrôlez de cette manière, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft

{1}{W}{U}



Créature légendaire : esprit et clerc

M

Défense talismanique

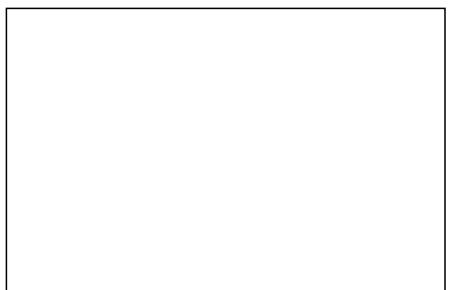
À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imitation obsédante

{2}{U}



Rituel

R

Chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte de créature révélée de cette manière, créez un jeton qui est une copie de cette carte excepté qu'il est 1/1, que c'est un esprit en plus de ses autres types, et qu'il a le vol. Si aucune carte de créature n'a été révélée de cette manière, renvoyez l'imitation obsédante dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine

{3}{U}

Rituel

C

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère selon Kirtar

{4}{W}{W}

Rituel

U

Détrouisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, détruisez à la place toutes les créatures, puis créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les puissants

{4}{W}

Rituel

R

Détrouisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère selon Kirtar

{4}{W}{W}

Rituel

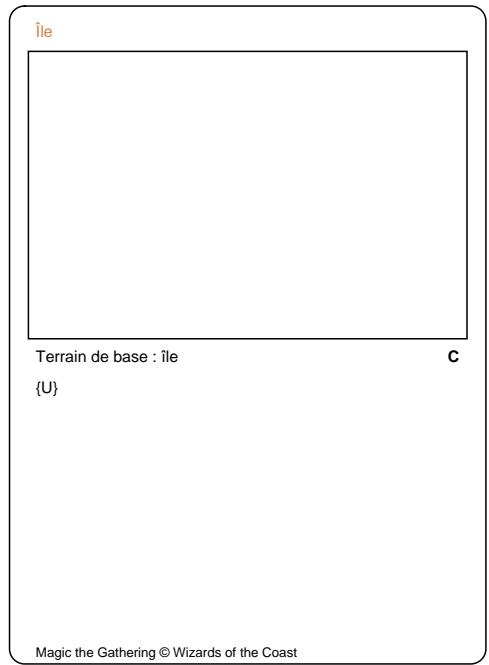
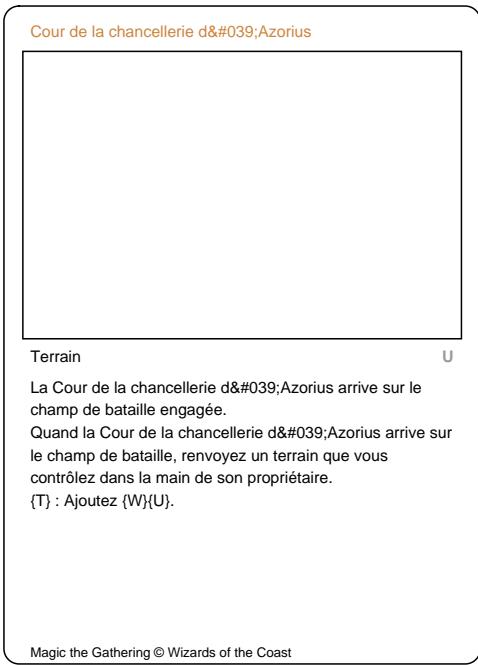
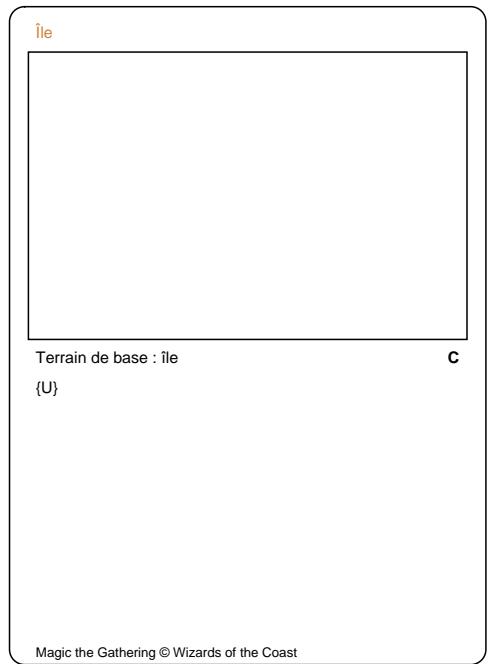
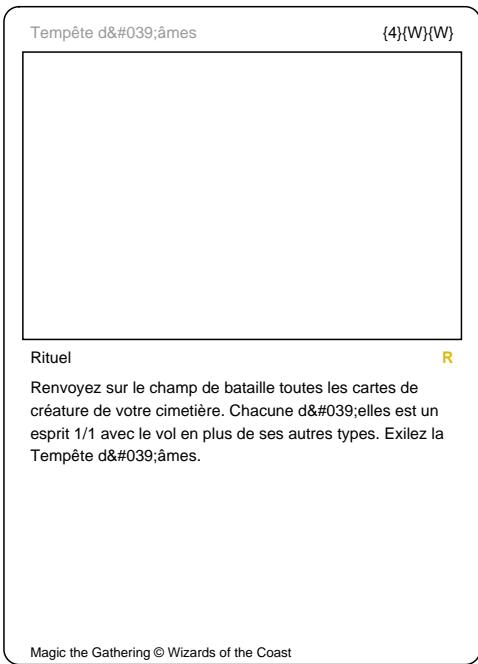
U

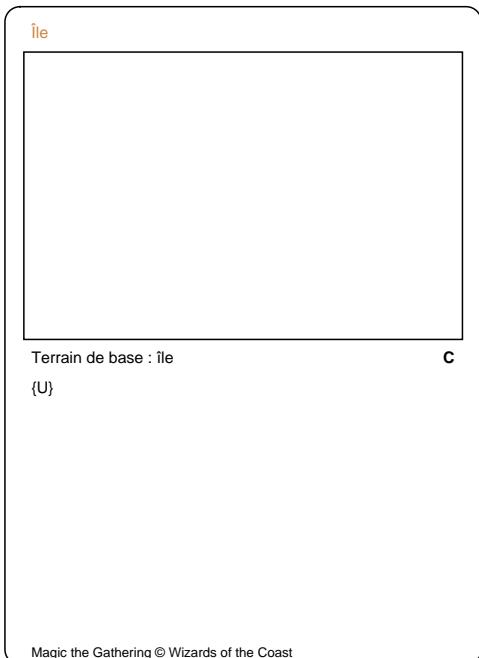
Détrouisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, détruisez à la place toutes les créatures, puis créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

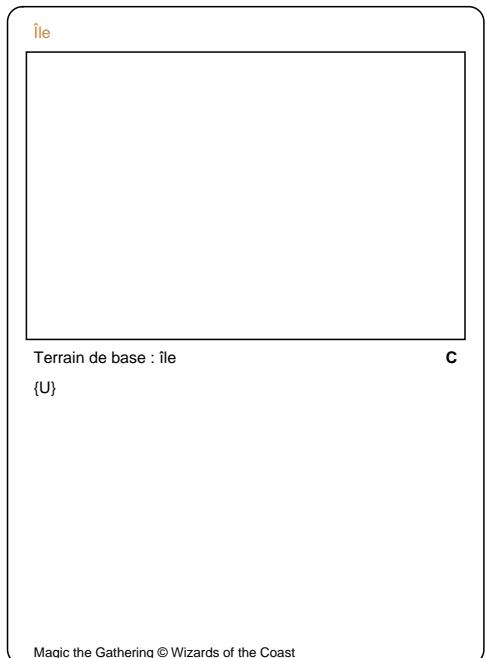
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





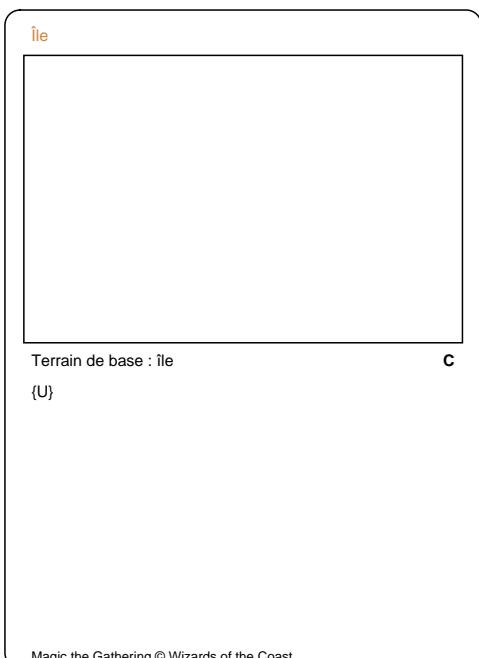
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



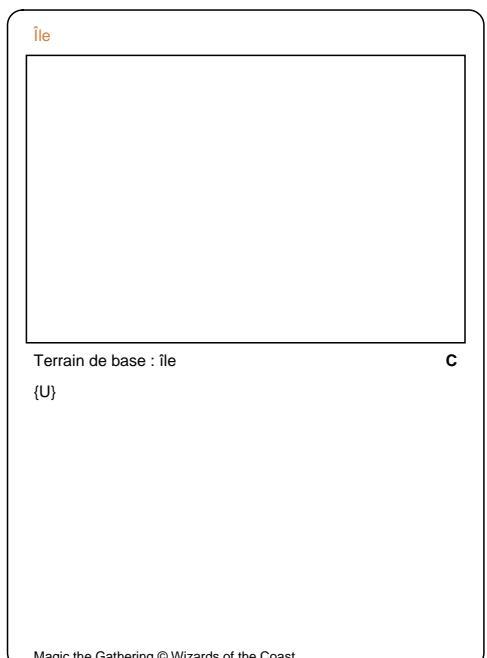
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

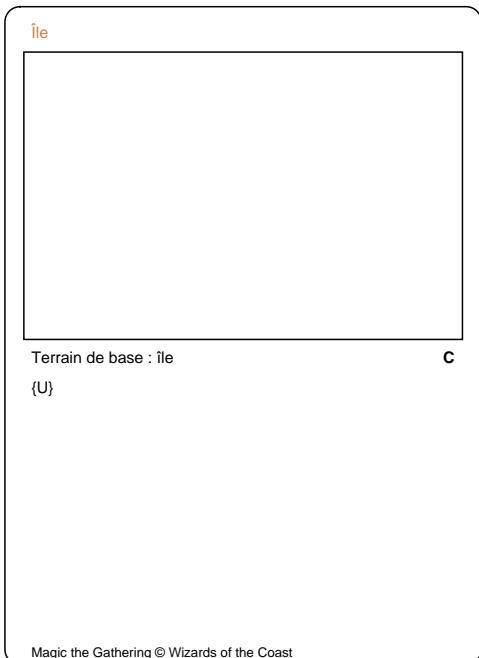
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

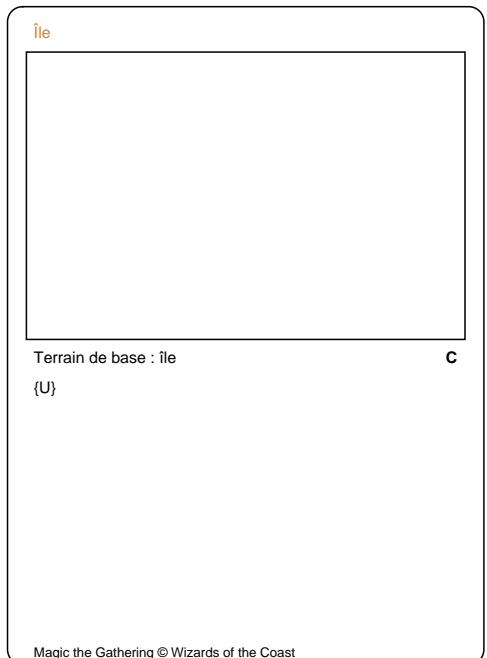
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



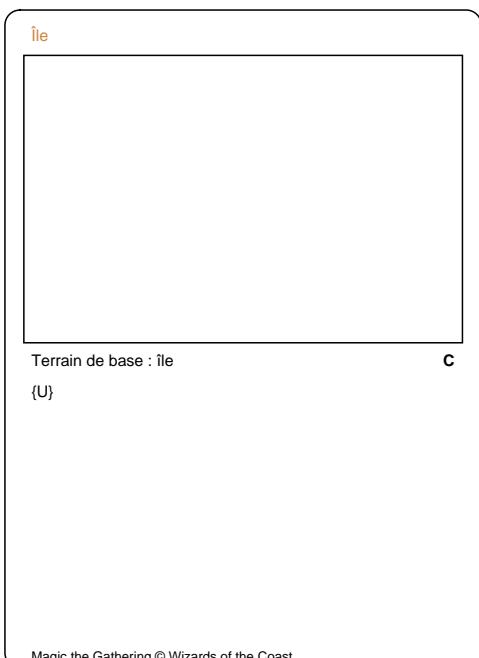
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



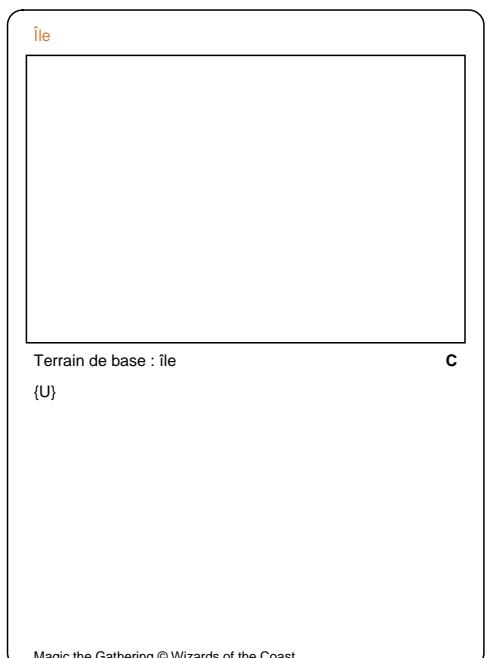
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

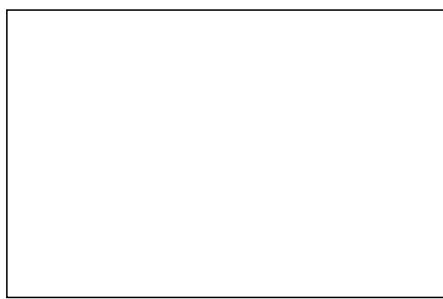


Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieu hanté de la lande



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{W}{U}, {T}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

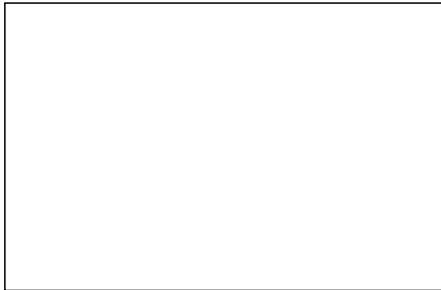
{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

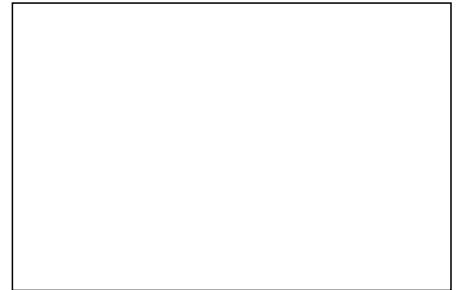


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

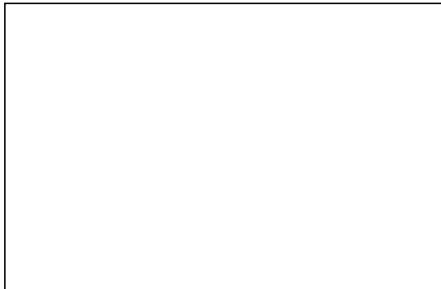


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



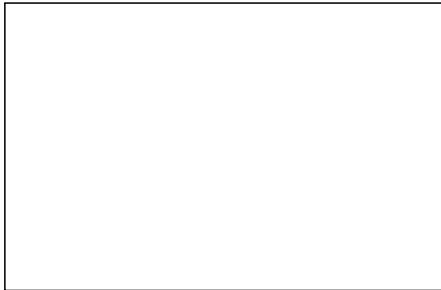
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

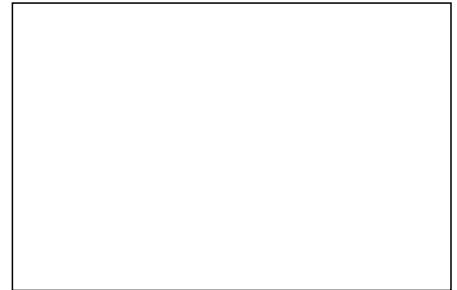


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

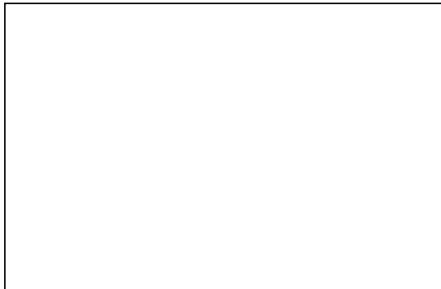


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



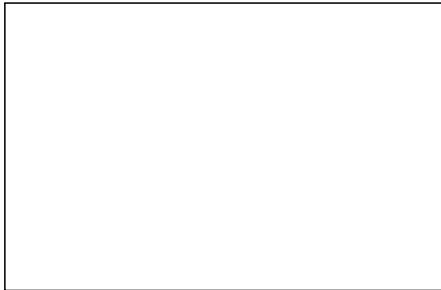
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

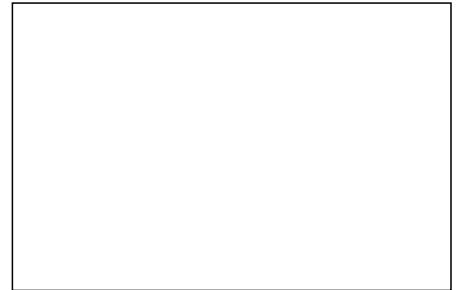


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

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

La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regardez 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



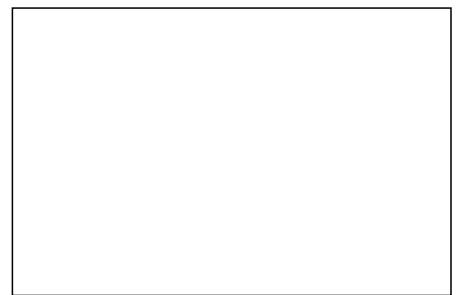
Terrain

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

Ville portuaire



Terrain

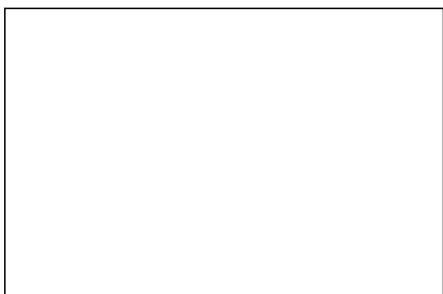
R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



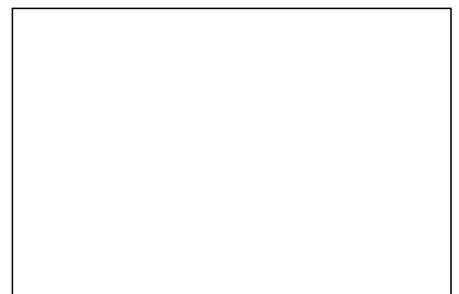
Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qui un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

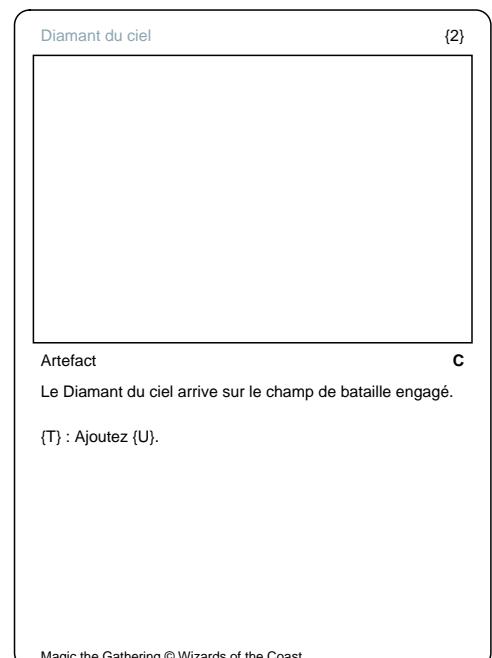
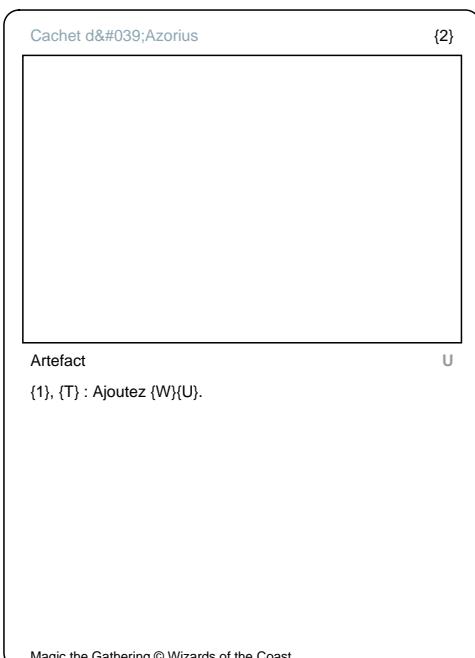
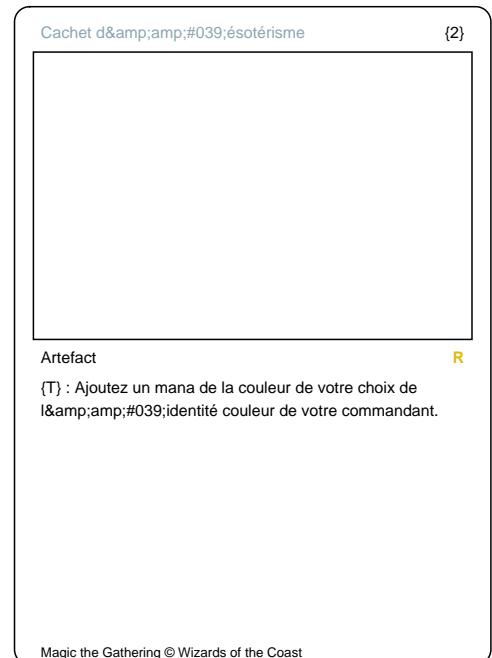
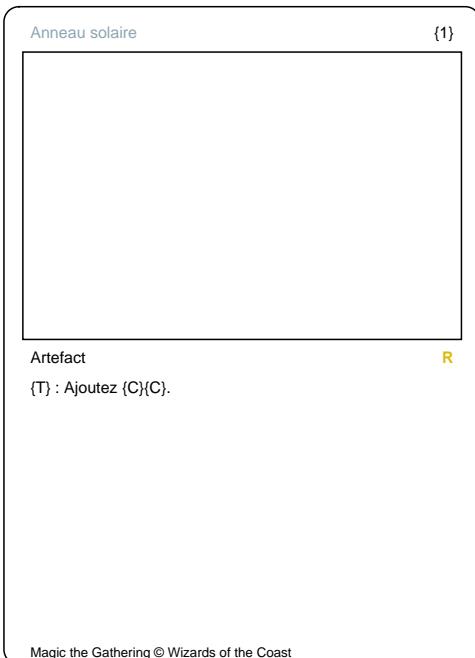
C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

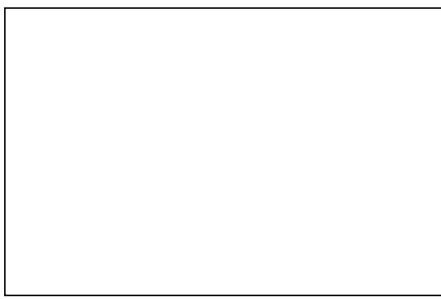
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Diamant du marbre

{2}



Artifact

Le Diamant du marbre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

{3}

Sphère du commandant

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artifact

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

{C}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon d'Azurius

{3}



Artifact

{3}

Sphère du commandant

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

{WU}{WU}{WU}{WU}, {T}, sacrifiez le Médaillon d'Azurius : Piochez deux cartes.

Artifact

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge de minuit

{2}{U}



Artifact

R

{T} : Ajoutez {U}.

{2}{U} : Mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.

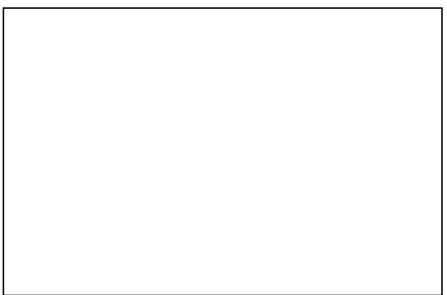
Au début de chaque entretien, mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.

Quand le douzième marqueur « heure » est mis sur l'Horloge de minuit, mélangez votre main et votre cimetière dans votre bibliothèque, puis piochez sept cartes. Exilez l'Horloge de minuit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dovin, grand arbitre

{1}{W}{U}



Planeswalker légendaire : Dovin

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur "loyauté" sur Dovin, grand arbitre.

{-1} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Vous gagnez 1 point de vie.

{-7} : Regardez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez trois d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation occulte

{X}{U}

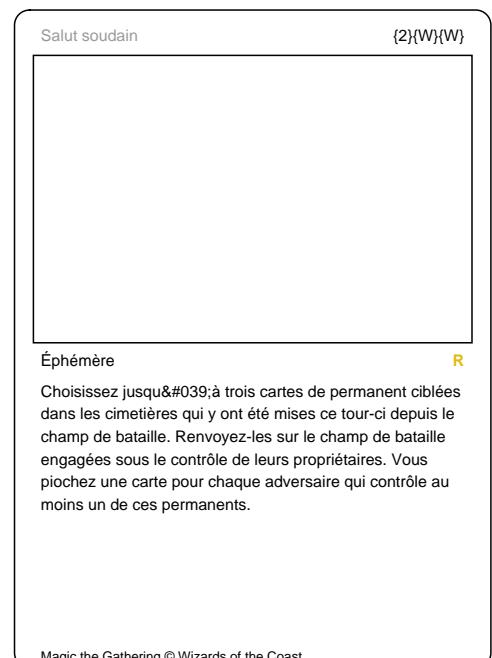
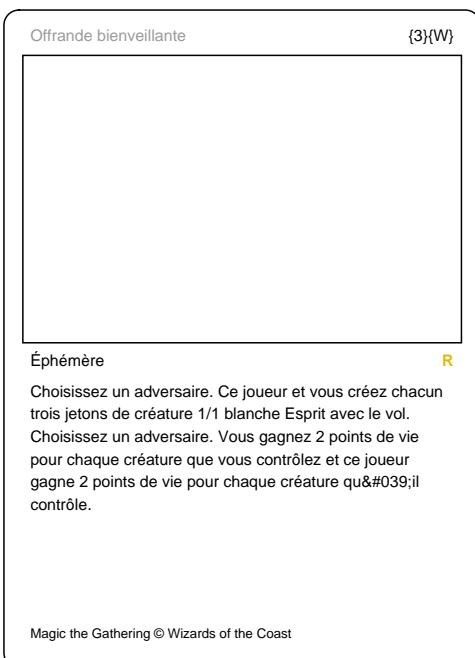
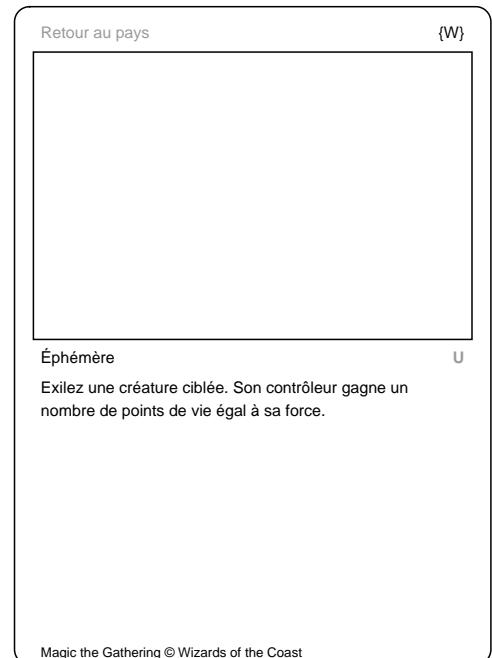
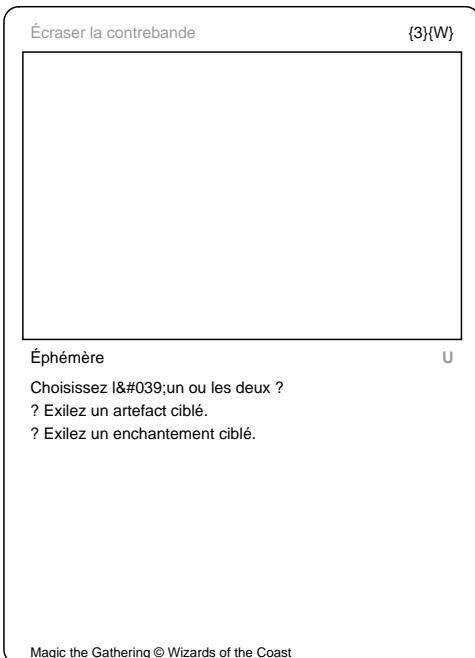


Éphémère

Piochez X cartes, puis défaussez-vous de X cartes. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol pour chaque type de carte parmi les cartes défaussées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Désordre au tribunal

{X}{W}{U}



Éphémère

R

Exilez X créatures ciblées, puis enquêtez X fois. Renvoyez les cartes exilées sur le champ de bataille engagées sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mission de reconnaissance

{2}{U}{U}



Enchantement

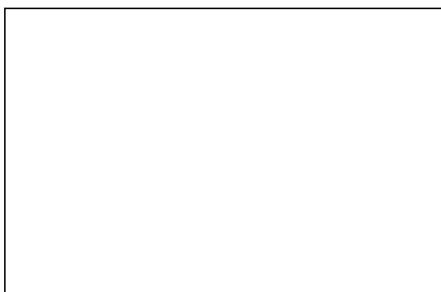
U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
Recyclage {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de vérité

{2}{U}



Enchantement

R

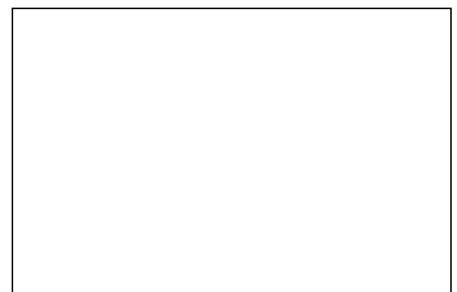
À chaque fois qu'une créature que l'un des adversaires contrôles devient engagée, si elle n'est pas déclarée comme attaquante, vous pouvez piocher une carte.

{4}{U} : Engagez une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisonnier de la lune

{2}{U}



Enchantement : aura

M

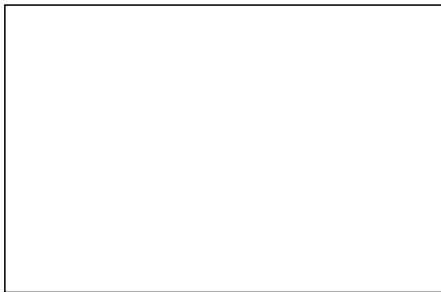
Enchanter : créature, terrain ou planeswalker
Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle des éveillés

{3}{U}



Enchantement

R

Vous pouvez lancer les sorts d'esprit comme s'ils avaient le flash.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature pendant le tour d'un adversaire, engagez jusqu'à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des âmes

{2}{W}{W}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque hantée

{1}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de sombracier

{1}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

