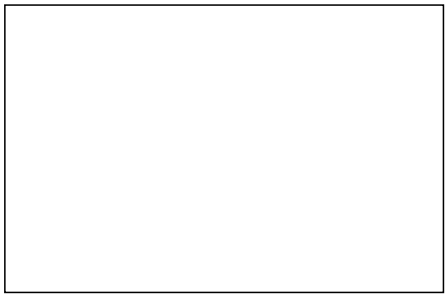
Golem de géode {5}



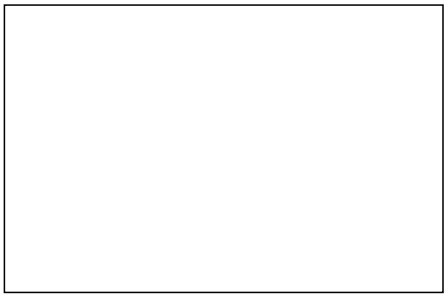
Créature-artefact : golem U

Piétinement
À chaque fois que le Golem de géode inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer votre commandant depuis la zone de commandement sans payer son coût de mana. (Vous payez toujours les coûts supplémentaires)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleur phyrexian {3}{B}{B}



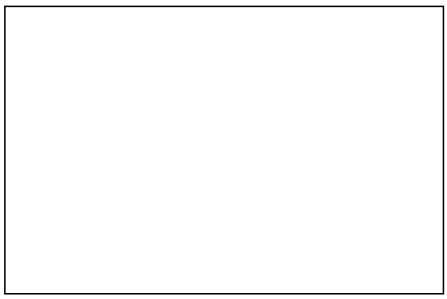
Créature : phyrexian et zombie R

Quand le Fouilleur phyrexian arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin {3}



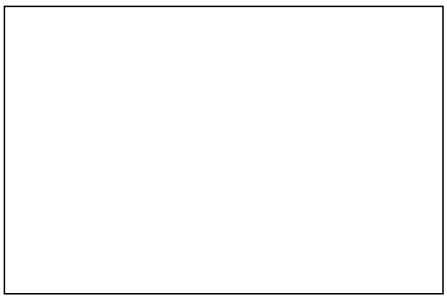
Créature-artefact : mécanoptère C

Vol
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuit incarnée {4}{B}



Créature : élémental R

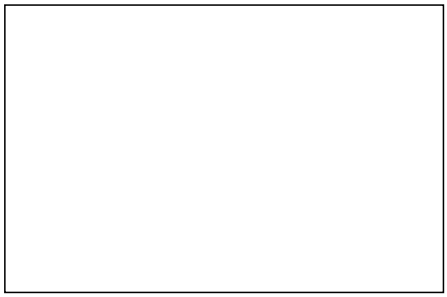
Contact mortel
Quand la Nuit incarnée quitte le champ de bataille, toutes les créatures gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.
Évocation {3}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeur de discorde {4}{B}{B}



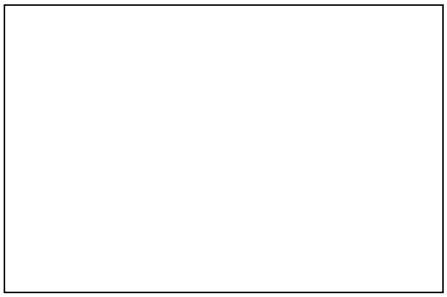
Créature : démon R

Vol
Au moment où le Semeur de discorde arrive sur le champ de bataille, choisissez deux joueurs.
À chaque fois que des blessures sont infligées à l'un des joueurs choisis, l'autre joueur choisi perd aussi autant de points de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn aux souhaits {3}{U}{U}



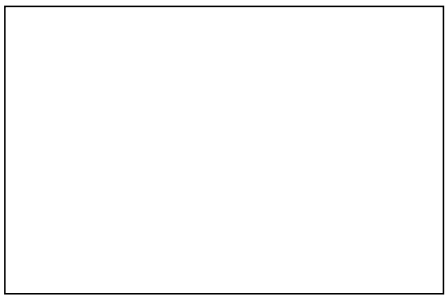
Créature : djinn R

Vol
Le Djinn aux souhaits arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « souhait ».
{2}{U}{U}, retirez un marqueur « souhait » au Djinn aux souhaits : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana. Si vous ne le faites pas, exilez-la.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sous-fifre loyal {2}{B}



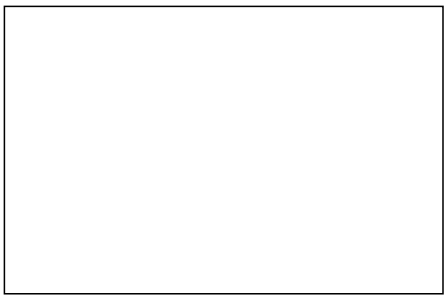
Créature : zombie U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
<i>Lieutenant</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, chaque adversaire perd 3 points de vie.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile de mer sigillaire {1}{U}



Créature : étoile de mer U

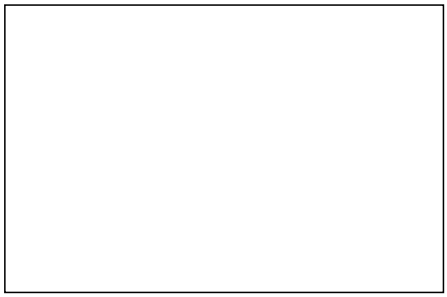
{T} : Regard 1.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ninja des heures noires {3}{U}



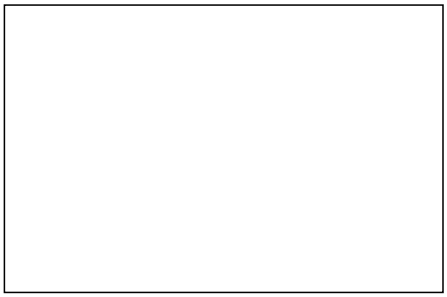
Créature : humain et ninja **C**

Ninjutsu {1}{U}
À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de l'île de Jwar {4}{U}{U}



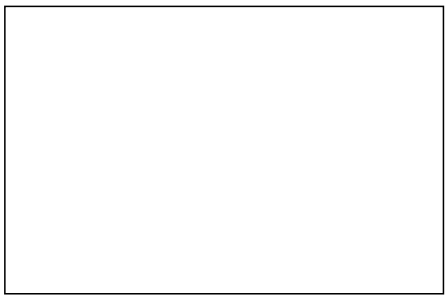
Créature : sphinx **R**

Vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'Uthuün {5}{U}{U}



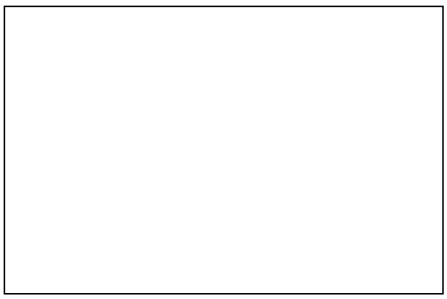
Créature : sphinx **R**

Vol
Quand le Sphinx d'Uthuün arrive sur le champ de bataille, 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.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx du mystère {2}{U}{U}



Créature : sphinx **R**

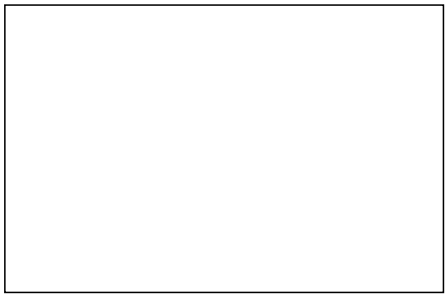
Vol
À chaque fois que le Sphinx du mystère attaque, chaque joueur nomme une carte. Puis chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si la carte qu'un joueur a révélée est la carte qu'il a nommée, ce joueur la met dans sa main. Dans le cas contraire, ce joueur la met au-dessous de sa bibliothèque.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}



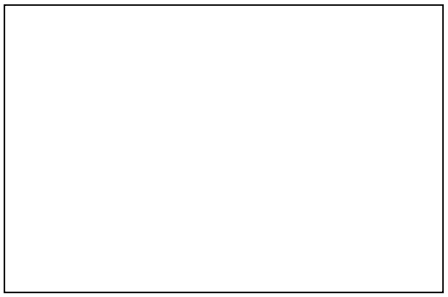
Créature : élémental U

Vol
Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.
Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur de borée {2}{W}



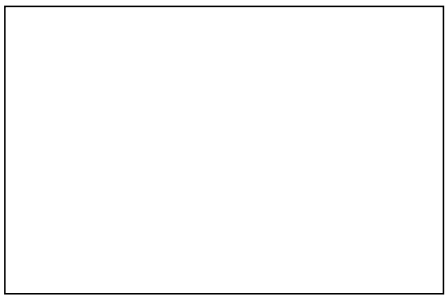
Créature : pégase R

Vol
Quand le Batailleur de borée quitte le champ de bataille, choisissez un adversaire qui contrôle plus de terrains que vous. Cherchez dans votre bibliothèque un nombre de cartes de plaine égal à la différence, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et le reste dans votre main, puis mélangez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de Serra {4}{W}{W}{W}



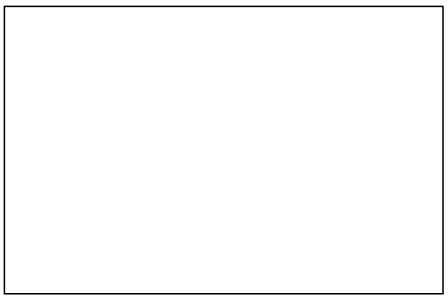
Créature : avatar M

La force et l'endurance de l'Avatar de Serra sont chacune égales à votre total de points de vie.
Quand l'Avatar de Serra est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne loyale {3}{W}



Créature : licorne U

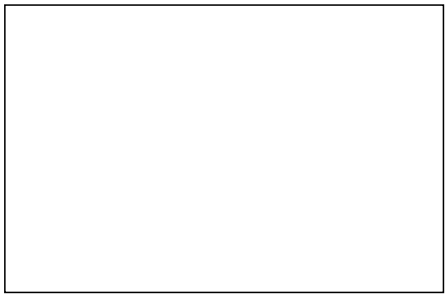
Vigilance
<i>Lieutenant</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci. Les autres créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de l'équilibre {1}{W}



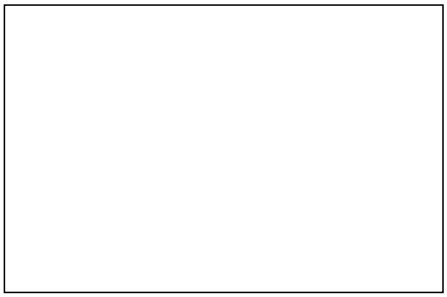
Créature : humain et sorcier R

{4}{W}, {T}, sacrifiez le Mage de l'équilibre : Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par le joueur qui en contrôle le moins, puis sacrifie les autres. Les joueurs se défaussent de cartes et sacrifient des créatures de la même manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de la pénitence {W}{B}



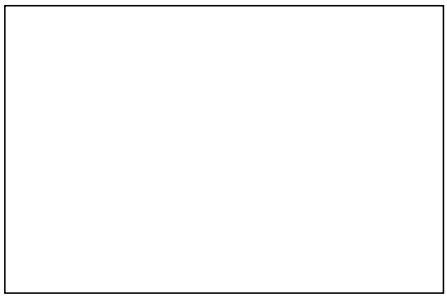
Créature : humain et clerc R

À chaque fois que le Grand prêtre de la pénitence subit des blessures, vous pouvez détruire un permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valkyrie d'Adarkar {4}{W}{W}



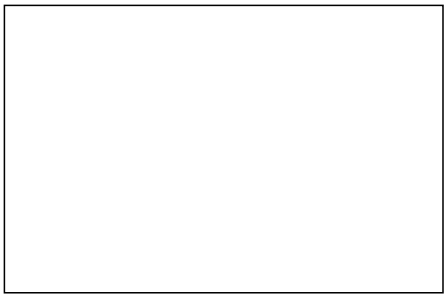
Créature neigeuse : ange R

Vol, vigilance
{T} : Quand une créature ciblée autre que la Valkyrie d'Adarkar meurt ce tour-ci, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oni à la lame silencieuse {3}{U}{U}{B}{B}



Créature : démon et ninja R

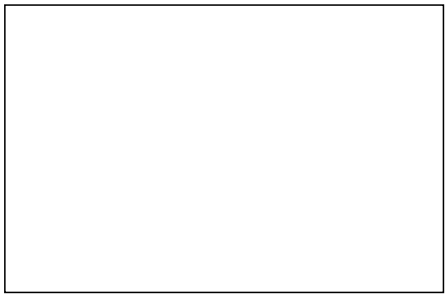
Ninjutsu {4}{U}{B} ({4}{U}{B}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)
À chaque fois que l'Oni à la lame silencieuse inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la main de ce joueur. Vous pouvez lancer un sort parmi ces cartes sans payer son coût de mana.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx du logogriphe {4}{W}{U}{B}



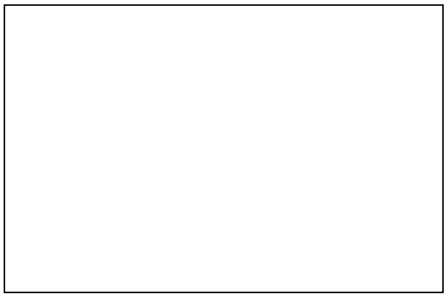
Créature-artefact : sphinx R

Vol
Quand le Sphinx du logogriphe est mis dans votre cimetière depuis le jeu, mettez-le en troisième position au-dessus de votre bibliothèque.
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de Manteaubrune {2}{U}{B}



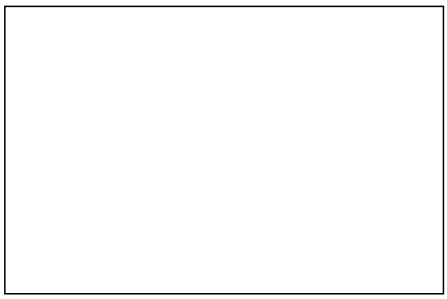
Créature : vampire et sorcier R

Vol
Au début de votre entretien, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque, perd un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte puis la met dans sa main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varina, reine liche {1}{W}{U}{B}



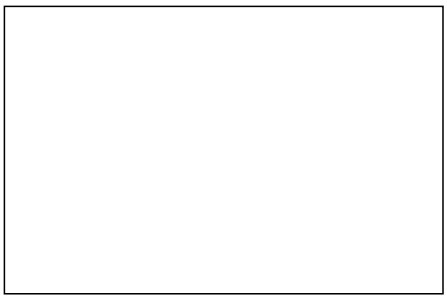
Créature légendaire : zombie et sorcier M

À chaque fois que vous attaquez avec au moins un zombie, piochez autant de cartes, puis défaussez-vous d'autant de cartes. Vous gagnez autant de points de vie.
{2}, exilez deux cartes depuis votre cimetière : Créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yennett, souveraine cryptique {2}{W}{U}{B}



Créature légendaire : sphinx R

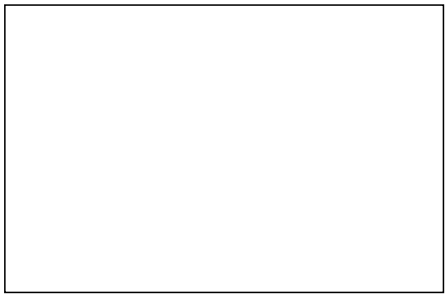
Vol, vigilance, menace
À chaque fois que Yennett, souveraine cryptique attaque, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana si sa valeur de mana est impaire. Si vous ne la lancez pas, piochez une carte.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yuriko, l'ombre du tigre {1}{U}{B}



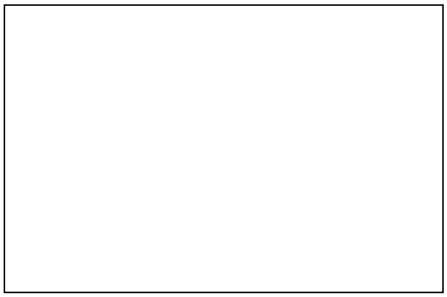
Créature légendaire : humain et ninja R

Ninjutsu de commandant {U}{B} ({U}{B}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main ou la zone de commandement.)
À chaque fois qu'un ninja que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de crânes {7}{B}{B}

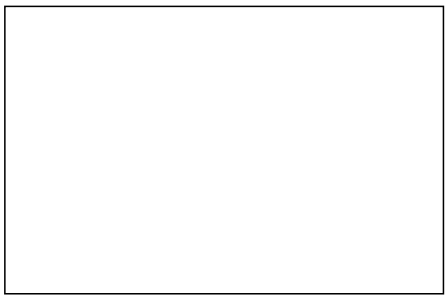


Rituel R

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.
Chaque adversaire sacrifie une créature. Chaque adversaire qui ne peut pas perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armée des damnés {5}{B}{B}{B}



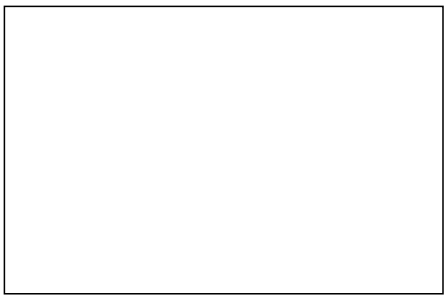
Rituel M

Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les morts {X}{X}{B}{B}{B}



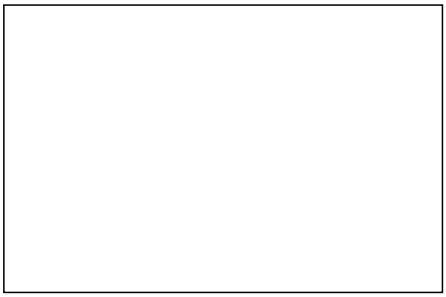
Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière.
Miracle {X}{B}{B} (Vous pouvez lancez cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure d'Aminatou {6}{U}{U}

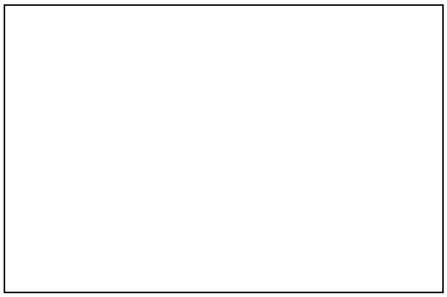


Rituel R

Exilez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain parmi elles. Jusqu'à la fin du tour, pour chaque type de carte non-terrain, vous pouvez lancer une carte de ce type parmi les cartes exilées sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse au trésor {1}{U}

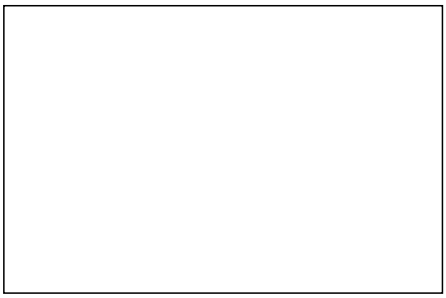


Rituel C

Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte non-terrain et mettez ensuite toutes les cartes révélées de cette manière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cache des rêves {2}{U}

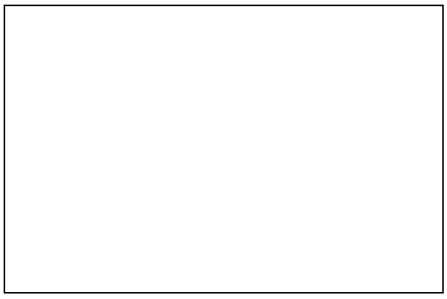


Rituel C

Piochez trois cartes. puis mettez deux cartes de votre main toutes les deux au-dessus ou au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {U}



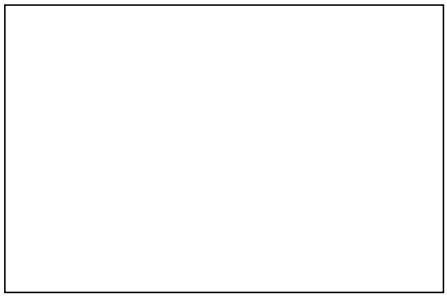
Rituel C

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

Marée dévastatrice {3}{U}{U}

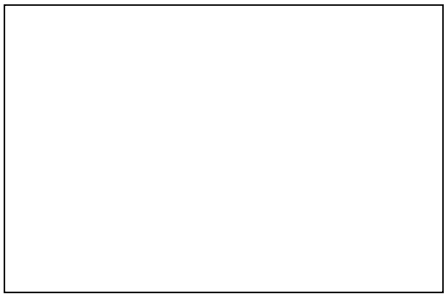


Rituel R

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.
Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les anges {X}{X}{W}{W}{W}

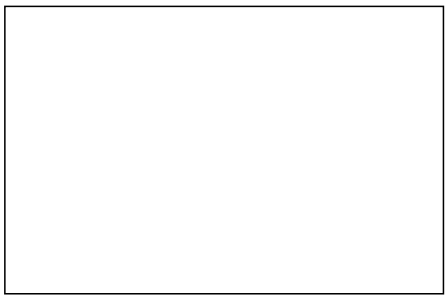


Rituel M

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Miracle {X}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présage {U}

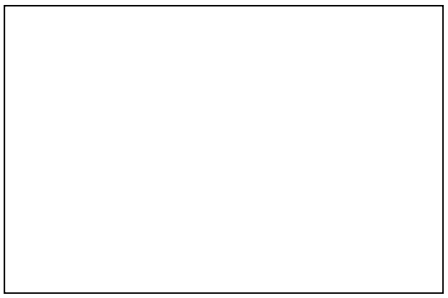


Rituel C

Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez faire que ce joueur mélange.
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminus {4}{W}{W}



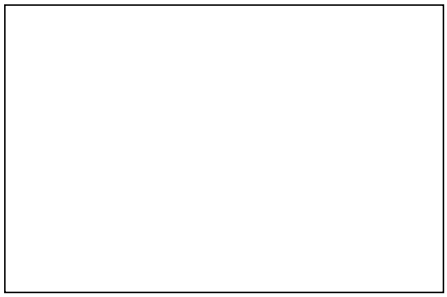
Rituel R

Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.
Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Akroma {4}{W}{W}

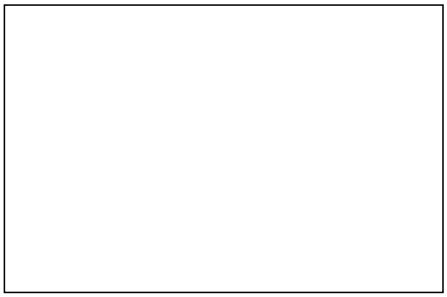


Rituel R

Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.
Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé

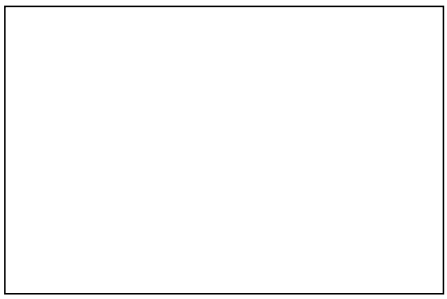


Terrain U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



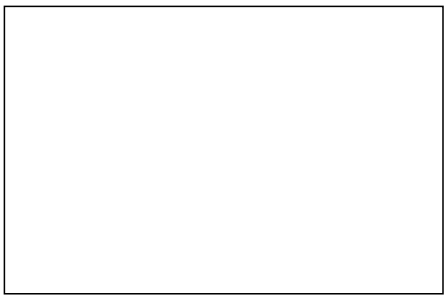
Terrain C

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

Basilique d'Orzhov



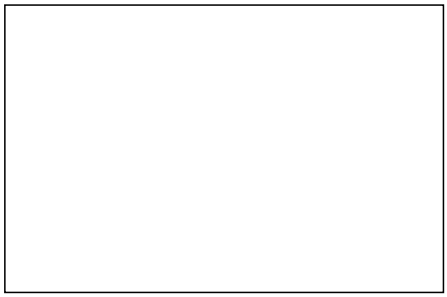
Terrain C

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

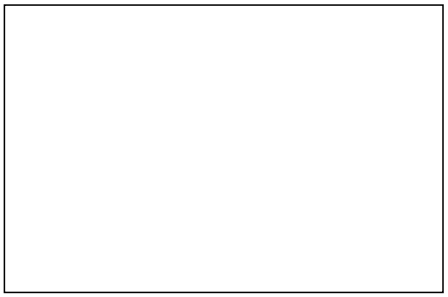


Terrain **C**

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire



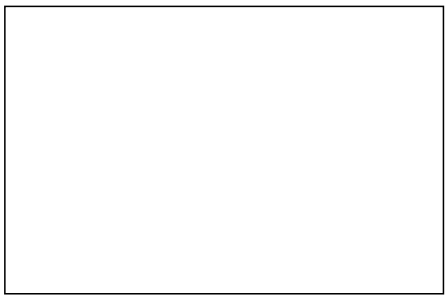
Terrain **C**

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille

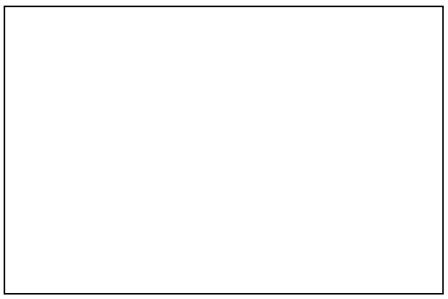


Terrain **C**

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

Forge des héros



Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Choisissez un commandant ciblé qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est une créature et un marqueur « loyauté » si c'est un planeswalker.

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

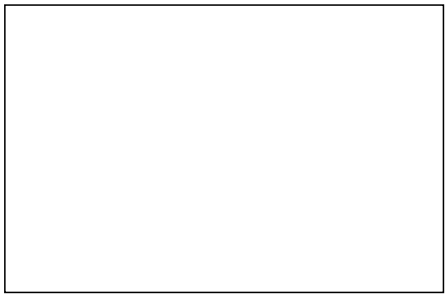
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

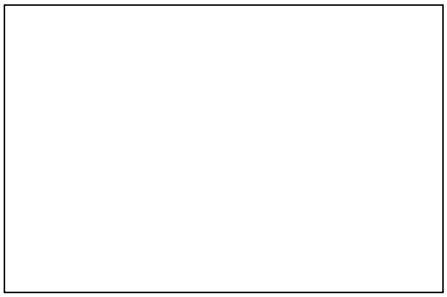


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées

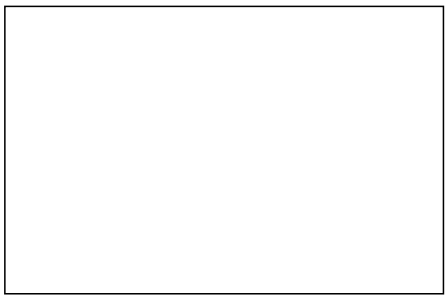


Terrain **C**

Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



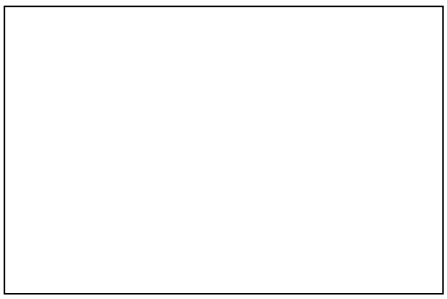
Terrain **U**

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.
Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre

Terrain **C**

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelle Bénalia

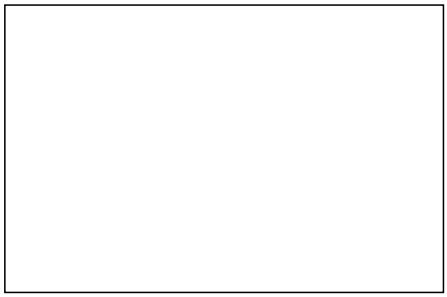
Terrain **U**

La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé

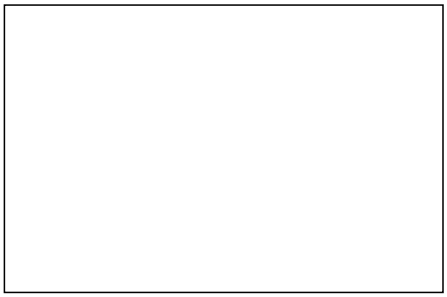


Terrain U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

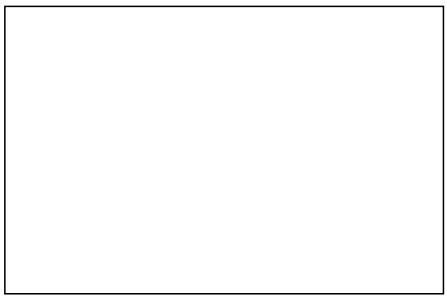


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

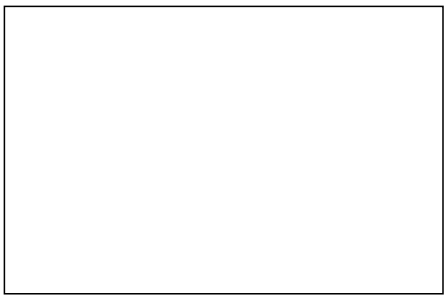


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



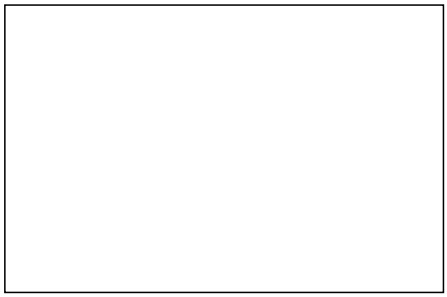
Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

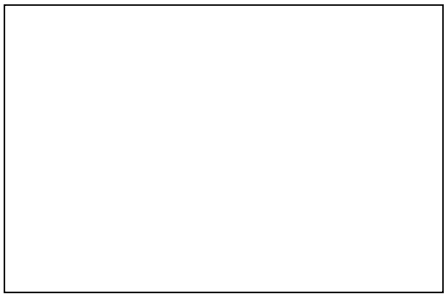


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

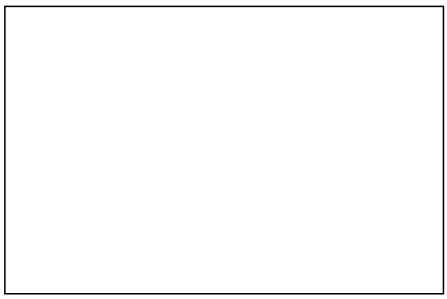


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

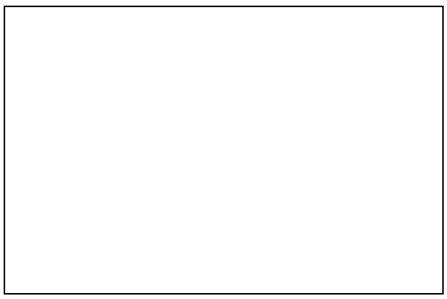


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

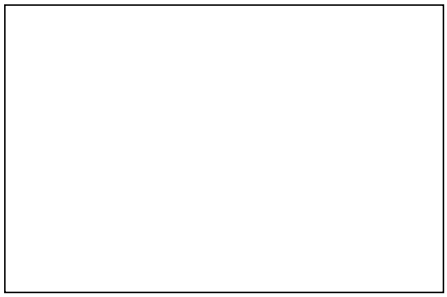


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

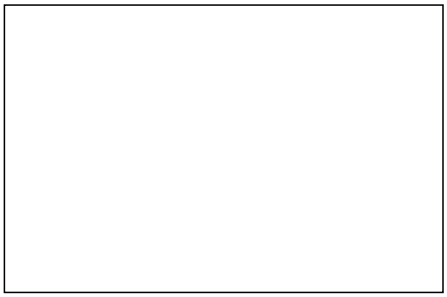


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov

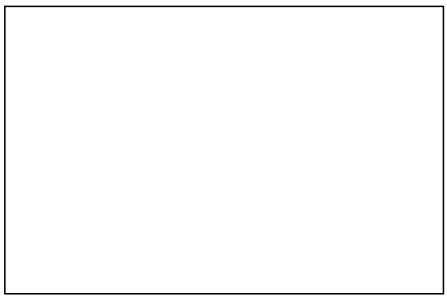


Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius

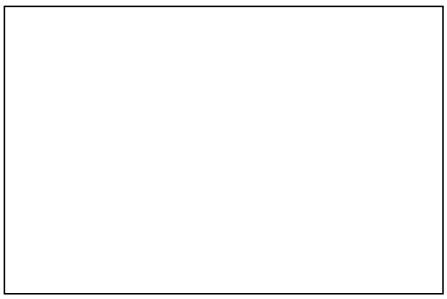


Terrain : porte **C**

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

Porte de la guilde de Dimir



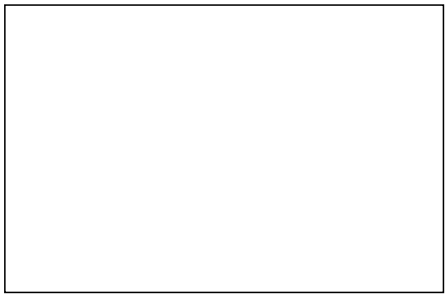
Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar

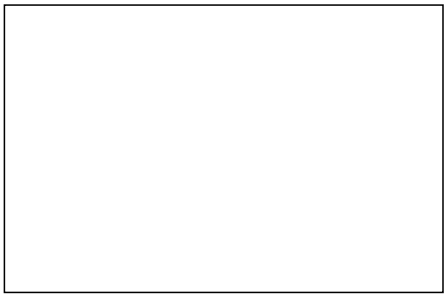


Terrain **C**

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Seijiri



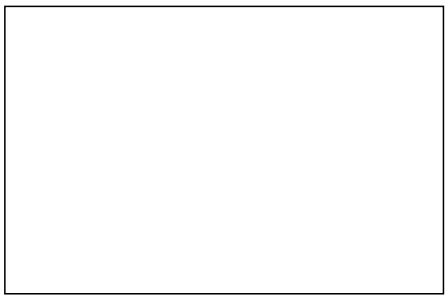
Terrain U

Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar

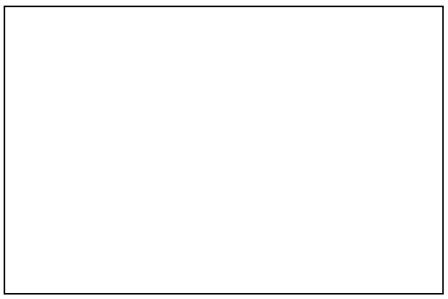


Terrain U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse



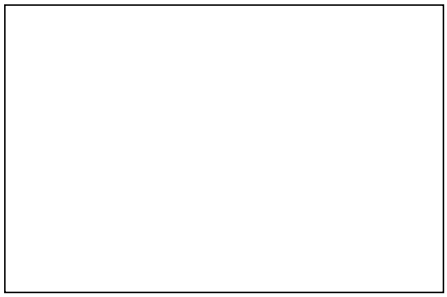
Terrain U

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

Sanctuaire abandonné

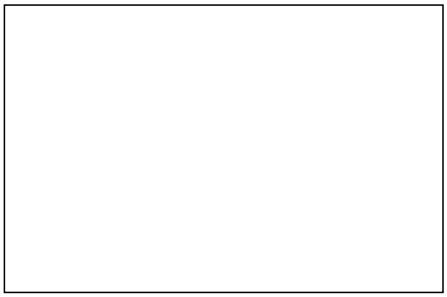


Terrain U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées

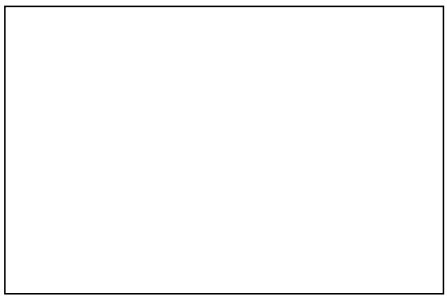


Terrain C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique

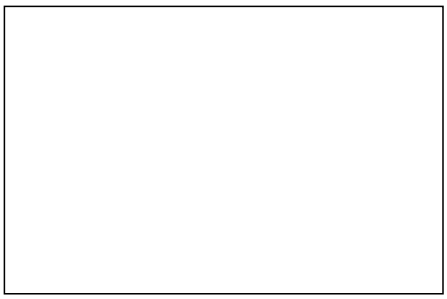


Terrain U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



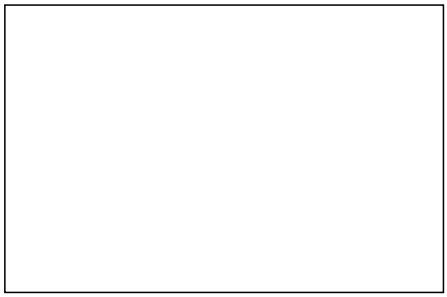
Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de guet isolée

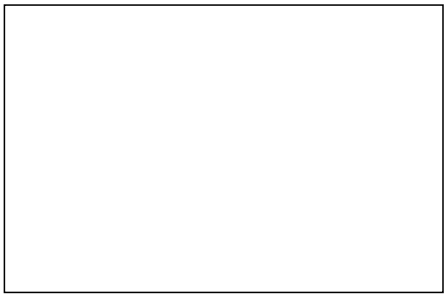


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Regard 1, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si une carte de terrain de base est révélée de cette manière, mettez-la sur le champ de bataille engagée. N'activez que si un adversaire contrôle au moins deux terrains de plus que vous.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de cristal {3}

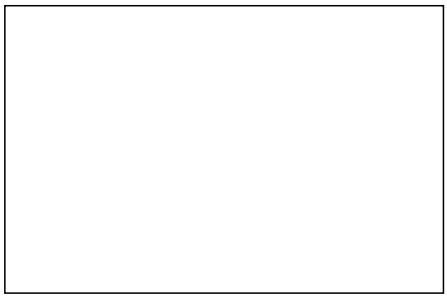


Artefact U

{1}, {T} : 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

Anneau solaire {1}

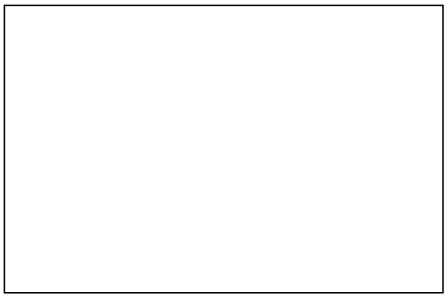


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius {2}



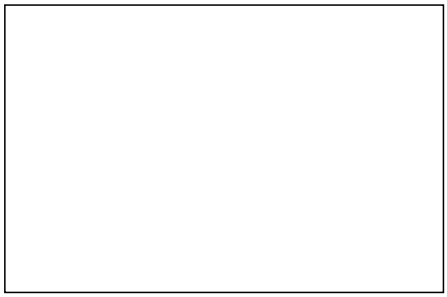
Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov {2}

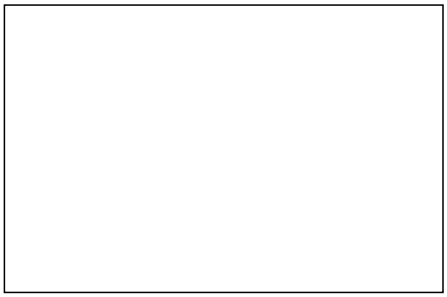


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne du voyant {3}

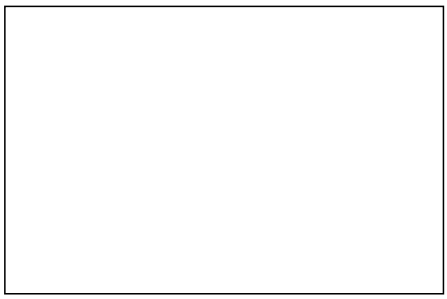


Artefact **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir {2}

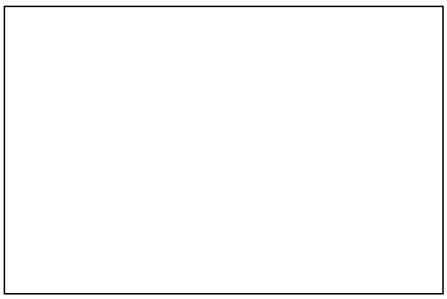


Artefact **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}



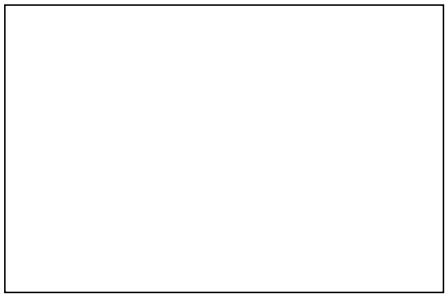
Artefact **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

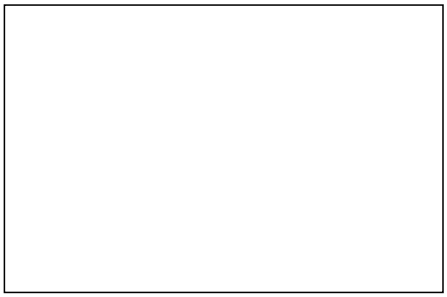


Artefact **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice {1}{U}

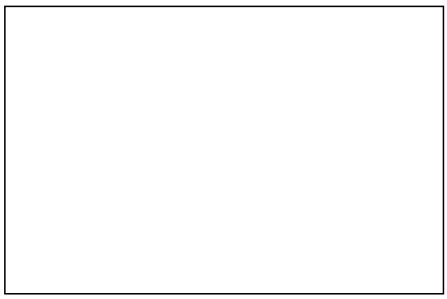


Éphémère **C**

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

Aminatou, la façonneuse de destin {W}{U}{B}



Planeswalker légendaire : Aminatou **M**

{+1} : Piochez une carte, puis mettez une carte de votre main au-dessus de votre bibliothèque.

{-1} : Exilez un autre permanent ciblé que vous possédez, puis renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle.

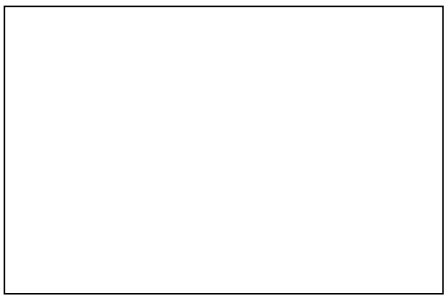
{-6} : Choisissez gauche ou droite. Chaque joueur acquiert le contrôle de tous les permanents non-terrain autres qu'Aminatou, la façonneuse de destin contrôlés par le joueur suivant dans la direction choisie.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aminatou, la façonneuse de destin peut être votre commandant.

Prédiction {1}{U}



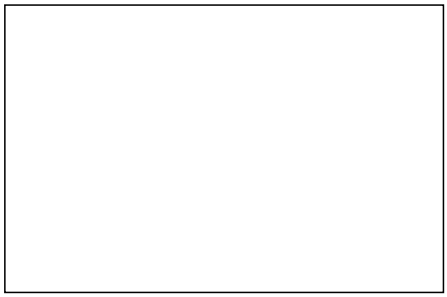
Éphémère **U**

Choisissez un nom de carte, puis ce joueur meule une carte. Si une carte avec le nom choisi a été meulé de cette manière, vous piochez deux cartes. Sinon, vous piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

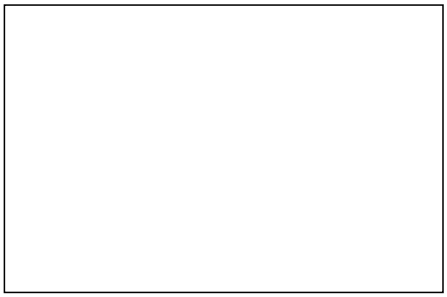


Éphémère **C**

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

Frappe de bannissement {5}{W}

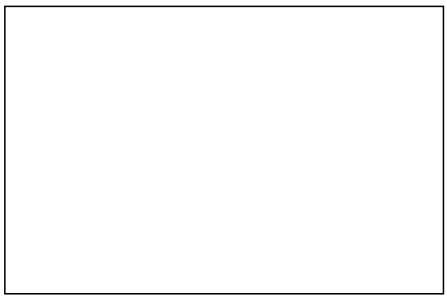


Éphémère **U**

Mettez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.
Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau {2}{W}

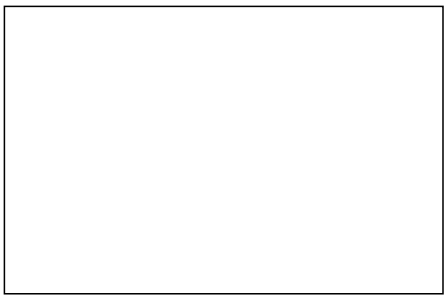


Éphémère tribal : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre à la poussière {2}{W}{W}



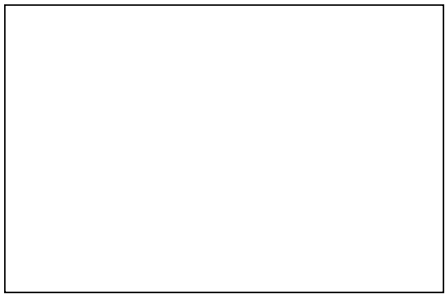
Éphémère **U**

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Esper {W}{U}{B}

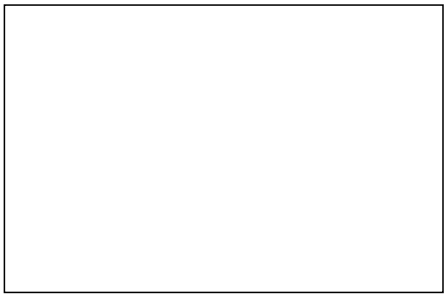


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Piochez deux cartes.
? Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification {1}{W}{B}

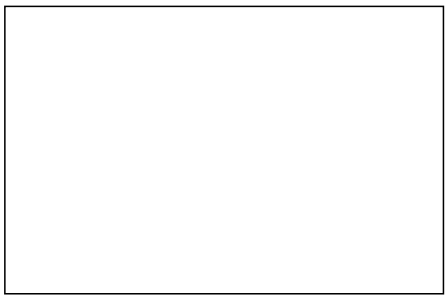


Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale {2}{W}{B}

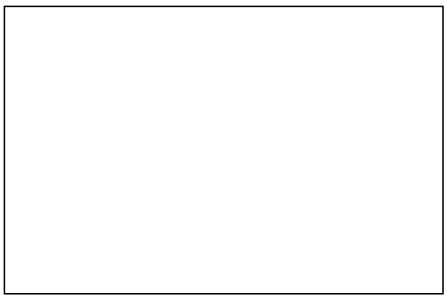


Éphémère R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de l'Éthermage {2}{W}{U}



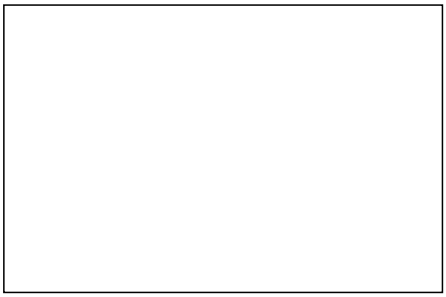
Éphémère R

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Elle acquiert « Au début de votre étape de fin, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. » Mettez ensuite le reste des cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume primordiale {4}{U}

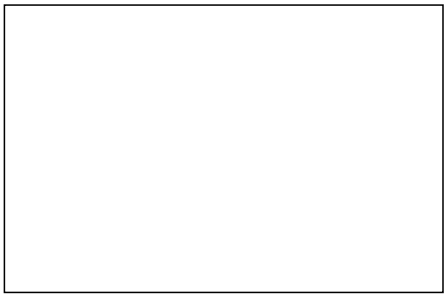


Enchantement R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez manifester la carte du dessus de votre bibliothèque. (Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)
Exilez, face visible, un permanent face cachée que vous contrôlez : Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. (Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions du temps s'appliquent quand même.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme lumineuse {1}{W}{W}

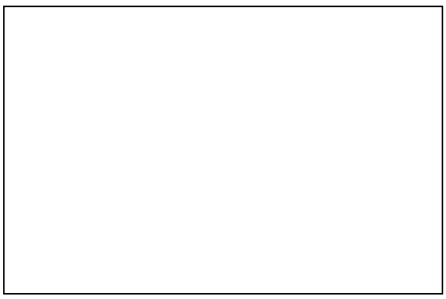


Enchantement U

Quand la Forme lumineuse arrive sur le champ de bataille, elle devient une aura avec enchanter : créature. Manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque et attachez-lui la Forme lumineuse. (Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)
La créature enchantée a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme nuageuse {1}{U}{U}



Enchantement U

Quand la Forme nuageuse arrive sur le champ de bataille, elle devient une aura avec enchanter : créature. Manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque et attachez-lui la Forme nuageuse. (Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)
La créature enchantée a le vol et la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast