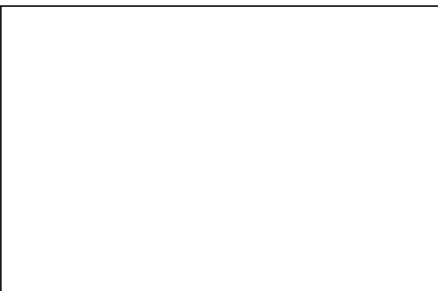


Bandit pestaile

{3}{B}



Créature : peuple fée et gremlin

R

Vol, contact mortel

À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant le tour de chaque adversaire, regardez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur, puis exiliez-la face cachée. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneur de lames færie

{2}{B}



Créature : peuple fée et gremlin

R

Vol

À chaque fois qu'au moins un peuple fée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur le Façonneur de lames færie.

Quand le Façonneur de lames færie meurt, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant sa force.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, exiliez-la.

Persistance (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

Importune provocatrice

{2}{B}



Créature : peuple fée et gremlin

R

Vol

À chaque fois qu'au moins un peuple fée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur crée un jeton de créature 4/2 rouge Pirate avec « Cette créature ne peut pas bloquer. » Le jeton est incité pour le reste de la partie. (Il attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turlupin, Maître farceur

{2}{B}{B}

Créature légendaire : peuple fée et gremlin

R

Vol, célérité

À chaque fois que Rankle, Master of Pranks inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez n'importe quel nombre ?

? Chaque joueur se défausse d'une carte.

? Chaque joueur perd 1 point de vie et pioche une carte.

? Chaque joueur sacrifie une créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage des échos

{4}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol, parade (2)

À chaque fois que vous lancez un sort de permanent Peuple fée ou Sorcier, copiez-le. (La copie devient un jeton.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice fée

{3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

U

Flash

Vol

Quand l'Annonciatrice fée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de peuple fée, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra

{3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra : Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique brumelien

{3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Flash

Vol

Appui de peuple fée

Quand un peuple fée est appuyé par la Clique brumelien, engagez tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadet hypnotique

{U}{U}

Créature : peuple fée

U

Vol

&lt;b>Regard mesmérique</b> {2}{U}

&lt;i>Éphémère : aventure</i>

Contrecarrez un sort ciblé avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide

{1}{U}{U}

Créature : peuple fée et gremlin

M

Flash

Vol

L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

&lt;b>Chapardage</b> {1}{U}

&lt;i>Éphémère : aventure</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadette moqueuse

{2}{U}

Créature : peuple fée et gremlin

C

Vol

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadette volenuit

{1}{U}



Créature : peuple fée et gremlin

U

Vol

À chaque fois que la Farfadette volenuit attaque, surveillez

1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur brisecoque

{5}{U}{U}



Créature : kraken et horreur

R

Flash

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

À chaque fois que vous lancez un sort, choisissez jusqu'à l'un ?

? Renvoyez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

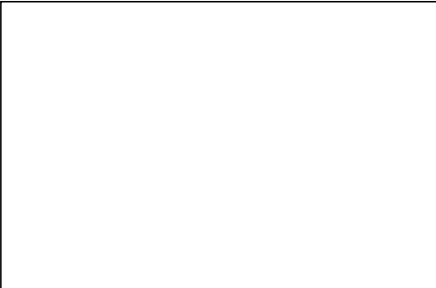
? Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

7/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faeries en formation

{4}{U}



Créature : peuple fée

R

Vol

{3}{U} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol. Piochez une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imposteur malléable

{3}{U}



Créature : peuple fée et changeforme

R

Flash

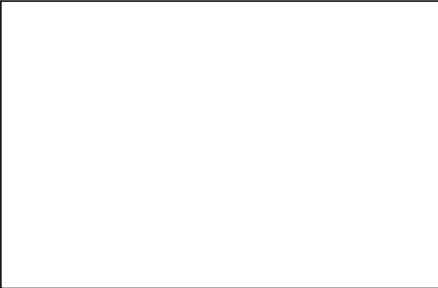
Vol

Vous pouvez faire que l'Imposteur malléable arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature qu'un adversaire contrôle, excepté que c'est un peuple fée et changeforme en plus de ses autres types et qu'il a le vol.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lesteline {1}{U}



Créature : peuple fée et gremlin U

Flash

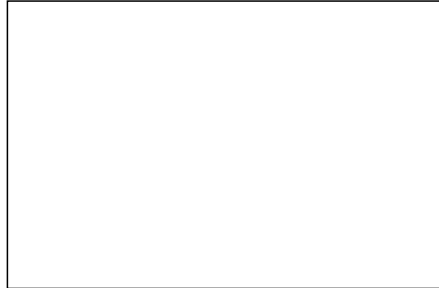
Vol

Quand la Lesteline arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins de renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaisantin crocheteur de serrure {1}{U}



Créature : peuple fée et gremlin U

Vol, vigilance

&lt;b&gt;Libérer la fæ&lt;b&gt; {1}{U}


&lt;i&gt;Éphémère : aventure&lt;i&gt;

Meulez quatre cartes. Puis mettez dans votre main une carte d'éphémère, de rituel ou de peuple fée parmi les cartes meulées.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée de færies {1}{U}



Créature : peuple fée C

Vol


Quand la Nuée de færies arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à deux terrains.

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant færie {U}



Créature : peuple fée et sorcier C

Vol

Quand le Voyant færie arrive sur le champ de bataille, regard 2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alela, conquérante rusée

{2}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et psychagogue **M**

Vol

À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant le tour de chaque adversaire, créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

À chaque fois qu'au moins un peuple fée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, incitez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du Vallon d'Elendra

{1}{UB}{UB}{UB}

Créature : peuple fée et chevalier **R**

Vol

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butineuse de halo

{1}{U}{B}

Créature : peuple fée et gredin **U**

Vol

Quand la Butineuse de halo arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana de X depuis un cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nymris, escroc d'Oona

{3}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et chevalier **R**

Flash

Vol

À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant le tour de chaque adversaire, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

1/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obyra, duelliste r evante

{U}{B}

Cr ature l gendaire : peuple f e et guerrier U

Flash

Vol

  chaque fois qu'un autre peuple f e arrive sur le champ de bataille sous votre contr le, chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

D cr ation cauchemardesque

{3}{B}{B}

Rituel R

Choisissez l'un ?

? Exilez chaque cr ature de force sup rieure au nombre de cartes dans votre main.

? Exilez chaque cr ature de force inf rieure au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Oona, reine des f eries

{3}{UB}{UB}{UB}

Cr ature l gendaire : peuple f e et sorcier R

Vol

{X}{U/B} : Choisissez une couleur. Un adversaire cibl  exile les X cartes du dessus de sa biblioth que. Pour chaque carte de la couleur choisie exil e de cette mani re, cr ez un jeton de cr ature 1/1 bleue et noire Peuple f e et Gredin avec le vol.

5/5

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Domination de cong n res

{5}{B}{B}

Rituel R

Choisissez un type de cr ature. D truyez toutes les cr atures qui ne sont pas du type choisi.

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Cohue notoire

{3}{U}

Rituel tribal : gremlin

R

Incursion {5}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un gremlin.)  
Créez X jetons de créature 1/1 noire Peuple fée et Gremlin avec le vol, X étant le nombre de blessures infligées à vos adversaires ce tour-ci. Si le coût d'incursion de ce sort a été payé, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine

{3}{U}

Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Levée de la patillassade

{4}{U}

Rituel

R

Choisissez un type de créature. Renvoyez toutes les créatures qui ne sont pas du type choisi dans les mains de leurs propriétaires.

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



Catacombes de Sombreau



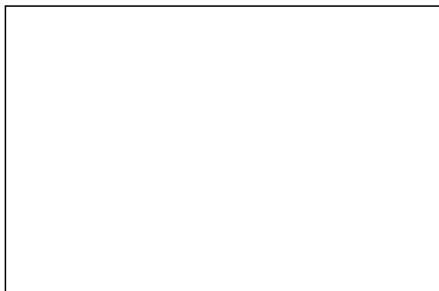
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié



Terrain

R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des fées



Terrain

U

Le Conseil des fées arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U} : Le Conseil des fées devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

**C**

{U}

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

**C**

{U}

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Verges exotiques



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

Cachet d'ésotérisme

{2}



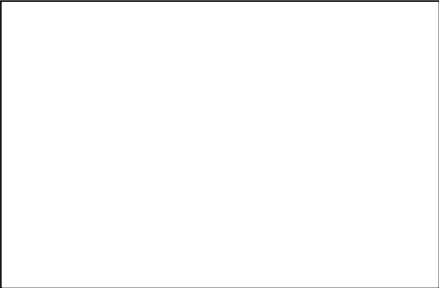
Artefact

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

Cachet de Dimir {2}

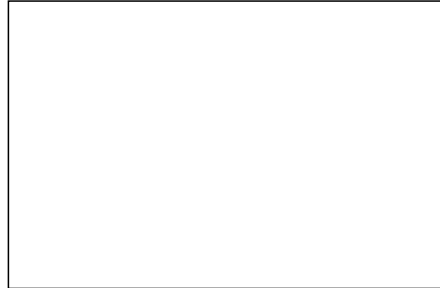


Artefact U

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

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

Pierre de Guermont {2}




Artefact U

{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

Porte des Destinées {4}



Artefact R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

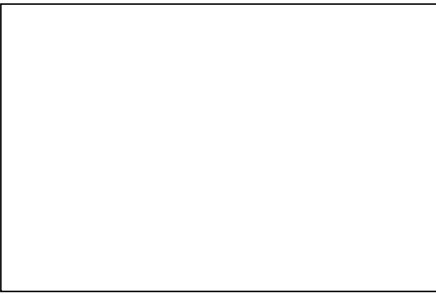
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

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

Horloge de minuit

{2}{U}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {U}.

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

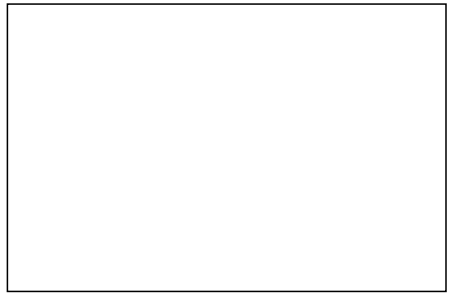
Au début de chaque entretien, mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poteau indicateur fallacieux

{2}{U}



Artefact

R

Flash

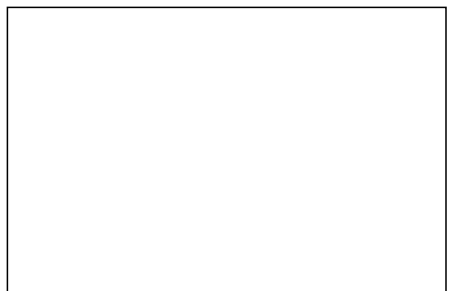
Quand le Poteau indicateur fallacieux arrive sur le champ de bataille pendant l'étape de déclaration des attaquants, vous pouvez re-sélectionner quel joueur ou permanent une créature attaquante ciblée attaque. (Elle ne peut pas attaquer son contrôleur ou ses permanents.)

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}



Éphémère

U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle

{6}{U}{U}



Éphémère

R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)  
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque.  
Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche éfrénée

{2}{U}



Éphémère

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.  
Dégagez jusqu'à trois terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}



Éphémère

C

Regard 1.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruter

{U}



Éphémère

C

Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Âpre fleur

{1}{B}



Enchantement tribal : peuple fée

M

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gremlin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moqueries des fées

{2}{B}



Enchantement tribal : peuple fée

U

À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, vous pouvez faire que chaque adversaire perde 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast