

Clique des marionnettistes

{3}{B}{B}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

Quand la Clique des marionnettistes arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Elle acquiert la célérité. Au début de votre prochaine étape de fin, exilez-la.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de la lignée

{4}{B}

Créature : vampire et sorcier

U

Lien de vie

Quand le Nécromancien de la lignée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature Vampire ou Sorcier ciblée depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isareth l'éveilleuse

{1}{B}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

U

Contact mortel

À chaque fois qu'Isareth l'éveilleuse attaque, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec une valeur de mana de X ciblée avec un marqueur « cadavre » sur elle. Si cette créature devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage ambisort

{1}{R}{R}

Créature : humain et sorcier

R

Flash

Quand le Mage ambisort arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage compagnon guitûke

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

C

Quand la Mage compagnon guitûke arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre sorcier, la Mage compagnon guitûke inflige 2 blessures à chaque adversaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne

{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcanis l'omnipotent

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

Créature légendaire : sorcier

R

{T} : Piochez trois cartes.

{2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omnipotent dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Azami, dame des parchemins

{2}{U}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

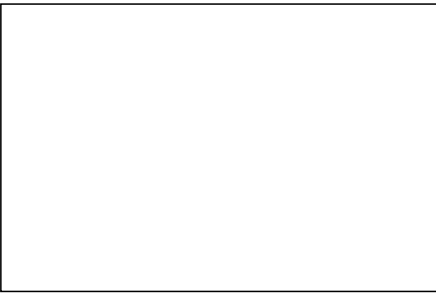
Engagez un sorcier dégagé que vous contrôlez : Piochez une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronologue du phare

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

M

Montée de niveau {U} ({U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 4-6&gt; (2/4)

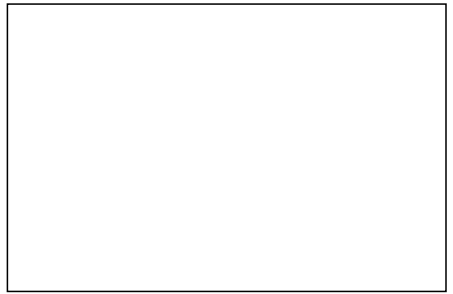
[Niveau 7+&gt; Au début de chaque étape de fin, si ce n'est pas votre tour, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. (3/5)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther

{1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

C

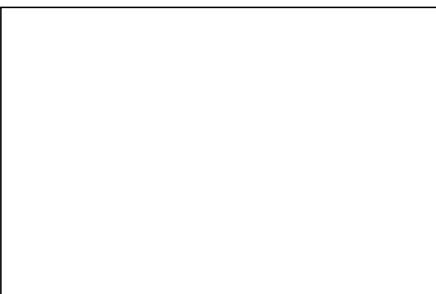
Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse lancebourrasque

{5}{U}{U}



Créature : géant et sorcier

R

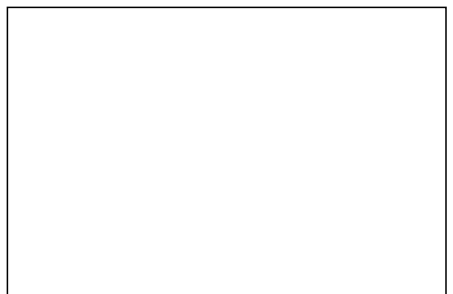
Engagez un sorcier dégagé que vous contrôlez : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de perfection

{3}{U}{U}



Créature : insecte et horreur

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Humain et Sorcier. Puis si vous contrôlez au moins trois sorciers, transformez le Guide de perfection.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jalira, maîtresse polymorphe

{3}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{2}{U}, {T}, sacrifiez une autre créature : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature non-légendaire. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du portail

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Flash

Quand le Mage du portail arrive sur le champ de bataille pendant l'étape de déclaration des attaquants, vous pouvez re-sélectionner quel joueur ou planeswalker une créature attaquante ciblée attaque. (Elle ne peut pas attaquer son contrôleur ou ses permanents.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de l'esprit

{4}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

R

{U}, {T}, sacrifiez le Mage de l'esprit : Mélangez votre bibliothèque, puis exilez les X cartes du dessus, X étant au plus le nombre de sorts lancés ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer les cartes exilées de cette manière sans payer leur coût de mana.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naban, doyen de l'itération

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un sorcier sous votre contrôle provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naru Meha, maître sorcier

{2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

Flash

Quand Naru Meha, maître sorcier arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Les autres sorciers que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kess, mage insoumise

{1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

Vol

Pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière. Si une carte lancée de cette manière devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adeliz, le vent de cendres

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

U

Vol, célérité

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les sorciers que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche de Havengul

{3}{U}{B}

Créature : zombie et sorcier

M

{1} : Vous pouvez lancer une carte de créature ciblée dans un cimetière ce tour-ci. Quand vous lancez cette carte ce tour-ci, la Liche de Havengul acquiert toutes les capacités activées de cette carte jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchesa, la Rose Noire

{1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

Détrônement (À chaque fois que cette créature attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Les autres créatures que vous contrôlez ont le détrônement.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier à cornes d'étherium

{4}{U}{R}

Créature-artefact : minotaure et sorcier

R

{1}{U}{R} : Renvoyez le Sorcier à cornes d'étherium dans la main de son propriétaire.

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.)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, Parun

{U}{U}{R}{R}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet,

Parun inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de souffrance

{6}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière.

Recyclage {3}{B}{B} ({3}{B}{B}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Décret de souffrance, toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domination de congénères

{5}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez un type de créature. Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi

{B}{R}



Rituel

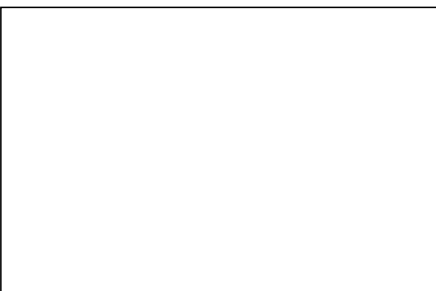
R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sélection nécromantique

{4}{B}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures, puis renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature mise dans un cimetière de cette manière. C'est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types. Exilez la Sélection nécromantique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain

C

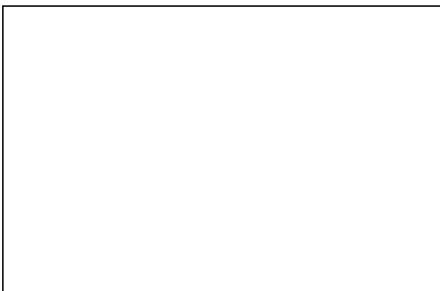
L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Bassins fétides



Terrain : île et marais

R

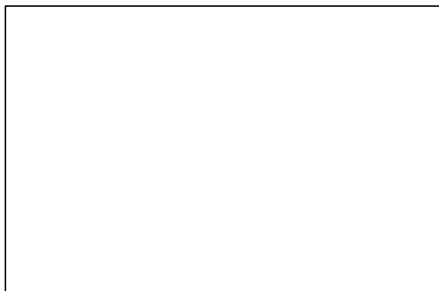
{(T)} : Ajoutez {U} ou {B}.

Les Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

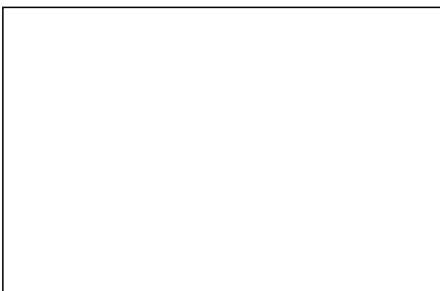
Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon croupissant



Terrain : marais et montagne

R

{(T)} : Ajoutez {B} ou {R}.

Le Canyon croupissant arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

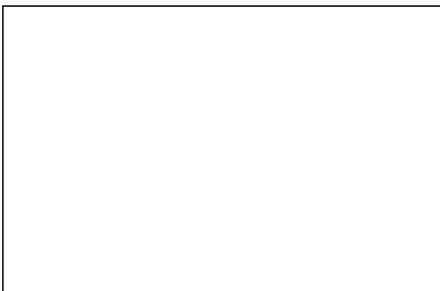
Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent 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 et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauferrie d'Izzet



Terrain

U

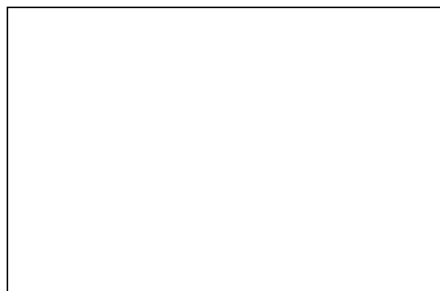
La Chauferrie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

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

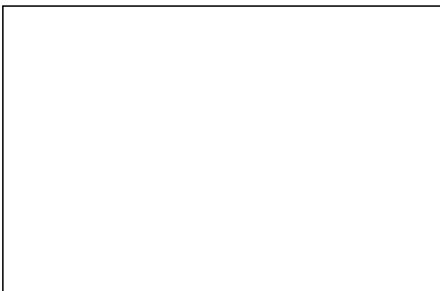


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



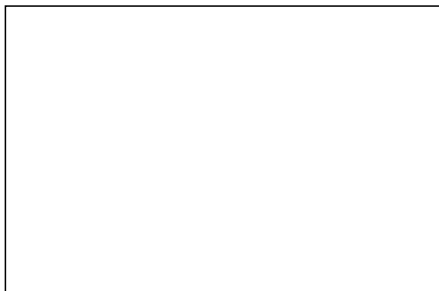
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare abandonné



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}{R}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

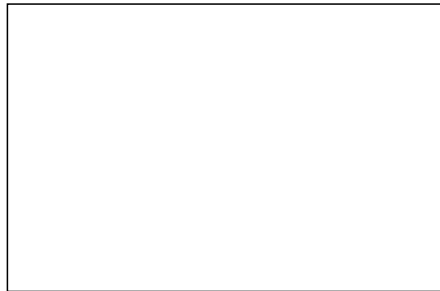
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



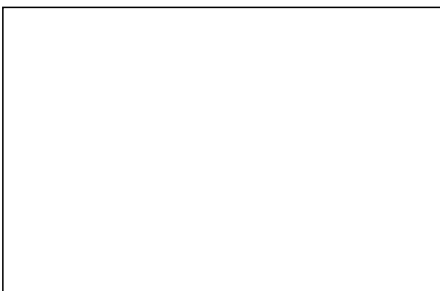
Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

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

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

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

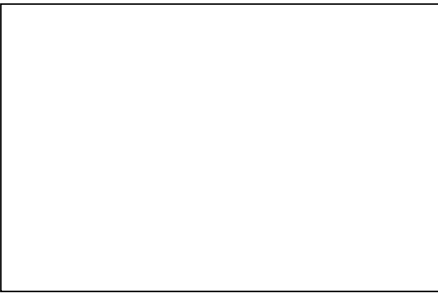
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibelot de pierrenuage

{3}



Artefact

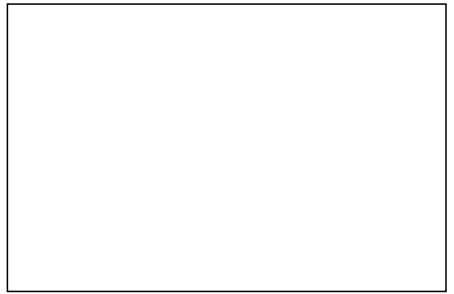
M

À chaque fois qu'un permanent non-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor du héraut

{3}



Artefact

U

Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabinet du conjurateur

{5}



Artefact

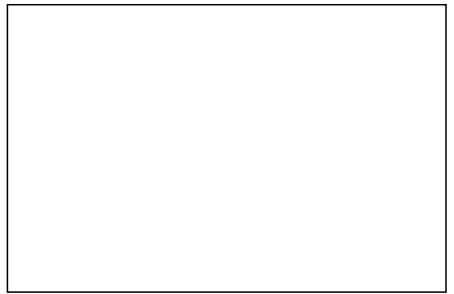
R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus

{4}



Artefact

R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

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

Porte des Destinées

{4}



Artefact

R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.  
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance

{2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{+1} : Ajoutez {R}{R}.

{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à  ».   
 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, Dieu-Pharaon

{4}{U}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Bolas

M

{+2} : Un adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.

{+1} : Chaque adversaire exile deux cartes de sa main.

{-4} : Nicol Bolas, Dieu-Pharaon inflige 7 blessures à un adversaire ciblé, à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ou à un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast  
(-4) - Exilez chaque permanent non-terrain que vos adversaires contrôlent.

Contresort

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclipse fantomale

{2}{U}

Éphémère

C

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épluchage de réalité

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faillie cyclonique

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain cibléd que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.  
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « cibléd(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Crosis

{U}{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?  
? Renvoyez un permanent cibléd dans la main de son propriétaire.  
? Détruisez une créature non-noire cibléd. Elle ne peut pas être régénérée.  
? Détruisez un artefact cibléd.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Conjuration d'ombreflamme

{3}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Découverte de congénères

{3}{U}{U}

Enchantement

R

Au moment où la Découverte de congénères arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. À chaque fois qu'une créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou attaque, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux frères

{3}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles qui partage un type de créature avec la créature enchantée, puis vous mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inalla, archimage ritualiste

{2}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

&lt;i>Éminence</i> ? À chaque fois qu'un autre sorcier non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si Inalla, archimage ritualiste est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de ce sorcier. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Engagez cinq sorciers dégagés que vous contrôlez: Le joueur ciblé perd 7 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

