

Éclaireuse des clairières

{G}



Créature : elfe et éclairéur

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse des clairières

{G}



Créature : elfe et éclairéur

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse des clairières

{G}



Créature : elfe et éclairéur

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse des clairières

{G}



Créature : elfe et éclairéur

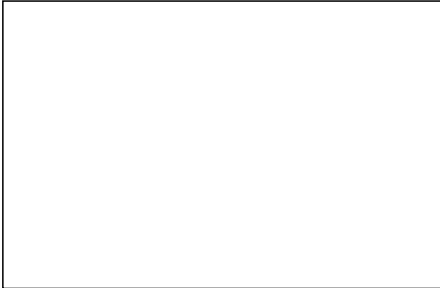
C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarche {G}



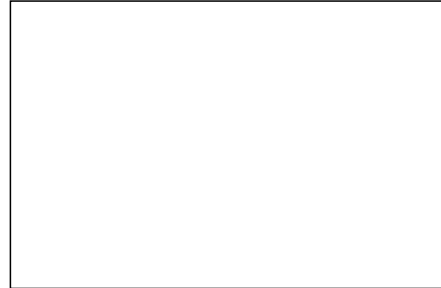
Créature : humain et druide R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
 {T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarche {G}




Créature : humain et druide R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
 {T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarche {G}




Créature : humain et druide R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
 {T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



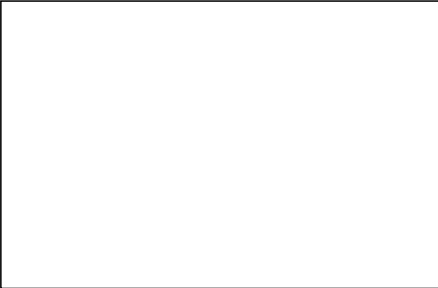
Créature : oiseau R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

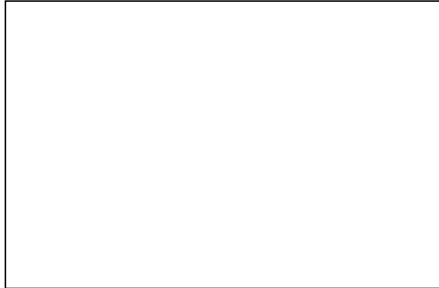
Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U


Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R


Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U


Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bogle insaisissable {GU}




Créature : bête C
Défense talismanique

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bogle insaisissable {GU}

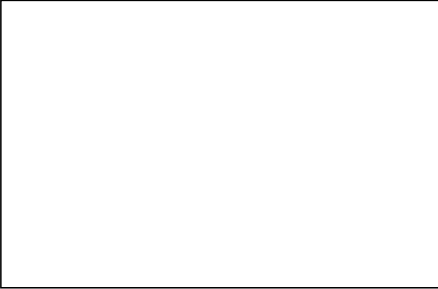


Créature : bête C
Défense talismanique

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bogle insaisissable {GU}

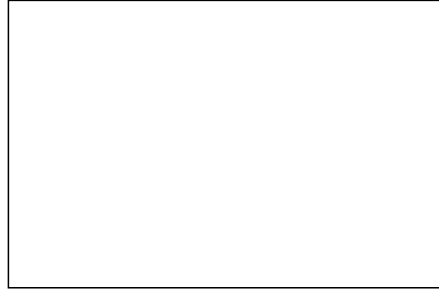


Créature : bête C
Défense talismanique

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bogle insaisissable {GU}



Créature : bête C
Défense talismanique

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez l'armurerie

{1}{W}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'aura ou d'équipement, révélez-la, mettez-là dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez l'armurerie

{1}{W}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'aura ou d'équipement, révélez-la, mettez-là dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez l'armurerie

{1}{W}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'aura ou d'équipement, révélez-la, mettez-là dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez l'armurerie

{1}{W}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'aura ou d'équipement, révélez-la, mettez-là dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



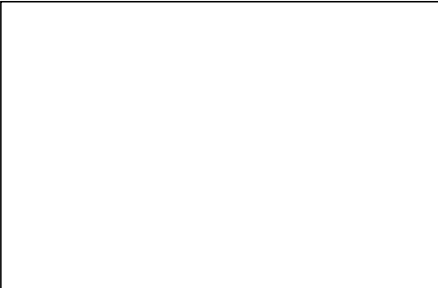
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de
bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}



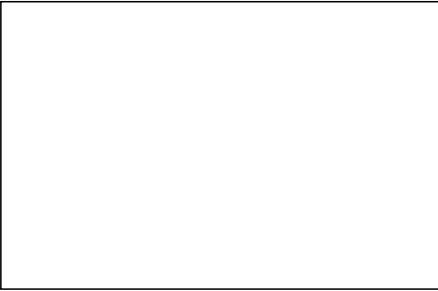
Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son
contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son
contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colossification

{5}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la Colossification arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée gagne +20/+20.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colossification

{5}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la Colossification arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée gagne +20/+20.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colossification

{5}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la Colossification arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée gagne +20/+20.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscription eldrazi

{8}

Enchantement tribal : eldrazi et aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +10/+10 et a le piétinement et annihilateur 2. (À chaque fois qu'elle attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colossification

{5}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la Colossification arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée gagne +20/+20.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscription eldrazi

{8}

Enchantement tribal : eldrazi et aura


R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +10/+10 et a le piétinement et annihilateur 2. (À chaque fois qu'elle attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Ailes d'arcanum {1}{U}



Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée a le vol.
Échange d'aura {2}{U} {2}{U} : Échangez cette aura contre une carte d'aura de votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

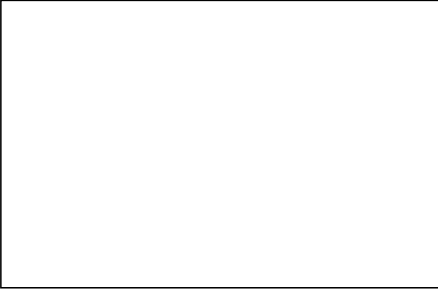
Ailes d'arcanum {1}{U}



Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée a le vol.
Échange d'aura {2}{U} {2}{U} : Échangez cette aura contre une carte d'aura de votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

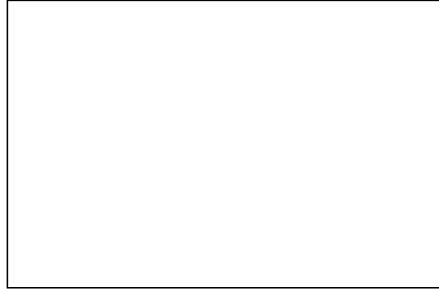
Ailes d'arcanum {1}{U}



Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée a le vol.
Échange d'aura {2}{U} {2}{U} : Échangez cette aura contre une carte d'aura de votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes d'arcanum {1}{U}



Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée a le vol.
Échange d'aura {2}{U} {2}{U} : Échangez cette aura contre une carte d'aura de votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}



Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}



Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}



Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}



Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orphe collectionneur

{1}{G}



Créature : orphe

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin prismatique

{X}{W}



Rituel

U

<i>Convergence</i> ? Exilez un permanent non-terrain ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orphe collectionneur

{1}{G}



Créature : orphe

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin prismatique

{X}{W}



Rituel

U

<i>Convergence</i> ? Exilez un permanent non-terrain ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin prismatique

{X}{W}



Rituel

U

<i>Convergence</i> ? Exilez un permanent non-terrain ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère d'amortissement

{2}



Artefact

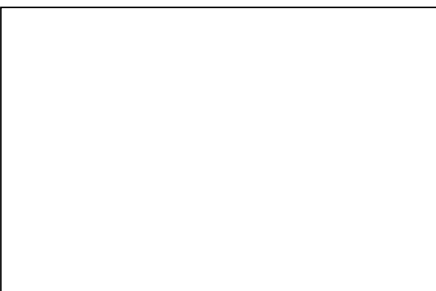
U

Si un terrain est engagé pour au moins deux manas, il produit {C} à la place de n'importe quel autre type et quantité.
Chaque sort lancé par un joueur coûte {1} de plus à lancer pour chaque autre sort lancé par ce joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur

{2}



Artefact

M

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère d'amortissement

{2}



Artefact

U

Si un terrain est engagé pour au moins deux manas, il produit {C} à la place de n'importe quel autre type et quantité.
Chaque sort lancé par un joueur coûte {1} de plus à lancer pour chaque autre sort lancé par ce joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves

{1}{UB}{UB}

Planeswalker légendaire : Ashiok

U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exiliez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, effileur de temps

{1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

R

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

{-3} : Renvoyez jusqu'à une cible, artefact, créature ou enchantement, dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

R

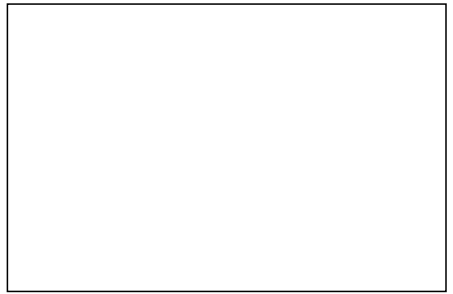
Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix

{1}{W}



Enchantement

R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.

Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix

{1}{W}



Enchantement

R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.

Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast