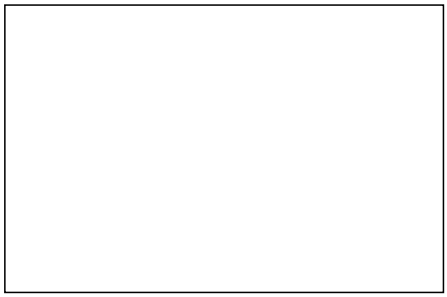
Cerf bruni {3}



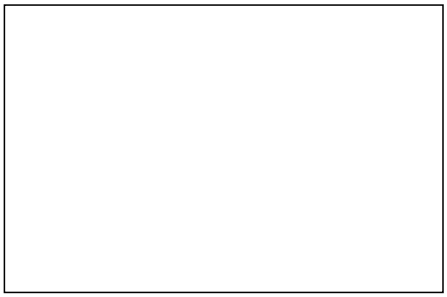
Créature-artefact : élan U

{3}, sacrifiez le Cerf bruni : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés {1}{U}

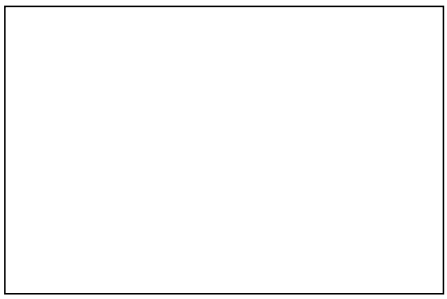


Rituel C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, prodige de Vryn {1}{U}



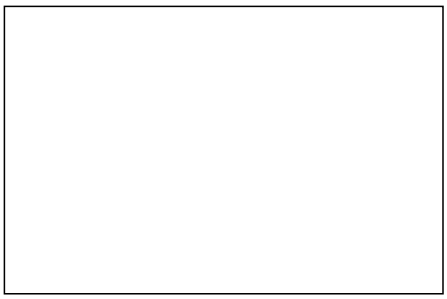
Créature légendaire : humain et sorcier M

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. S'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, exilez Jace, prodige de Vryn, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrogance tragique {3}{W}{W}



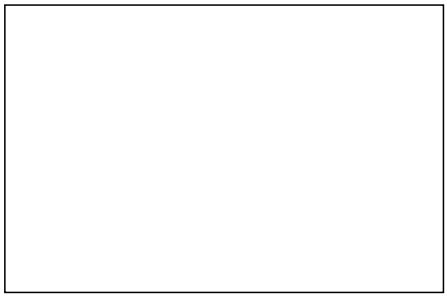
Rituel R

Pour chaque joueur, vous choisissez parmi les permanents que ce joueur contrôle un artefact, une créature, un enchantement et un planeswalker. Puis chaque joueur sacrifie tous les autres permanents non-terrain qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement planaire {3}{W}{W}

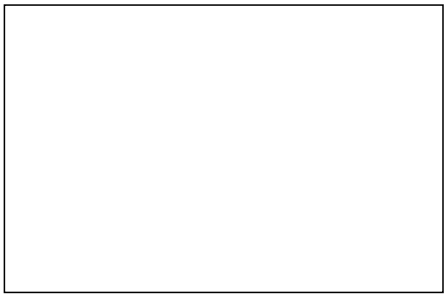


Rituel R

Détruisez toutes les créatures non-terrain.
Éveil 4 ? {5}{W}{W}{W} (Si vous lancez ce sort pour {5}{W}{W}{W}, mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

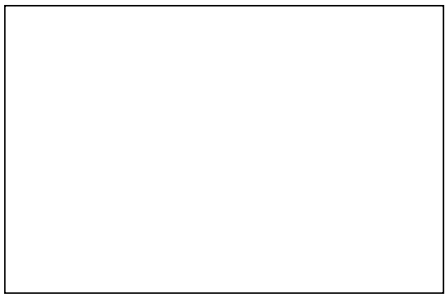


Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille

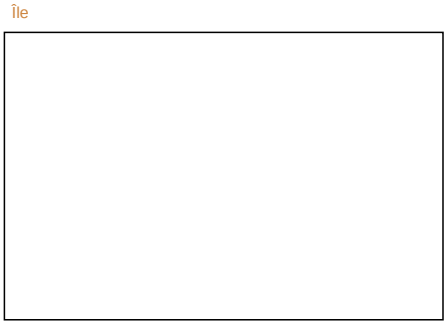


Terrain C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

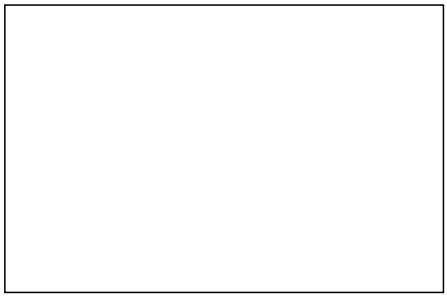
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

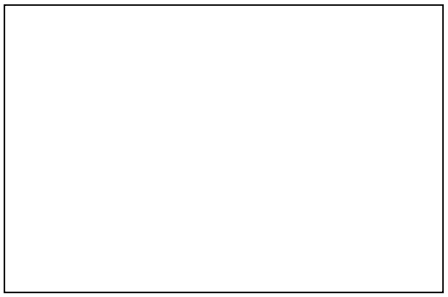


Terrain **C**

{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

Plaine

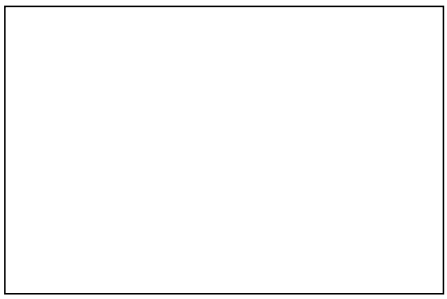


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

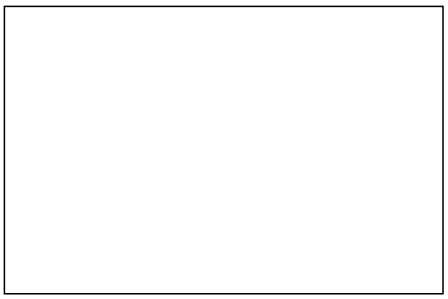


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



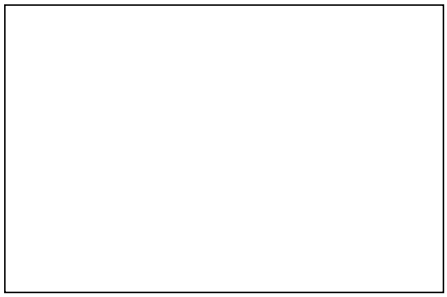
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

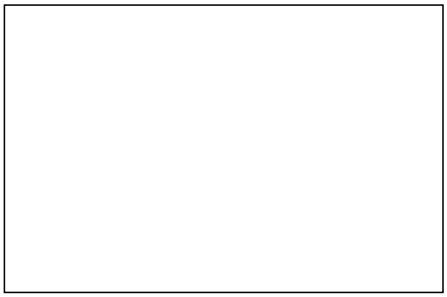


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

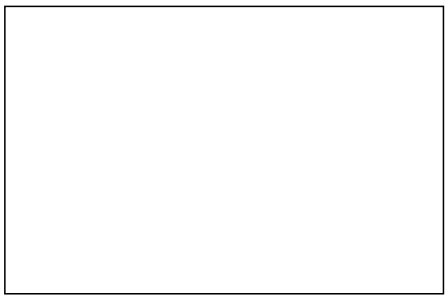


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

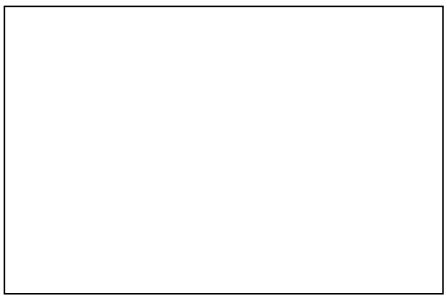


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

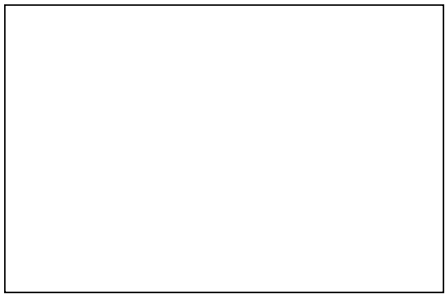


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

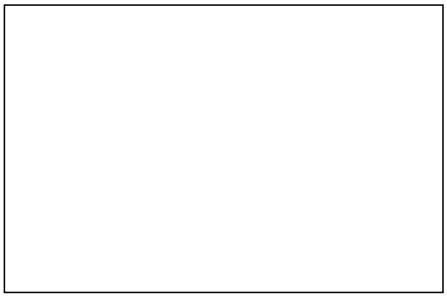


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

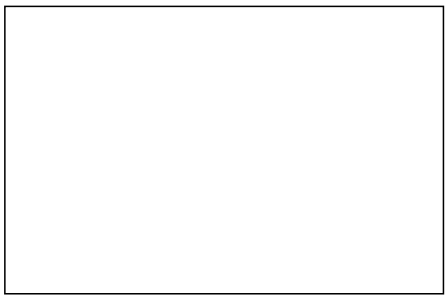


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

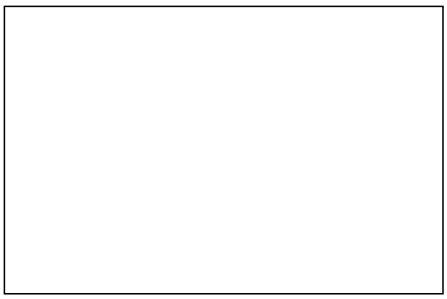


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

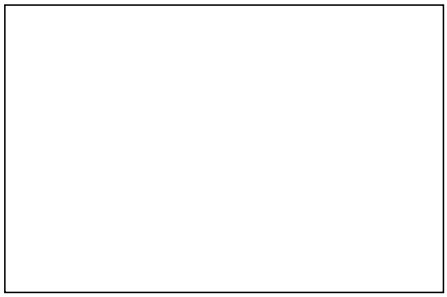


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

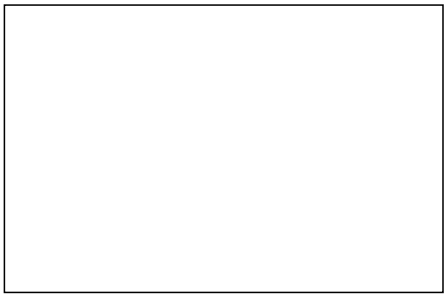


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

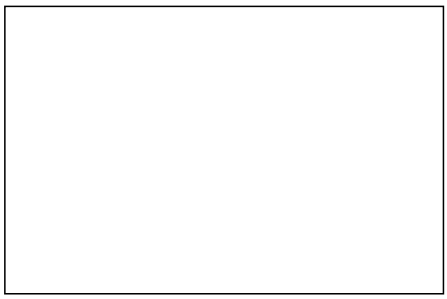


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

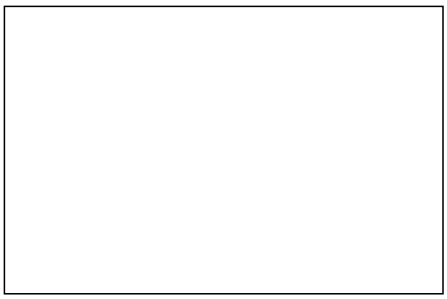


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

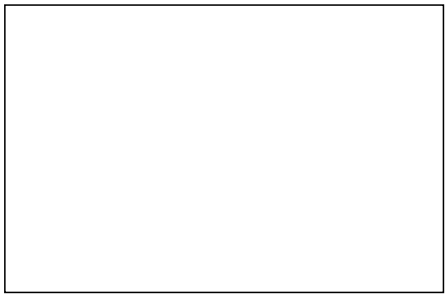


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de grès

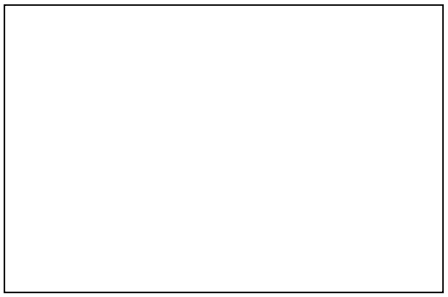


Terrain C

Le Pont de grès arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Pont de grès arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau des Anneaux du Mage

