

Golem de géode

{5}



Créature-artefact : golem

U

Piétinement

À chaque fois que le Golem de géode inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer votre commandant depuis la zone de commandement sans payer son coût de mana. (Vous payez toujours les coûts supplémentaires)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleur phyrexian

{3}{B}{B}



Créature : phyrexian et zombie

R

Quand le Fouilleur phyrexian arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin

{3}



Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

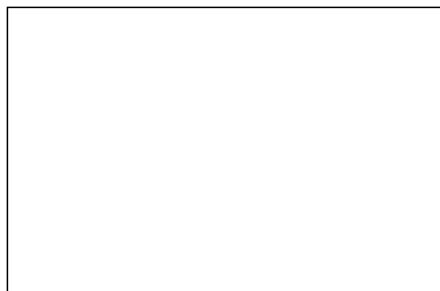
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuit incarnée

{4}{B}



Créature : élémental

R

Contact mortel


Quand la Nuit incarnée quitte le champ de bataille, toutes les créatures gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Évocation {3}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sous-fifre loyal {2}{B}




Créature : zombie U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)  
&lt;i>&lt;/i>Lieutenant&lt;/i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, chaque adversaire perd 3 points de vie.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ninja des heures noires {3}{U}



Créature : humain et ninja C


Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn aux souhaits {3}{U}{U}



Créature : djinn R

Vol


Le Djinn aux souhaits arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « souhait ».

{2}{U}{U}, retirez un marqueur « souhait » au Djinn aux souhaits : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana. Si vous ne le faites pas, exiliez-la.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx du mystère {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

À chaque fois que le Sphinx du mystère attaque, chaque joueur nomme une carte. Puis chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si la carte qu'un joueur a révélée est la carte qu'il a nommée, ce joueur la met dans sa main. Dans le cas contraire, ce joueur la met au-dessous de sa bibliothèque.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées

{4}{U}



Créature : élémental

U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne loyale

{3}{W}



Créature : licorne

U

Vigilance

&lt;i>Lieutenant</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci. Les autres créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur de borée

{2}{W}



Créature : pégase

R

Vol

Quand le Batailleur de borée quitte le champ de bataille, choisissez un adversaire qui contrôle plus de terrains que vous. Cherchez dans votre bibliothèque un nombre de cartes de plaine égal à la différence, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et le reste dans votre main, puis mélangez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de l'équilibre

{1}{W}



Créature : humain et sorcier


R

{4}{W}, {T}, sacrifiez le Mage de l'équilibre : Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par le joueur qui en contrôle le moins, puis sacrifie les autres. Les joueurs se défaussent de cartes et sacrifient des créatures de la même manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valkyrie d'Adarkar {4}{W}{W}



Créature neigeuse : ange R


Vol, vigilance

{T} : Quand une créature ciblée autre que la Valkyrie d'Adarkar meurt ce tour-ci, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx du logogriphe {4}{W}{U}{B}



Créature-artefact : sphinx R

Vol

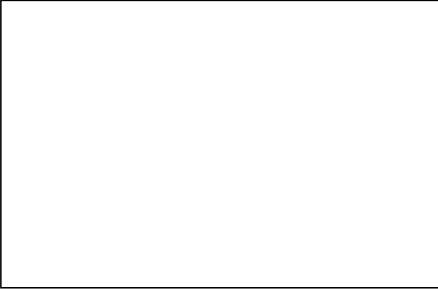
Quand le Sphinx du logogriphe est mis dans votre cimetière depuis le jeu, mettez-le en troisième position au-dessus de votre bibliothèque.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de la pénitence {W}{B}



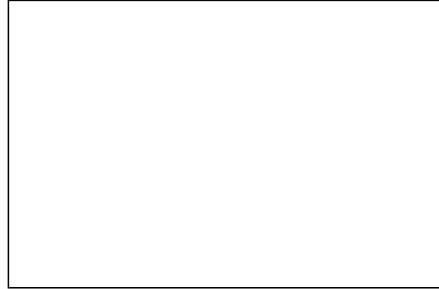
Créature : humain et clerc R

À chaque fois que le Grand prêtre de la pénitence subit des blessures, vous pouvez détruire un permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de Manteaubrunne {2}{U}{B}



Créature : vampire et sorcier R

Vol

Au début de votre entretien, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque, perd un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte puis la met dans sa main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armée des damnés

{5}{B}{B}{B}

Rituel

M

Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure d'Aminatou

{6}{U}{U}

Rituel

R

Exilez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain parmi elles. Jusqu'à la fin du tour, pour chaque type de carte non-terrain, vous pouvez lancer une carte de ce type parmi les cartes exilées sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les morts

{X}{X}{B}{B}{B}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière.

Miracle {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cache des rêves

{2}{U}

Rituel

C

Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main toutes les deux au-dessus ou au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présage

{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez faire que ce joueur mélange.  
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée dévastatrice

{3}{U}{U}



Rituel

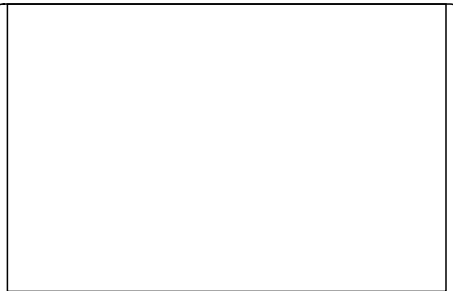
R

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.  
Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les anges

{X}{X}{W}{W}{W}



Rituel

M

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.  
Miracle {X}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Akroma

{4}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Recyclage {3}

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

Aqueduc de Dimir

Terrain

C

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

Terrain

C

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge des héros



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Choisissez un commandant ciblé qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est une créature et un marqueur « loyauté » si c'est un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire



Terrain

C

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Ajoutez {B}.

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

### Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}), défaissez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Nouvelle Bénalia



Terrain

U

La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Marigot lugubre



Terrain

C

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {U} or {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  
{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

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**

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar



Terrain

U

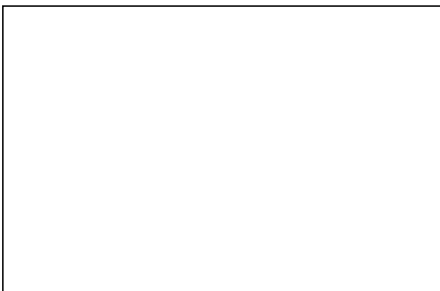
Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse



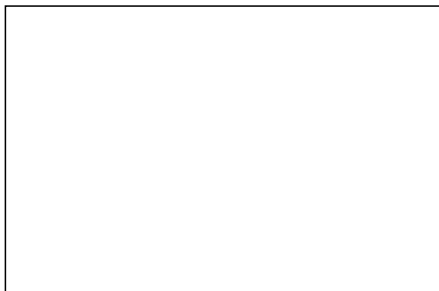
Terrain U

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

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

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

Tour de guet isolée



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Regard 1, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si une carte de terrain de base est révélée de cette manière, mettez-la sur le champ de bataille engagé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins deux terrains de plus que vous.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius

{2}



Artefact

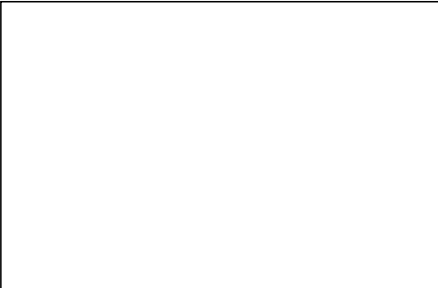
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boute de cristal

{3}



Artefact

U

{1}, {T} : 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

Cachet d'Orzhov

{2}




Artefact

C

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

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

Sphère du commandant {3}




Artefact C

{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

Pierre de l'esprit {2}




Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aminatou, la façonneuse de destin {W}{U}{B}



Planeswalker légendaire : Aminatou M

{+1} : Piochez une carte, puis mettez une carte de votre main au-dessus de votre bibliothèque.

{-1} : Exilez un autre permanent ciblé que vous possédez, puis renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle.

{-6} : Choisissez gauche ou droite. Chaque joueur acquiert le contrôle de tous les permanents non-terrain autres qu'Aminatou, la façonneuse de destin contrôlés par le joueur suivant dans la direction choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aminatou, la façonneuse de destin ne dessin peut être votre commandant.

3/



Prédiction

{1}{U}



Éphémère

U

Choisissez un nom de carte, puis ce joueur meule une carte. Si une carte avec le nom choisi a été meulé de cette manière, vous piochez deux cartes. Sinon, vous piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau

{2}{W}



Éphémère de clan : changeforme

U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

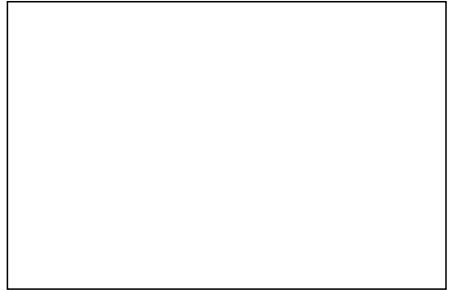
C

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

Frappe de bannissement

{5}{W}



Éphémère

U

Mettez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.  
Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Esper

{W}{U}{B}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez un enchantement ciblé.

? Piochez deux cartes.

? Un joueur ciblé se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de l'Éthermage

{2}{W}{U}



Éphémère

R

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Elle acquiert « Au début de votre étape de fin, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. » Mettez ensuite le reste des cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

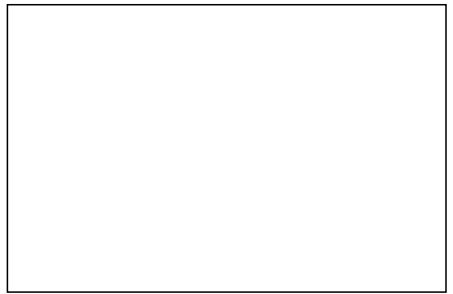
U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume primordiale

{4}{U}



Enchantement

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez manifester la carte du dessus de votre bibliothèque. (Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.) Exilez, face visible, un permanent face cachée que vous contrôlez : Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. (Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions du temps s'appliquent quand même.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme nuageuse

{1}{U}{U}



Enchantement

U

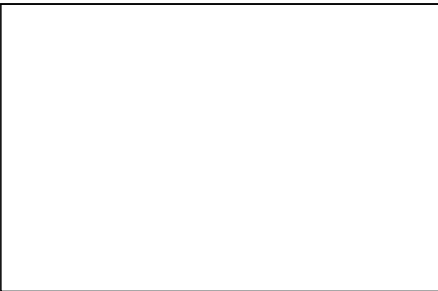
Quand la Forme nuageuse arrive sur le champ de bataille, elle devient une aura avec enchanter : créature. Manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque et attachez-lui la Forme nuageuse. (Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

La créature enchantée a le vol et la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme lumineuse

{1}{W}{W}



Enchantement

U

Quand la Forme lumineuse arrive sur le champ de bataille, elle devient une aura avec enchanter : créature. Manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque et attachez-lui la Forme lumineuse. (Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

La créature enchantée a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast