Élémental du temps {2}{U}

Créature : élémental R

Quand l'Élémental du temps attaque ou bloque, à la fin du combat, sacrifiez-le et il vous inflige 5 blessures.
{2}{U}{U}, {T} : Renvoyez un permanent ciblé qui n'est pas enchanté dans la main de son propriétaire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}

Créature : ange U

Vol, vigilance

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}

Créature : ange U

Vol, vigilance

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hixus, gardien de prison {3}{W}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, si Hixus, gardien de prison est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, exilez cette créature jusqu'à ce que que Hixus quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géante des palissades {4}{W}{W}

Créature : géant et soldat R

Toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux autres permanents que vous contrôlez sont infligées à la Géante des palissades à la place.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médomaï le Sans-âge {4}{W}{U}

Créature légendaire : sphinx M

Vol
À chaque fois que Médomaï le Sans-âge inflige des blessures de combat à un joueur, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Médomaï le Sans-âge ne peut pas attaquer pendant les tours supplémentaires.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médomaï le Sans-âge {4}{W}{U}

Créature légendaire : sphinx **M**

Vol
À chaque fois que Médomaï le Sans-âge inflige des blessures de combat à un joueur, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Médomaï le Sans-âge ne peut pas attaquer pendant les tours supplémentaires.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {U}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage céleste immaculée {4}{W}{U}

Créature : dragon **R**

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort non-creature, dégagez la Sage céleste immaculée. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {U}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité d'Ugin {3}{U}{U}

Rituel R

Regard X, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents que vous contrôlez, puis piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplique de pouvoir {3}{U}

Rituel R

<i>Volonté du conseil</i> ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour temps ou connaissance. Si temps gagne plus de votes, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Si connaissance gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité d'Ugin {3}{U}{U}

Rituel R

Regard X, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents que vous contrôlez, puis piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armaguedon {3}{W}

Rituel R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{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

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

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

Contresort {U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infatuation annoncée {U}{U}{U}

Éphémère **R**

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez. Si c'est votre tour, 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

Contresort {U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pénurie de mana {2}{U}

Éphémère **R**

Engagez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle et ce joueur perd tout le mana non-dépensé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Condamnation {W}

Éphémère **U**

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

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

Condamnation {W}

Éphémère **U**

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique {2}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique {2}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique {2}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique {2}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stase {1}{U}

Enchantement R

Les joueurs sautent leur étape de dégagement.
Au début de votre entretien, sacrifiez la Stase à moins que vous ne payiez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'épuisement {2}{W}{W}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
Le joueur enchanté ne peut pas lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'épuisement {2}{W}{W}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
Le joueur enchanté ne peut pas lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauchesort de Kheru {3}{U}

Créature : naga et sorcier R

Mue {4}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand la Fauchesort de Kheru est retournée face visible, 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. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hécatonchire {2}{W}{W}

Créature : géant R

Vigilance
{3}{W}{W}{W} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Tant que l'Hécatonchire est monstrueux, il a la portée et peut bloquer quatre-vingt-dix-neuf créatures supplémentaires à chaque combat.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dansebrise rusée {4}{W}{U}

Créature : dragon U

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, la Dansebrise rusée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur éblouissant {1}{W}

Créature : mur C

Défenseur
Le mur éblouissant peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhéteurs d'Azor {3}{WU}{WU}

Créature : humain et conseiller R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « obstruction » sur les Rhéteurs d'Azor. Ensuite, si les Rhéteurs d'Azor ont au moins cinq marqueurs « obstruction » sur eux, vous gagnez la partie.
À chaque fois qu'une source vous inflige des blessures, retirez un marqueur « obstruction » des Rhéteurs d'Azor.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantissement du jour {2}{U}

Rituel R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de déplacement {X}{U}{U}

Rituel R

Renvoyez tous les permanents non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à X dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrusion temporelle {8}{U}{U}{U}

Rituel M

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez l'Intrusion temporelle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de soumission {1}

Artefact R

Les créatures avec une force supérieure ou égale à 3 ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée {3}{U}{U}

Éphémère R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille du trône vacant {3}{W}{W}

Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Télépathie {U}

Enchantement U

Vos adversaires jouent avec leurs mains révélées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast