Agent de traîtrise {5}{U}{U}

Créature : humain et gredin R

Quand l'Agent de Traîtrise arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé.
Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins trois permanents que vous ne possédez pas, piochez trois cartes.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide {1}{U}{U}

Créature : peuple fée et gredin M

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

Chapardage {1}{U}
<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

Doublure d'étincelles {3}{U}

Créature : illusion R

Vous pouvez faire que la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou d'un planeswalker que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 supplémentaire si c'est une créature, un marqueur « loyauté » supplémentaire si c'est un planeswalker, et qu'elle n'est pas légendaire.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gadwick, le Brisquard {X}{U}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier R

Quand Gadwick, le Brisquard arrive sur le champ de bataille, piochez X cartes.
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, engagez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier de l'aube {2}{W}{W}{W}

Créature : élémental et chevalier M

Vigilance
Quand le Cavalier de l'aube arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.
Quand le Cavalier de l'aube meurt, renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation de masse {X}{X}{U}{U}{U}{U}

Rituel R

Acquérez le contrôle de X créatures et/ou planeswalkers ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charrieuse de rêves {2}{W}{W}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol, lien de vie
À chaque fois que vous piochez une carte, la Charrieuse de rêves gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que la Charrieuse de rêves attaque, piochez une carte.
Défaussez-vous d'une carte : La Charrieuse de rêves acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Engagez-la.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejet inhumain {1}{U}

Rituel C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
Amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la révélation {X}{U}{U}

Rituel M

Piochez X cartes. Si X est supérieur ou égal à 10, à la place mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque, piochez X cartes, dégagez jusqu'à cinq terrains, et vous n'avez pas de taille de main maximale pour le restant de la partie.
Exilez le Summum de la révélation.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement du ciel {2}{W}{W}

Rituel R

Chaque joueur qui contrôle une créature de force supérieure ou égale à 4 pioche une carte. Puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépuration planaire {3}{W}{W}{W}

Rituel R

Détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la gloire {X}{W}{W}

Rituel M

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Soldat avec la vigilance. Si X est supérieur ou égal à 10, créez aussi X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle {2}{W}{W}{U}

Rituel R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval

Terrain R

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.
{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress

Terrain R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.
{T} : Add {U}.
{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

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

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

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

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

Passage merveilleux

Terrain **R**

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

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

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire mystique

Terrain : île **C**

({T} : Ajoutez {U}.)
Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles.
Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination

Terrain R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, l'ineffable {6}

Planeswalker légendaire : Ugin R

Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercueil de verre {1}{W}

Artefact U

Quand la Cercueil de verre arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Cercueil de verre quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset U

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, némésis du Soleil {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth M

{-1} : Jusqu'à deux créatures ciblées que vous contrôlez gagnent chacune +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

{-3} : Vous gagnez 5 points de vie.

Échappée ? {4}{W}{W}, exilez quatre autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.

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} : Renvouyez jusqu'à un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation {U}

Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Étanchement {1}{U}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique {2}{U}

Éphémère U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu.
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du conte {1}{U}

Éphémère R

Contrecarrez une capacité activée ciblée, une capacité déclenchée ciblée ou un sort légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention de Thassa {X}{U}{U}

Éphémère R

Choisissez l'un ?
? Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez jusqu'à deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.
? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie deux fois {X}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neutralisation {1}{U}{U}

Éphémère U

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

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

Option {U}

Éphémère C

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage {1}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer {1}{U}

Enchantement C

Flash
Quand l'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte.
{2}{U}, sacrifiez l'Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Véto de Dovin {W}{U}

Éphémère U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiora vainc la déesse de la Mer {5}{U}{U}

Enchantement : saga M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Créez un jeton de créature 8/8 bleue Kraken avec la défense talismanique.

II ? Engagez tous les permanents non-terrain qu'un adversaire ciblé contrôle. Ils ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

III ? Acquérez le contrôle d'un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Typhon de requins {5}{U}

Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol, X étant la valeur de mana.
Recyclage {X}{1}{U} ({X}{1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Typhon de requins, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La naissance de Mélétis {1}{W}

Enchantement : saga U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

II ? Créez un jeton de créature-artefact 0/4 incolore Mur avec le défenseur.

III ? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth conquiert la Mort {3}{W}{W}

Enchantement : saga R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Exilez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3.

II ? Les sorts non-créature que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer jusqu'à votre prochain tour.

III ? Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis votre cimetière. Mettez un marqueur +1/+1 ou un marqueur « loyauté » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement {2}{W}

Enchantement U

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast