

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cryptoplasme {1}{U}{U}



Créature : changeforme R
Au début de votre entretien, vous pouvez faire que le Cryptoplasme devienne une copie d'une autre créature ciblée, excepté qu'elle a cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheurs de l'académie {1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier U
Quand les Chercheurs de l'académie arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte d'aura depuis votre main sur le champ de bataille attachée aux Chercheurs de l'académie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Auramancienne {2}{W}



Créature : humain et sorcier C
Quand l'Auramancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantivore {1}{W}{W}

Créature : Iurgoyf R

Vigilance

La force et l'endurance du Cantivore sont chacune égale au nombre de cartes d'enchantement dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, Gardienne du Silence {2}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol

Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseuse d'esprit kor {1}{W}

Créature : kor et sorcier R

La Danseuse d'esprit kor gagne +2/+2 pour chaque aura qui lui est attachée.

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, vous pouvez piocher une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du Disque {2}{W}{W}

Créature : humain et sorcier R

Le mage du Disque arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique des ombres

{2}{W}



Créature : humain et sorcier

R

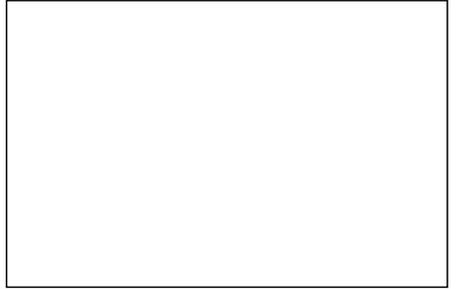
Les auras attachées aux permanents que vous contrôlez ont l'armure totémique (Si un permanent enchanté que vous contrôlez devait être détruit, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez une aura qui y est attachée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruna, lumière d'albâtre

{3}{W}{W}{U}



Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance

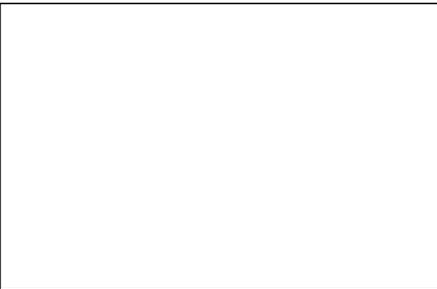
À chaque fois que Bruna, la Lumière de l'albâtre attaque ou bloque, vous pouvez lui attacher n'importe quel nombre d'auras sur le champ de bataille et vous pouvez mettre sur le champ de bataille, attachées à elle, n'importe quel nombre de cartes d'aura qui pourraient l'enchanter depuis votre cimetière et/ou votre main.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mythifieur nomade

{2}{W}



Créature : humain et nomade et clerc

R

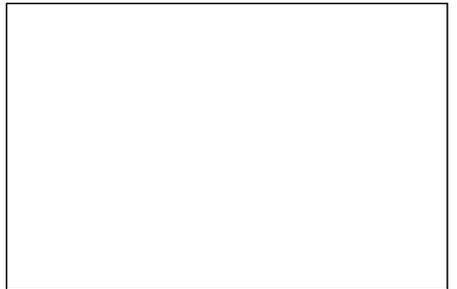
{W}, {T} : Mettez une carte d'aura ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille sous votre contrôle, attachée à une créature que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-bourse dimir

{1}{U}{B}



Créature : esprit

R

À chaque fois que le Coupe-bourse dimir inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverains de l'Alara perdue

{4}{W}{U}

Créature : esprit

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aura qui pourrait enchanter cette créature, la mettre sur le champ de bataille attachée à cette créature, puis mélanger.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zur l'enchanteur

{1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

Vol

À chaque fois que Zur l'enchanteur attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur idyllique

{2}{W}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



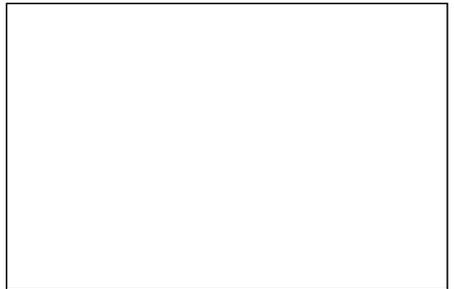
Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

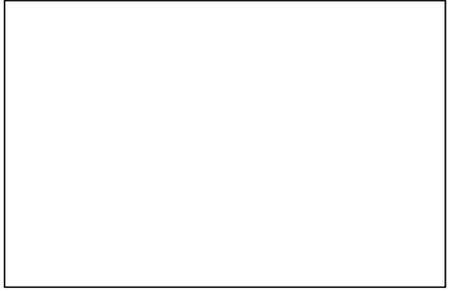


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



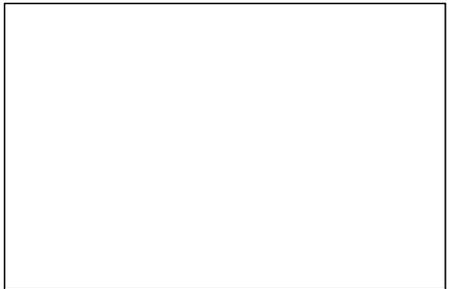
Terrain

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

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



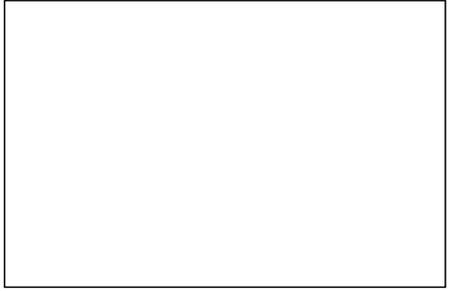
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant



Terrain

U

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



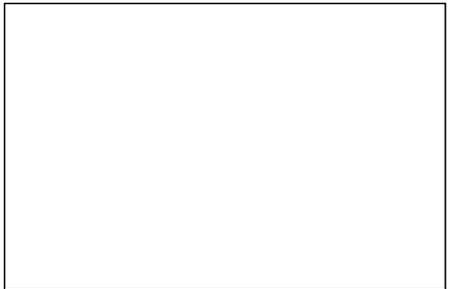
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage gelé



Terrain neigeux

U

Le Marécage gelé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

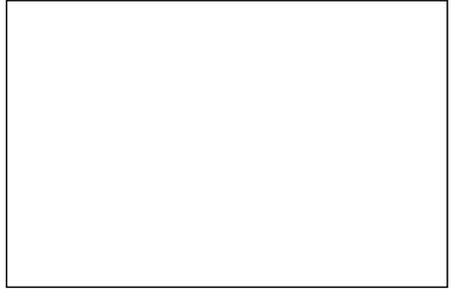


Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillie de Boréal



Terrain neigeux

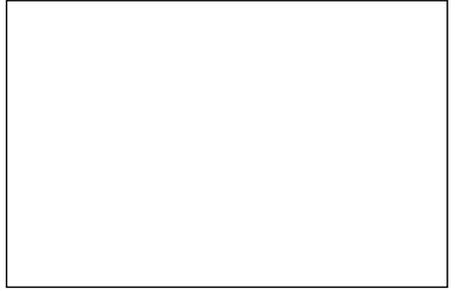
U

La Saillie de Boréal arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

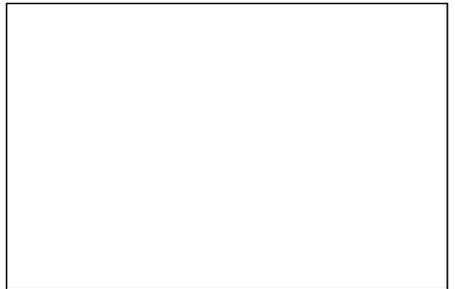
Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brindille du vagabond

{1}



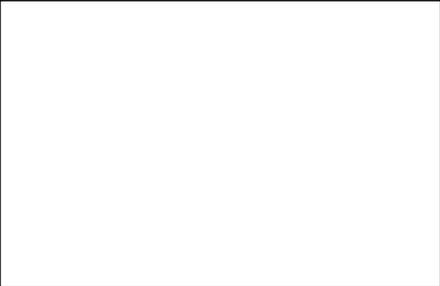
Artefact

C

{1}, sacrifiez la Brindille du vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

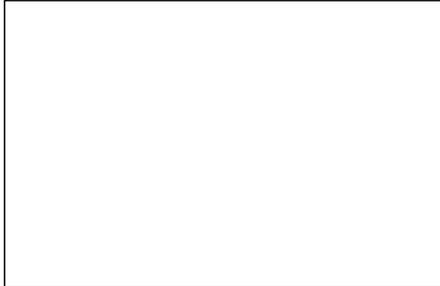
Cachet d'Azorius {2}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

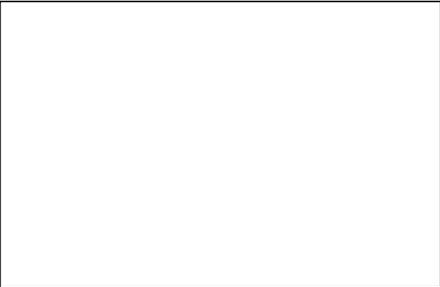
Cachet de Dimir {2}



Artefact U
{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

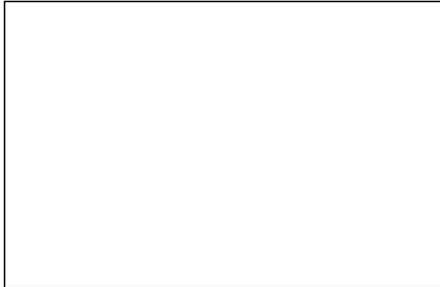
Cachet d'Orzhov {2}



Artefact C
{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carillon de cristal {3}



Artefact U
{3}, {T}, sacrifiez le Carillon de cristal : Renvoyez toutes les cartes d'enchantement depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Journal de Venser

{5}

Artefact

R

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}

Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, meneur de la bande

{1}{W}{W}

Planeswalker : Ajani

M

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{-3} : Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X étant votre total de points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth, chevalière errante

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de Phyrexia

{2}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+1 tant qu'elle est noire. Autrement, elle gagne -1/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}

Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait défunt

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : une créature que vous contrôlez.

Quand la créature enchantée meurt, un joueur ciblé perd X point de vie et vous gagnez X points de vie. X étant sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transfusion de givre

{1}{B}



Enchantement neigeux : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+1 et a « {S} : Cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures neigeuses. » ({S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparence de l'auramancien

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque aura qui lui est attachée et elle a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de malice

{2}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a l'intimidation et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deuxième souffle

{2}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{T} : Engagez la créature enchantée.

{T} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de drakôn

{4}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de crabe

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{2}{U} : Dégagez la créature enchantée.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de vol

{2}{U}

Enchantement : aura

U

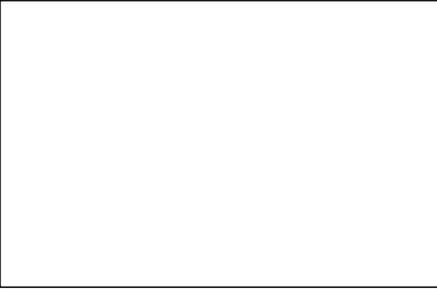
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a la vol et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition des nephilims

{W}



Enchantement : aura

U

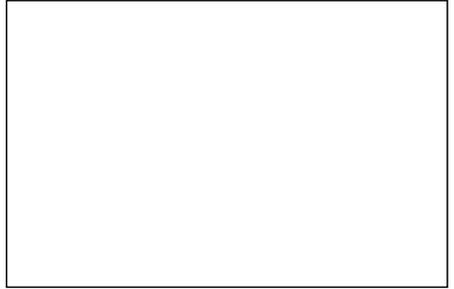
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

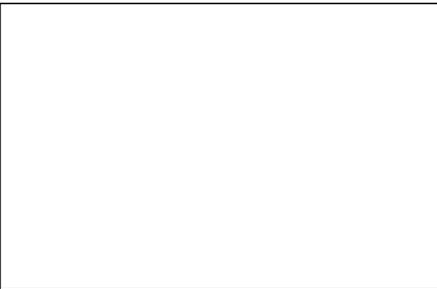
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

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

Boucle spirituelle

{1}{W}



Enchantement : aura

U

Enchantez une créature que vous contrôlez

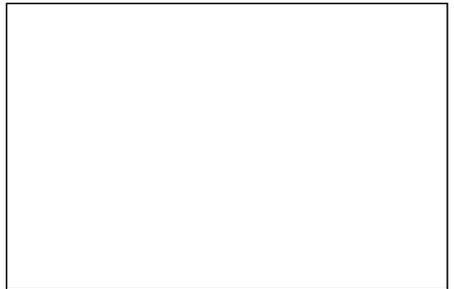
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Quand la Boucle spirituelle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Boucle spirituelle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diadème du point du jour

{W}{W}



Enchantement : aura

R

Enchantez : une créature avec une autre aura qui lui est attachée

La créature enchantée gagne +3/+3 et elle a l'initiative, la vigilance et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de Serra

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2 tant qu'elle est blanche. Sinon, elle gagne -2/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'ombre

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a l'initiative.

{1}{B} : La créature enchantée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande auramancie

{1}{W}

Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

Les créatures enchantées que vous contrôlez ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de la bataille

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau céleste {3}{W}{W}{W}



Enchantement : aura R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, doublez le total de points de vie de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria {2}{W}



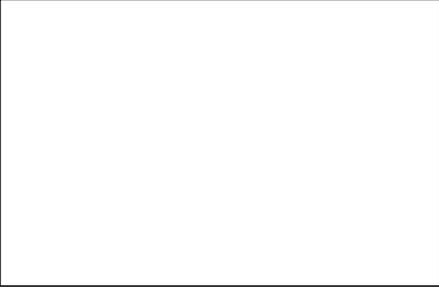
Enchantement : aura R

Enchanter : creature

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'esprits {1}{W}



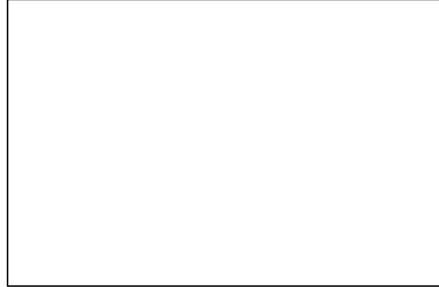
Enchantement : aura U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protection contre les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine de prison {1}{W}{W}



Enchantement : aura U

Enchanter : créature

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

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez attacher la Peine de prison à cette créature.

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

Sillage lumineux

{2}{W}



Enchantement : aura

U

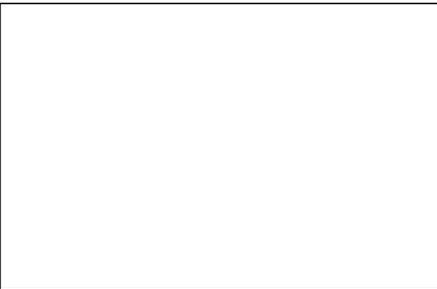
Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde du pentarque

{2}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au moment où la Rune de garde du pentarque arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

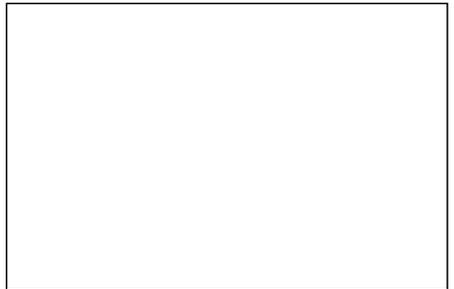
Quand la Rune de garde du pentarque arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée a la protection contre la couleur choisie. Cet effet ne retire pas la Rune de garde du pentarque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant

{1}{W}



Enchantement

C

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

Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de devoir

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des chaînes

{1}{WU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de chaque entretien, engagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité

{2}{WU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilori des éveillés

{1}{W}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

La créature enchantée a « Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