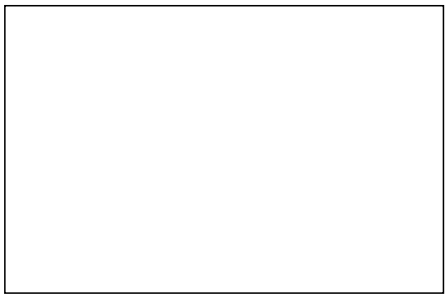


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Réseau des Anneaux du Mage.
{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » du Réseau des Anneaux du Mage : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante

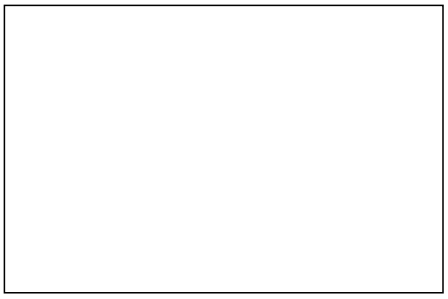


Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse



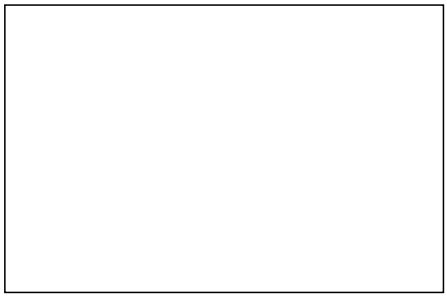
Terrain U

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manalithe {3}

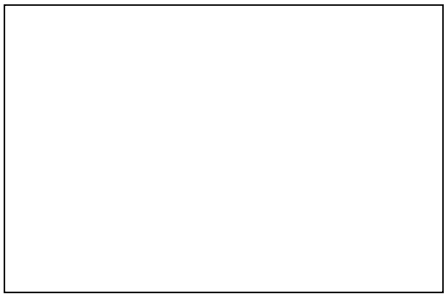


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse comparée {3}{U}

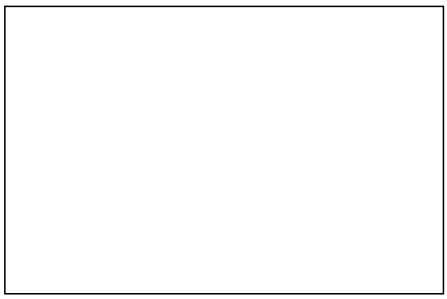


Éphémère **C**

Déferlement {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)
Un joueur ciblé pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Ojutaï {3}

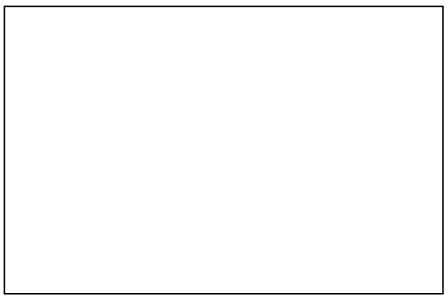


Artefact **U**

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{4}{W}{U} : Le Monument d'Ojutaï devient une créature-artefact 4/4 rouge et verte Dragon avec le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation {1}{U}



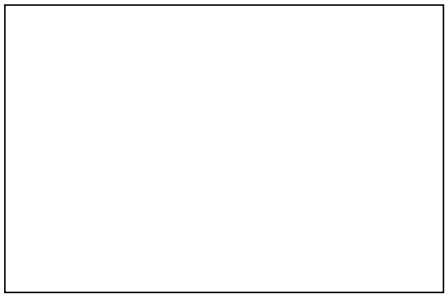
Éphémère **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang {U}{U}

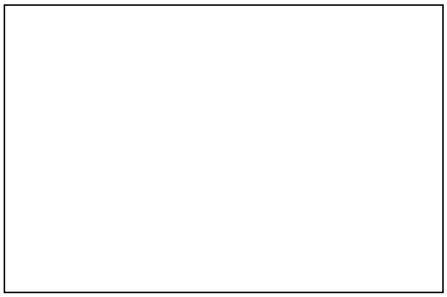


Éphémère **C**

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conflit de volontés {X}{U}

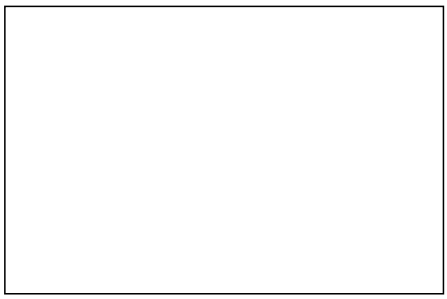


Éphémère **U**

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force {U}

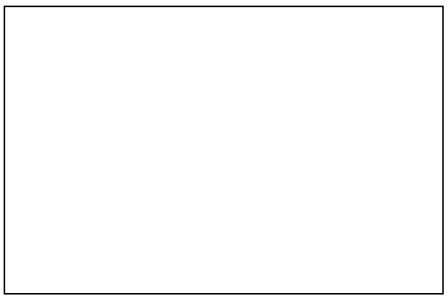


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dessiccation de sort {2}{U}



Éphémère **C**

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Contrecarrez le sort ciblé a moins que son contrôleur ne paie {4}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement {U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion {1}{U}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disperser aux quatre vents {1}{U}{U}

Éphémère **R**

Contrecarrez un sort ciblé.
Éveil 3 ? {4}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {4}{U}{U}, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence {1}{U}

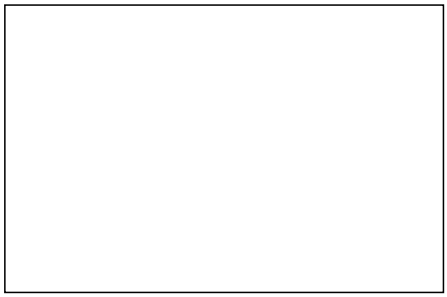
Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissipation {1}{U}{U}

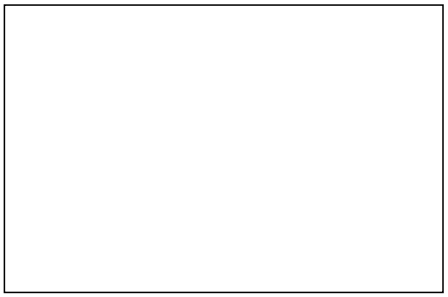


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre {1}{U}{U}

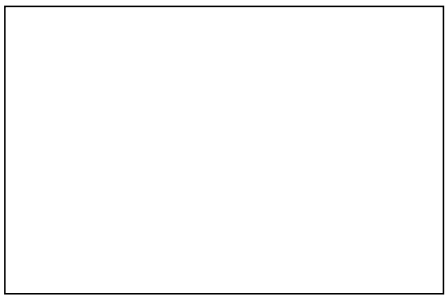


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissolution {U}

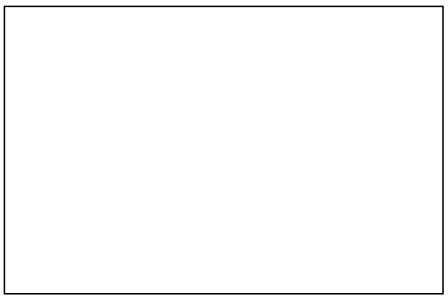


Éphémère C

Contrecarrez un sort d'artefact ou d'enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exclusion {2}{U}



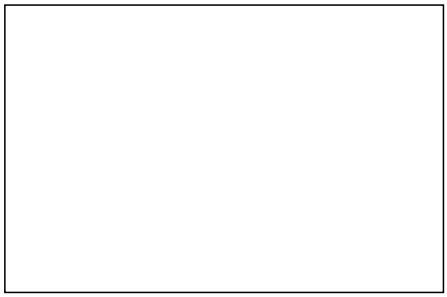
Éphémère C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle {6}{U}{U}

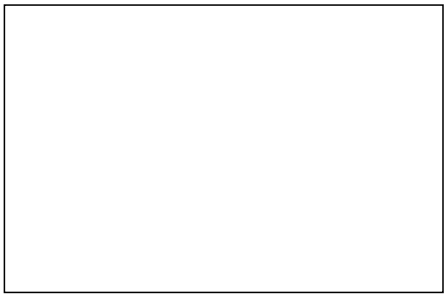


Éphémère R

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

Fuite de mana {1}{U}

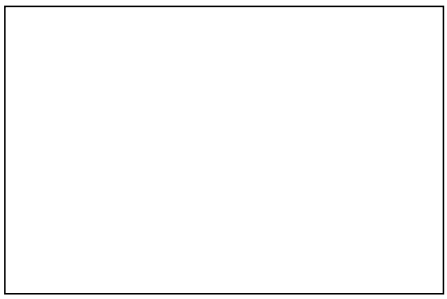


Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement du vide {1}{U}{U}

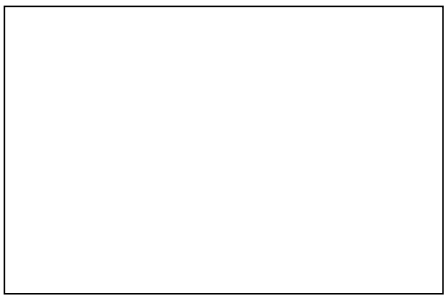


Éphémère U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-la à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice {1}{U}



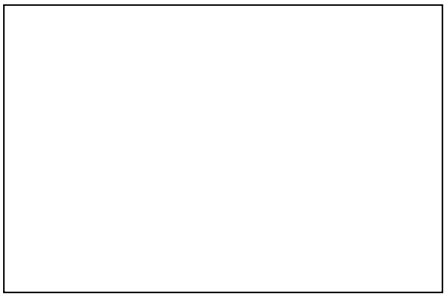
Éphémère C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbroglio de mixture {U}{U}

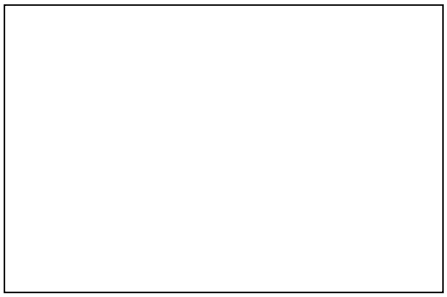


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinisation {1}{U}

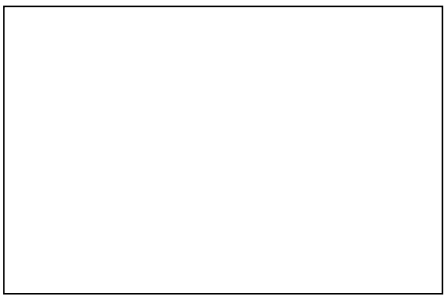


Éphémère **U**

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 0/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

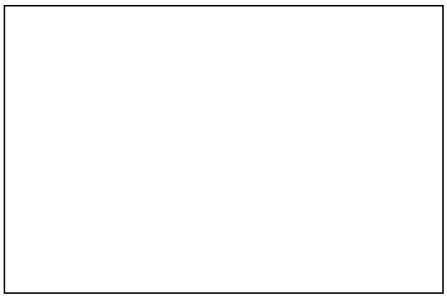


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plonger dans le sommeil {1}{U}



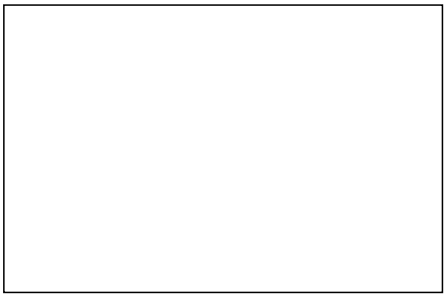
Éphémère **C**

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconsidération {2}{U}

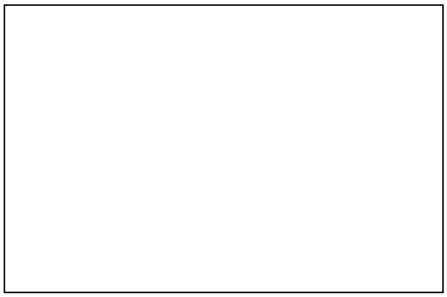


Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}, X étant sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejet calculé {2}{U}

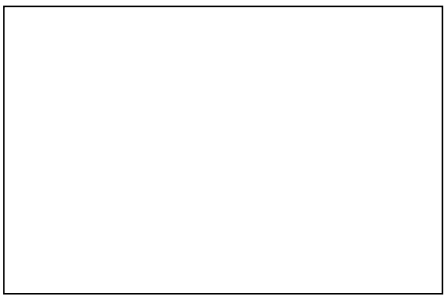


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, regard 2. (Pour appliquer 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

Réfléchir à deux fois {1}{U}

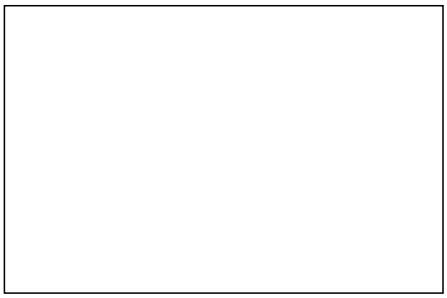


Éphémère **C**

Piochez une carte.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}



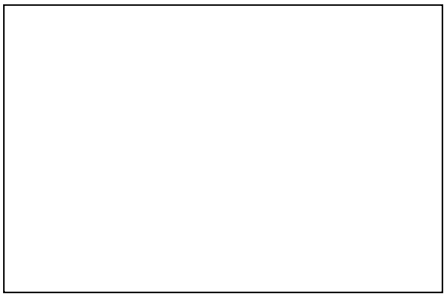
Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrait d'âme {1}{U}

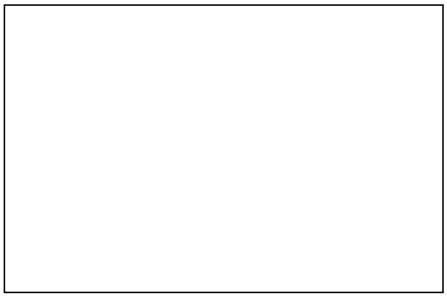


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en grenouille {1}{U}

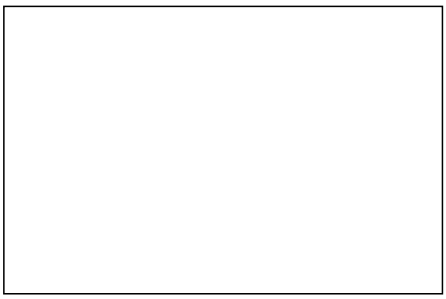


Éphémère **U**

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de givre {2}{U}

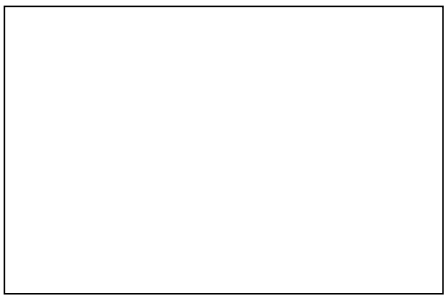


Éphémère **C**

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement {1}{W}



Éphémère **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme de mana {W}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de silence {W}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé saute sa prochaine phase de combat ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamboiement céleste {W}{W}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante ou bloqueuse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence d'Ajani {W}

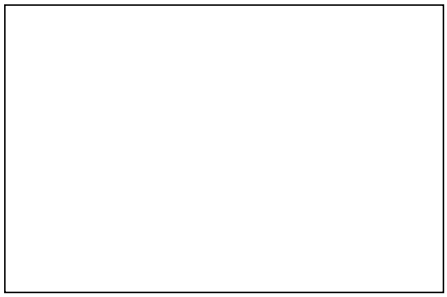
Éphémère **C**

<i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {2}{W} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
N'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +1/+1 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard immolateur {1}{W}

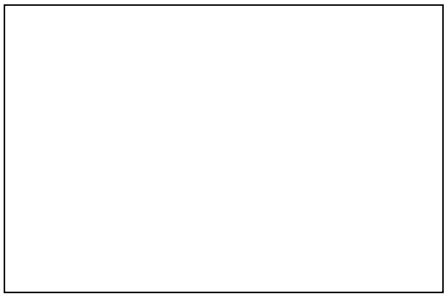


Éphémère U

Détruisez une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentiment d'effroi {1}{W}

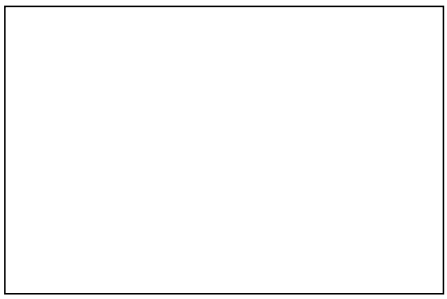


Éphémère C

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées.
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser la malfaisance {W}

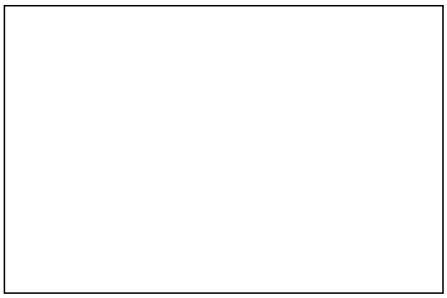


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence {W}{U}{U}



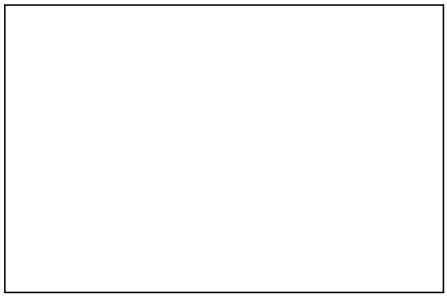
Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Claustrophobie {1}{U}{U}



Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie {1}{U}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Thassa {1}{U}

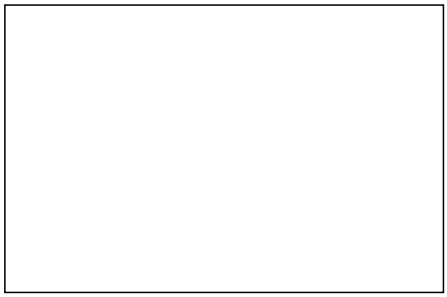
Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Thassa.
Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Thassa, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction d'Iona {3}{W}

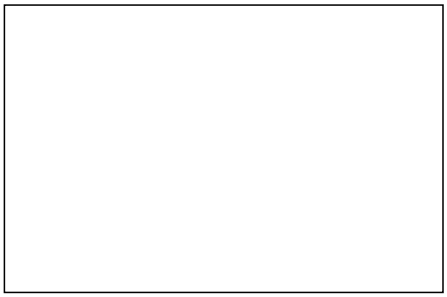


Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2, à la vigilance et peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet de stase {1}{W}{W}

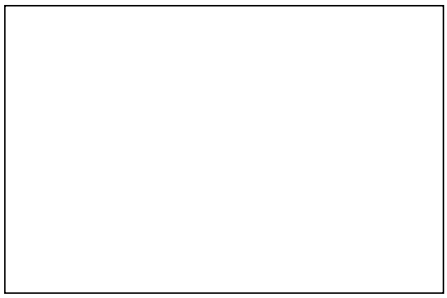


Enchantement U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand le Collet de stase arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Collet de stase quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

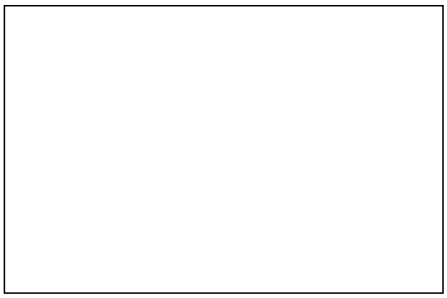


Enchantement U

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

Épreuve d'Héliode {1}{W}



Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode.
Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inviolabilité {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Prévenez toutes les blessures qui pourraient être infligées à la créature enchantée.

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

Lié en silence {2}{W}

Enchantement tribal : aura et rebelle **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odontosectomie {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

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

Valeur chevaleresque {4}{W}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ojutaï, seigneur-dragon {3}{W}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dragon **M**

Vol
Ojutaï, seigneur-dragon a la défense talismanique tant qu'il est dégagé.
À chaque fois qu'Ojutaï, seigneur-dragon inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast