Ranar le vigilant {2}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et guerrier M

Vol, vigilance
La première carte que vous prédisez à chaque tour coûte {0} à prédire.
À chaque fois que vous exilez au moins une carte de votre main et/ou au moins un permanent depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem météoritique {7}

Créature-artefact : golem U

Quand le Golem météoritique arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Corbeau des brumes {2}{U}{U}

Créature : oiseau C

Vol
Quand le Corbeau des brumes arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge inspirée {5}{U}{U}

Créature : sphinx M

Vol
Quand la Sphinge inspirée arrive sur le champ de bataille, piochez autant de cartes que le nombre d'adversaires que vous avez.
{3}{U} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valkyrie éthérée {4}{W}{U}

Créature : esprit et ange R

Vol
À chaque fois que la Valkyrie éthérée arrive sur le champ de bataille ou attaque, piochez une carte, puis exilez une carte de votre main face cachée. Elle devient prédite. Son coût de prédiction est son coût de mana réduit de {2}. (Pendant un autre tour, vous pouvez la lancer pour son coût de prédiction, même si cette créature a quitté le champ de bataille.)

4/4

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

~Artisan des arcanes {2}{U}

Créature : humain et sorcier M

{2}{U}, {T} : Un joueur ciblé pioche une carte, puis exile une carte de sa main. Si une carte de créature est exilée de cette manière, ce joueur crée un jeton qui est une copie de cette carte.
Quand l'Artisan des arcanes quitte le champ de bataille, exilez tous les jetons créés par lui au début de la prochaine étape de fin.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la fatalité {3}{W}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange de la fatalité arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartographe kor {3}{W}

Créature : kor et éclaireur C

Quand la Cartographe kor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité {4}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autre créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant d'Ornuit {3}{W}

Créature : humain et clerc et soldat U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Bretagard {2}{W}

Créature : humain et guerrier R

À chaque fois que vous exilez au moins une carte de votre main et/ou au moins un permanent depuis le champ de bataille, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Héroïne de Bretagard.
Tant que l'Héroïne de Bretagard a au moins cinq marqueurs sur elle, elle a le vol et est un ange en plus de ses autres types.
Tant que l'Héroïne de Bretagard a au moins dix marqueurs sur elle, elle a l'indestructible et est un dieu en plus de ses autres types.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicatrice d'Héliode {4}{W}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand la Prédicatrice d'Héliode arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 blanche Soldat égal à votre dévotion au blanc. (Chaque {W} dans les coûts des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine honoré par les geists {3}{W}{W}

Créature : humain et moine R

Vigilance
La force et l'endurance du Moine honoré par les geists sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.
Quand le Moine honoré par les geists arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger à la chèvre des nues {3}{W}{W}

Créature : géant et guerrier et ranger U

Quand le Ranger à la chèvre des nues arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.
Engagez trois sangamis dégagés que vous contrôlez : Le Ranger à la chèvre des nues gagne +2/+0 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}

Créature : élémental U

Vol
Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brago, roi éternel {2}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et noble M

Vol
Quand Brago, roi éternel inflige des blessures de combat à un joueur, exilez n'importe quel nombre de permanents non-terrain que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {1}{W}{U}

Créature : oiseau et esprit U

Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défricheuse des nuages {3}{W}{U}

Créature : humain et éclaireur U

Vol
Quand la Défricheuse des nuages arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie et vous piochez deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse de Brumeprairie {1}{WU}

Créature : sangami et sorcier U

{2}{W}{U} : Exilez une créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice {3}{W}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures.
? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du pourceau {X}{U}{U}

Rituel R

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Route migratoire {3}{W}{U}

Rituel U

Créez quatre jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.
Recyclage de terrain de base {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes cryptiques

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez les Cavernes cryptiques : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain U

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

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

Palais d'opale

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

Terrain **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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 d'inondation glaciale

Terrain neigeux : plaine et île **C**

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
La Plaine d'inondation glaciale arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portes d'Istfell

Terrain **U**

Les Portes d'Istfell arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
{2}{W}{U}{U}, {T}, sacrifiez les Portes d'Istfell ; Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Cachet d'Azorius {2}

Artefact U

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

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

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du marbre {2}

Artefact C

Le Diamant du marbre arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}.

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

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

Contempler le Multivers {3}{U}

Éphémère C

Regard 2, puis piochez deux cartes.
Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclipse fantomale {2}{U}

Éphémère C

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention cosmique {3}{W}

Éphémère R

Si un permanent que vous contrôlez devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci, exilez-le à la place. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.
Prévision {1}{W} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interlude inquiétant {2}{W}

Éphémère R

Exilez n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez. Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scintillement momentané {1}{W}

Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.
Flashback {3}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de fer {2}{W}

Éphémère C

Le Verdict de fer inflige 5 blessures à une créature engagée ciblée.
Prédiction {W} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne du maréchal {2}{W}{W}

Enchantement R

Multikick {1}{W} (Vous pouvez payez {1}{W} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand l'Antienne du maréchal arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes de créature ciblées de votre cimetière, X étant le nombre de fois que l'Antienne du maréchal a été kickée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour des dragons {4}{U}{U}{U}

Enchantement R

Quand le Jour des dragons arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les créatures que vous contrôlez. Créez ensuite autant de jetons de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.
Quand le Jour des dragons quitte le champ de bataille, sacrifiez tous les dragons que vous contrôlez. Renvoyez ensuite les cartes exilées sur le champ de bataille, sous votre contrôle.

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

Prison fantomale {2}{W}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niko défie le destin {1}{W}{U}

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 ? Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte prédite que vous possédez en exil.

II ? Ajoutez {W}{U}. Ne dépensez ce mana que pour prédire des cartes ou lancer des sorts qui ont la prédiction.

III ? Renvoyez une carte avec la prédiction ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast