

Ætherlin

{4}{U}{U}

Créature : changeforme

R

{U} : Exilez l'Ætherlin. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

{U} : L'Ætherlin ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

{1} : L'Ætherlin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

{1} : L'Ætherlin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la restauration

{3}{W}

Créature : ange

R

Flash

Vol

Quand l'Ange de la restauration arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la restauration

{3}{W}

Créature : ange

R

Flash

Vol

Quand l'Ange de la restauration arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la restauration

{3}{W}

Créature : ange

R

Flash

Vol

Quand l'Ange de la restauration arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjointe aux acquittements

{W}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Quand l'Adjointe aux acquittements arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une autre créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjointe aux acquittements

{W}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Quand l'Adjointe aux acquittements arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une autre créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjointe aux acquittements

{W}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Quand l'Adjointe aux acquittements arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une autre créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjointe aux acquittements

{W}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Quand l'Adjointe aux acquittements arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une autre créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantatrice statique d'Izzet

{1}{U}{R}

Créature : humain et sorcier

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère)

Célérité

{T} : L'Incantatrice statique d'Izzet inflige 1 blessure à une créature ciblée et à chaque autre créature avec le même nom que cette créature.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantatrice statique d'Izzet

{1}{U}{R}

Créature : humain et sorcier

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère)

Célérité

{T} : L'Incantatrice statique d'Izzet inflige 1 blessure à une créature ciblée et à chaque autre créature avec le même nom que cette créature.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantatrice statique d'Izzet

{1}{U}{R}

Créature : humain et sorcier

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère)

Célérité

{T} : L'Incantatrice statique d'Izzet inflige 1 blessure à une créature ciblée et à chaque autre créature avec le même nom que cette créature.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise // Relâche

{1}{U}{R}

Rituel

R

Prise

{1}{U}{R}

Acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Relâche

{4}{R}{W}

Chaque joueur sacrifie un artefact, une créature, un enchantement, un terrain, et un planeswalker.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte de n'importe quelle main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise // Relâche

{1}{U}{R}

Rituel

R

Prise

{1}{U}{R}

Acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Relâche

{4}{R}{W}

Chaque joueur sacrifie un artefact, une créature, un enchantement, un terrain, et un planeswalker.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

carte depuis votre main.)

Prise // Relâche

{1}{U}{R}

Rituel

R

Prise

{1}{U}{R}

Acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Relâche

{4}{R}{W}

Chaque joueur sacrifie un artefact, une créature, un enchantement, un terrain, et un planeswalker.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

carte depuis votre main.)

Prise // Relâche

{1}{U}{R}

Rituel

R

Prise

{1}{U}{R}

Acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Relâche

{4}{R}{W}

Chaque joueur sacrifie un artefact, une créature, un enchantement, un terrain, et un planeswalker.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

carte depuis votre main.)

Salve de génie

{4}{U}{R}

Rituel

U

Choisissez n'importe quelle cible. Piochez trois cartes, puis défaussez-vous d'une carte. La Salve de génie inflige à ce permanent ou à ce joueur un nombre de blessures égal à la valeur de mana de la carte défaussée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de génie

{4}{U}{R}

Rituel

U

Choisissez n'importe quelle cible. Piochez trois cartes, puis défaussez-vous d'une carte. La Salve de génie inflige à ce permanent ou à ce joueur un nombre de blessures égal à la valeur de mana de la carte défaussée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de génie

{4}{U}{R}

Rituel

U

Choisissez n'importe quelle cible. Piochez trois cartes, puis défaussez-vous d'une carte. La Salve de génie inflige à ce permanent ou à ce joueur un nombre de blessures égal à la valeur de mana de la carte défaussée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{U}

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

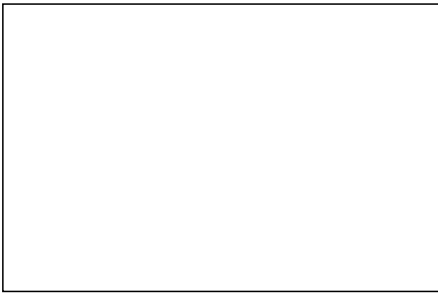
Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

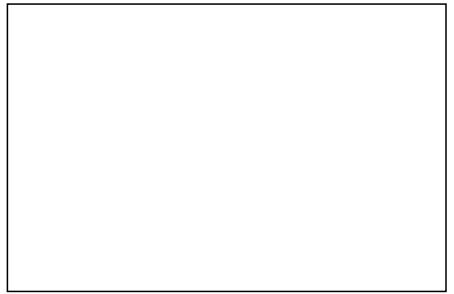
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



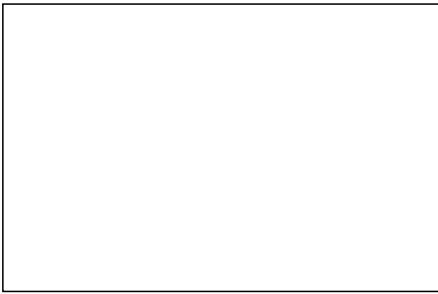
Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



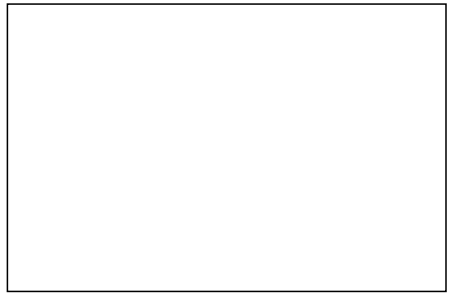
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie 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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie 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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie 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

Fontaine sacrée



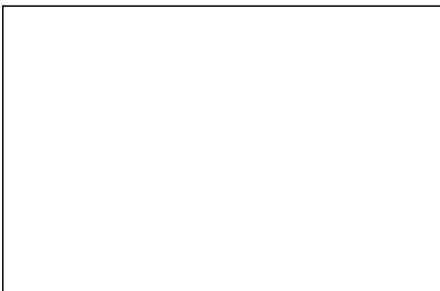
Terrain : plaine et île

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

Fontaine sacrée



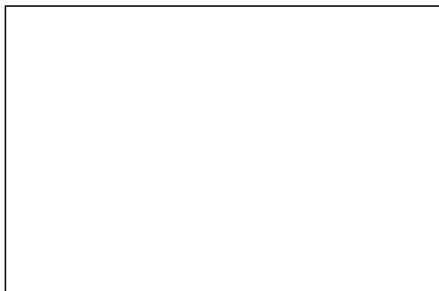
Terrain : plaine et île

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

Forteresse glaciale



Terrain

R

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

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forteresse glaciale



Terrain

R

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

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral Zarek

{2}{U}{R}



Planeswalker légendaire : Ral

M

{+1} : Engagez un permanent ciblé, puis dégagez un autre permanent ciblé.

{-2} : Ral Zarek inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-7} : Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral Zarek

{2}{U}{R}



Planeswalker légendaire : Ral

M

{+1} : Engagez un permanent ciblé, puis dégagez un autre permanent ciblé.

{-2} : Ral Zarek inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-7} : Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage

{W}



Éphémère

C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage
{W}

Éphémère
C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage
{W}

Éphémère
C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage
{W}

Éphémère
C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius
{W}{U}

Éphémère
U

Choisissez l'un ?
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
? Piochez une carte.
? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius

{W}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

? Piochez une carte.

? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius

{W}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

? Piochez une carte.

? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius

{W}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

? Piochez une carte.

? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation // Brûlage

{2}{U}

Éphémère

U

Transformation

{2}{U}

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une anomalie rouge avec une force et une endurance de base de 0/1.

Brûlage

{1}{R}

Le Brûlage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation // Brûlage{2}{U}

ÉphémèreU

Transformation{2}{U}

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une anomalie rouge avec une force et une endurance de base de 0/1.

Brûlage{1}{R}

Le Brûlage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil de l'Absolu{2}{W}{U}

Créature : humain et conseillerM

Au moment où le Conseil de l'Absolu arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-créature, non-terrain.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de cartes du nom choisi.

Les sorts du nom choisi que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation // Brûlage{2}{U}

ÉphémèreU

Transformation{2}{U}

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une anomalie rouge avec une force et une endurance de base de 0/1.

Brûlage{1}{R}

Le Brûlage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil de l'Absolu{2}{W}{U}

Créature : humain et conseillerM

Au moment où le Conseil de l'Absolu arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-créature, non-terrain.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de cartes du nom choisi.

Les sorts du nom choisi que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil de l'Absolu

{2}{W}{U}

Créature : humain et conseiller

M

Au moment où le Conseil de l'Absolu arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-créature, non-terrain.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de cartes du nom choisi.

Les sorts du nom choisi que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.

L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.

L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer

{R}{R}

Éphémère

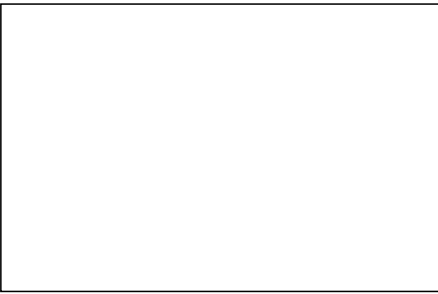
R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer

{R}{R}



Éphémère

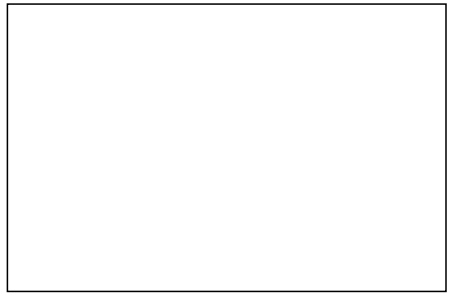
R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer

{R}{R}



Éphémère

R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer

{R}{R}



Éphémère

R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast