

Shamane sourcier
{4}{G}

Créature : centaure et shaman
U

{2}{G}, {T} : Renvoyez une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plèbe sangamie
{3}{W}

Créature : sangami
U

Vigilance

La force et l'endurance de la Plèbe sangamie sont chacune égale au nombre de permanents blancs que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère du crépuscule
{3}{W}{W}{W}

Créature : ange
R

Vol, vigilance

Quand la Bergère du crépuscule arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main toutes les cartes de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse bercegraine
{GW}

Créature : elfe et shaman
U

{2}{G}{W} : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse bercegraine

{GW}

Créature : elfe et shamanes

U

{2}{G}{W}

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fileurs d'illusions

{4}{WU}

Créature : peuple fée et sorcier

U

Flash

Vol

Quand les Fileurs d'illusions arrivent sur le champ de bataille, attachez toutes les auras enchantant un permanent ciblé à un autre permanent ayant le même contrôleur.

2/4

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

Fileurs d'illusions

{4}{WU}

Créature : peuple fée et sorcier

U

Flash

Vol

Quand les Fileurs d'illusions arrivent sur le champ de bataille, attachez toutes les auras enchantant un permanent ciblé à un autre permanent ayant le même contrôleur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fileurs d'illusions
{4}{WU}

Créature : peuple fée et sorcier
U

Flash
Vol

Quand les Fileurs d'illusions arrivent sur le champ de bataille, attachez toutes les auras enchantant un permanent ciblé à un autre permanent ayant le même contrôleur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine
{1}{GW}{GW}

Créature : orphe
U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine
{1}{GW}{GW}

Créature : orphe
U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Féerie bridesoie
{2}{WU}

Créature : peuple fée et gredin
C

Vol

{1}{WU}, {Q} : Engagez une créature ciblée. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies selkie

{2}{GU}

Créature : ondin et sorcier

U

Quand le Mage des haies selkie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux forêts, vous pouvez gagner 3 points de vie.

Quand le Mage des haies selkie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux îles, vous pouvez renvoyer la créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel

{2}{GU}{GU}{GU}

Créature : horreur

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Dégagez toutes les créature vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Buttechardon

{1}{WU}{WU}{WU}

Créature : sangami et chevalier

R

Flash

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilletterne

{1}{GW}{GW}{GW}

Créature : elfe et chevalier

R

{{GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parèdre du mythe
{GU}{GU}{GU}{GU}

Créature : esprit et avatar
R

La force et l'endurance de la Parèdre du mythe sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main. Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Somnomancienne
{1}{WU}

Créature : sangami et sorcier
C

Quand la Somnomancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Somnomancienne
{1}{WU}

Créature : sangami et sorcier
C

Quand la Somnomancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavation minière
{1}{W}

Rituel
C

Renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée dans un cimetière dans la main de son propriétaire.

Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavation minière

{1}{W}

Rituel

C

Renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée dans un cimetière dans la main de son propriétaire.
Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime

Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavation minière

{1}{W}

Rituel

C

Renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée dans un cimetière dans la main de son propriétaire.
Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

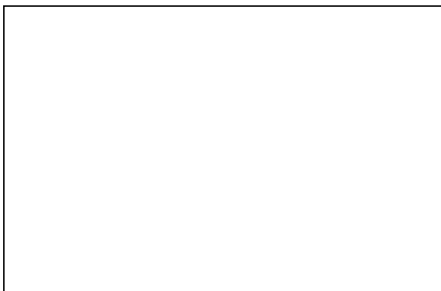
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



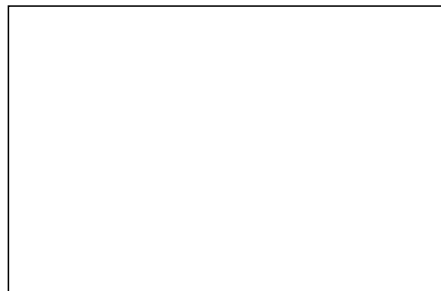
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte chatoyante



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte chatoyante



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

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 : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaineC

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation{1}{G}

Éphémère
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronger jusqu'à l'os{2}{G}

Éphémère
Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
Flashback {2}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du serpent

{2}{GU}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient un serpent vert avec une force et une endurance de base de 1/1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de tramepensée

{4}{WU}{WU}



Éphémère

U

Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent et dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du serpent

{2}{GU}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient un serpent vert avec une force et une endurance de base de 1/1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de tramepensée

{4}{WU}{WU}



Éphémère

U

Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent et dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale fracturante

{2}{GW}{GW}{GW}

Éphémère

R

Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.
Vous gagnez 2 points de vie pour chaque permanent détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquage du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez qui est enchantée devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qui la bloque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ressouder

{1}{GW}

Éphémère

U

Régénerez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension cuirassée

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plaine que vous contrôlez et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine de prison

{1}{W}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez attacher la Peine de prison à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité

{2}{WU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine de prison

{1}{W}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez attacher la Peine de prison à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la parèdre

{1}{GU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a la vigilance.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des chaînes

{1}{WU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de chaque entretien, engagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure de gloire

{2}{G}{W}{U}

Enchantement

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, si c'est la première phase de combat du tour, dégagez cette créature. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune

{GW}{GW}

Enchantement : aura

R

Enchanter : joueur

Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'augure

{1}{WU}{WU}

Créature : sangami et sorcier

R

À chaque fois que l'Experte de l'augure inflige des blessures de combat à un joueur, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle des nectars

{2}{GW}

Créature : elfe et clerc

R

{X}, {T} : Vous gagnez X points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'augure

{1}{WU}{WU}

Créature : sangami et sorcier

R

À chaque fois que l'Experte de l'augure inflige des blessures de combat à un joueur, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suire clairevue

{WU}{WU}

Créature : ondin et sorcier

C

{WU}, {Q} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez exiler cette carte. ({Q} est le symbole de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaculiquéfaction

{2}{U}

Rituel

U

Duplication {2}{U} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron des âmes

{5}

Artefact

R

{T} : Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron des âmes

{5}

Artefact

R

{T} : Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Circonvolution

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Circonvolution

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion des cieux

{3}{GU}

Éphémère

U

Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent le vol jusqu'à la fin du tour si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, et les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour si {U} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {G}{U} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Circonvolution

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en brume

{1}{WU}

Éphémère

C

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confiscation

{4}{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent

Vous contrôlez le permanent enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soirée enchantée

{3}{WU}{WU}

Enchantement

R

Tous les permanents sont des enchantements en plus de leurs autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fable du loup et du hibou

{3}{GU}{GU}{GU}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouvez créer un jeton de créature 2/2 verte Loup.

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast