

Edric, maître espion de Trest

{1}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et gredin

R

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phelddagrif

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

Créature légendaire : phelddagrif

R

{G} : Le Phelddagrif acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 verte Hippopotame.

{W} : Le Phelddagrif acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Un adversaire ciblé gagne 2 points de vie.

{U} : Renvoyez le Phelddagrif dans la main de son propriétaire. Un adversaire ciblé peut piocher une carte.

4/4

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

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

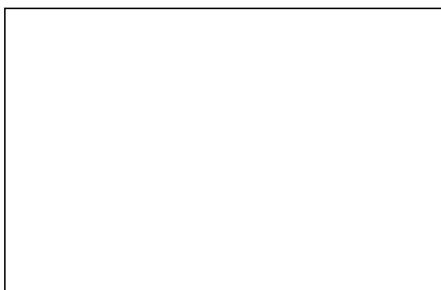
R

Détruissez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers

{7}{U}



Rituel

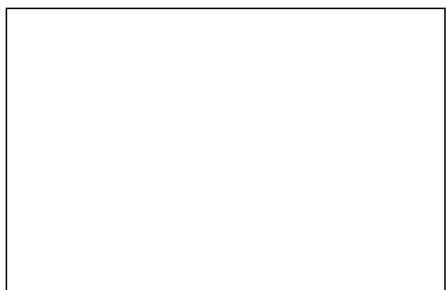
C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)  
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du forge-acier

{W}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du forge-acier

{W}



Rituel

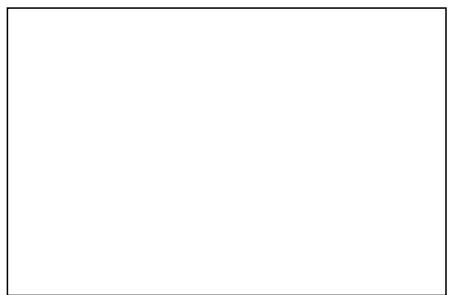
U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclater au grand jour

{3}{G}{U}



Rituel

R

Convergence ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort, exilez cette carte, puis mélangez. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruissez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

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



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {W}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



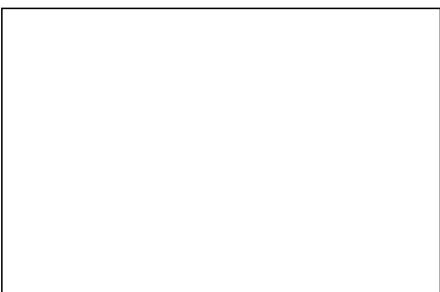
Terrain : forêt et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits



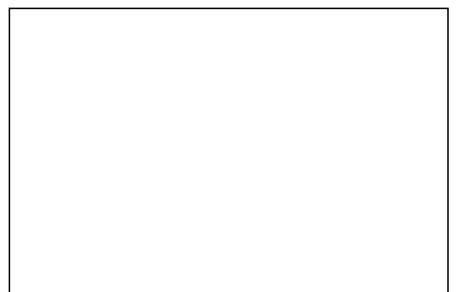
Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {G}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qui un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime

Terrain

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste

Terrain

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.  
(3){W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain

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}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique



Terrain

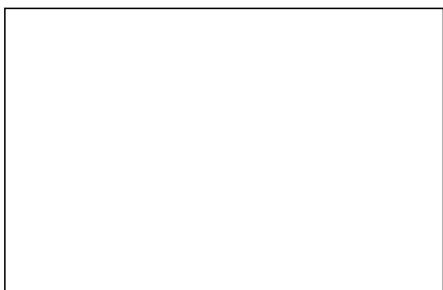
U

{T} : Ajoutez (C).

{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



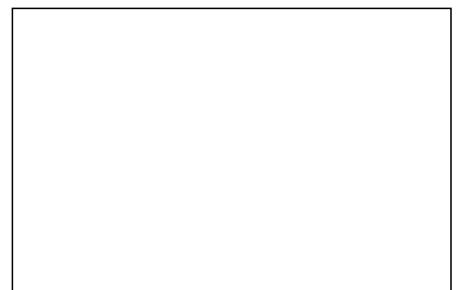
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

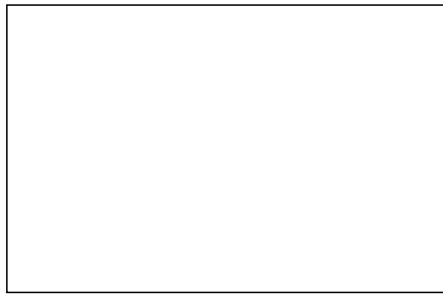
R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



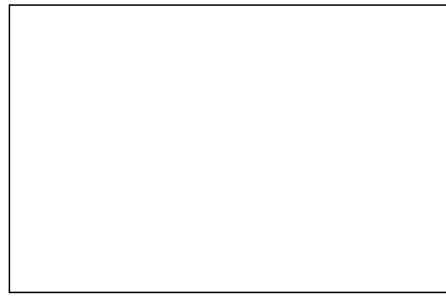
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



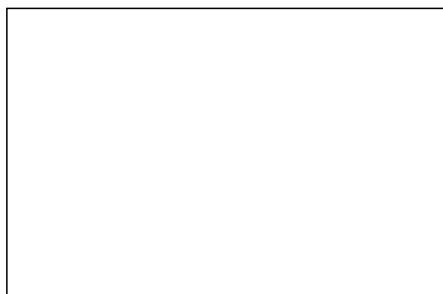
Terrain : forêt et île

({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



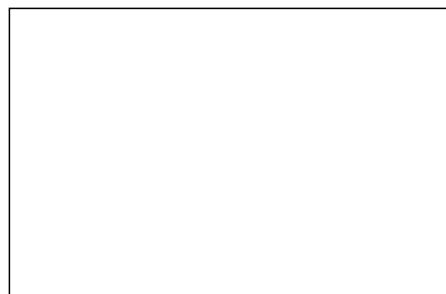
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

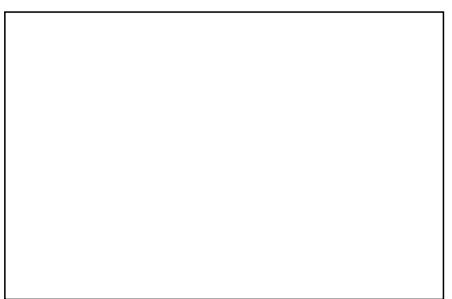
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



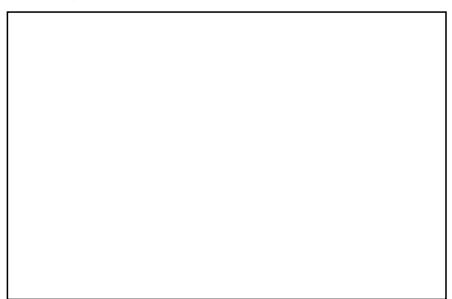
Terrain

R

{T} : payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de  
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.  
(U), {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



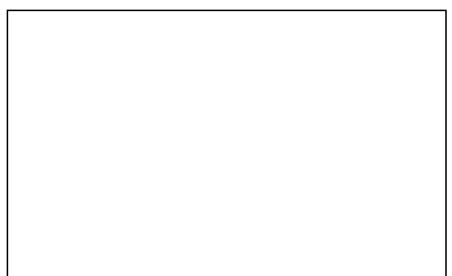
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
(T) : Ajoutez {W} ou {U}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des morts-terrains



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.  
(T) : Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un  
terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Okina, temple des ancêtres



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G}.  
{G}, {T} : Une créature légendaire ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



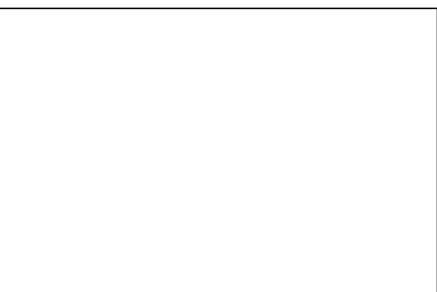
Terrain de base : plaine

C

&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;/center&gt;&lt;img align=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Bant



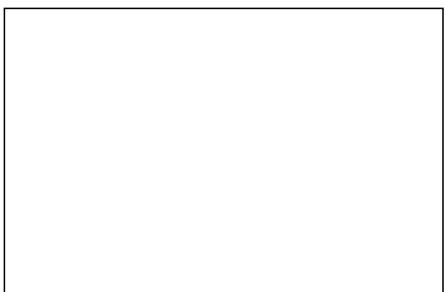
Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.  
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;/center&gt;&lt;img align=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

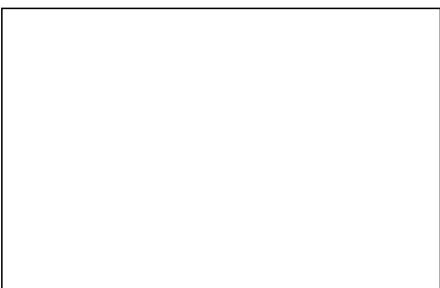
Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Porte mystique



Terrain

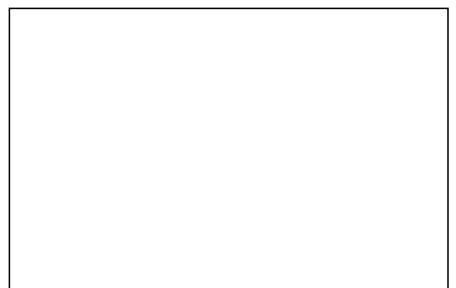
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)  
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, regard 1.  
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



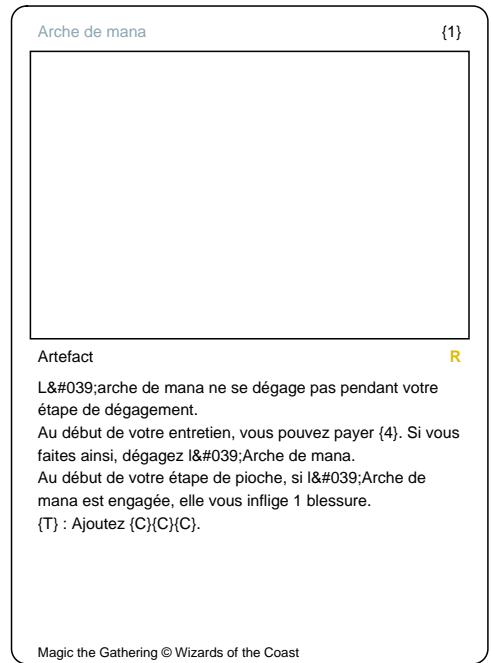
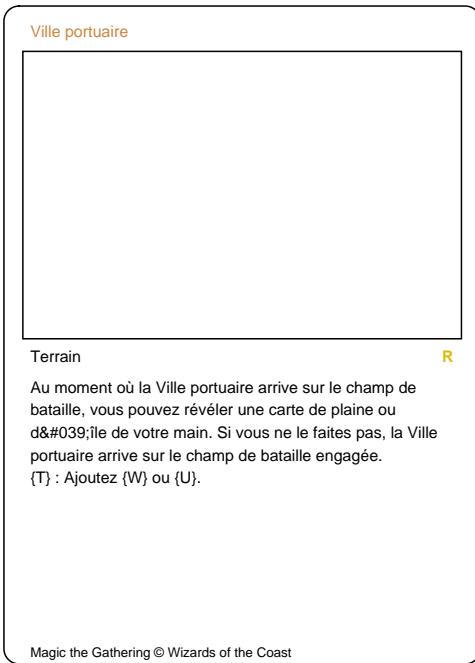
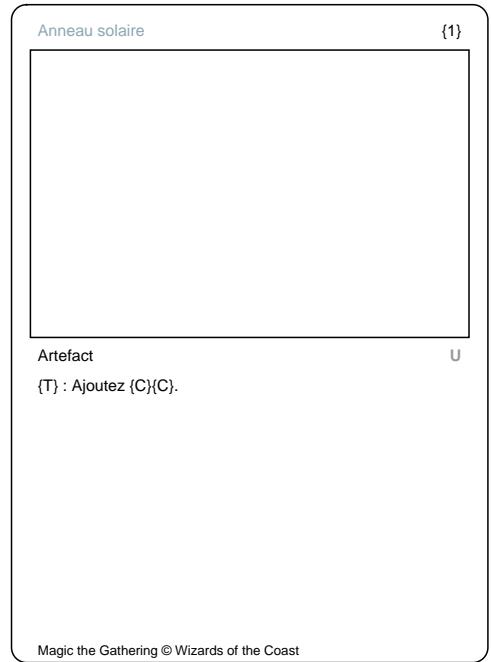
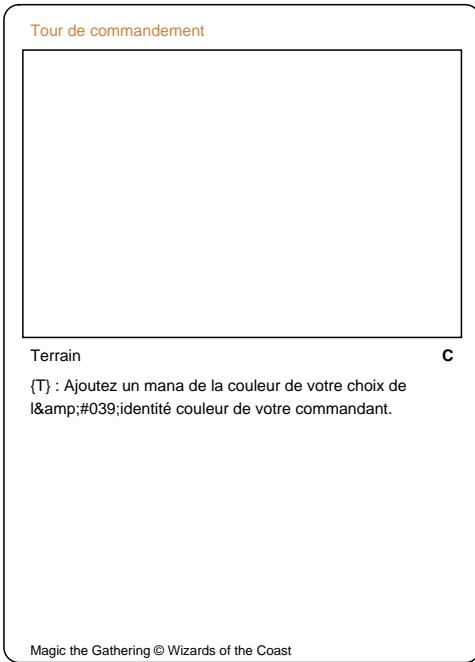
Terrain

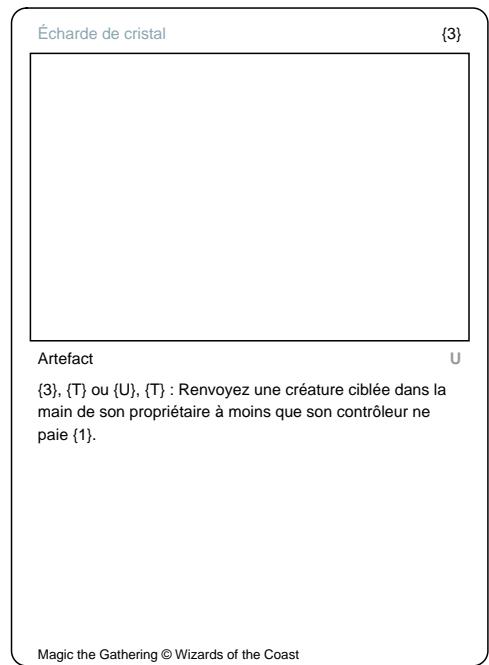
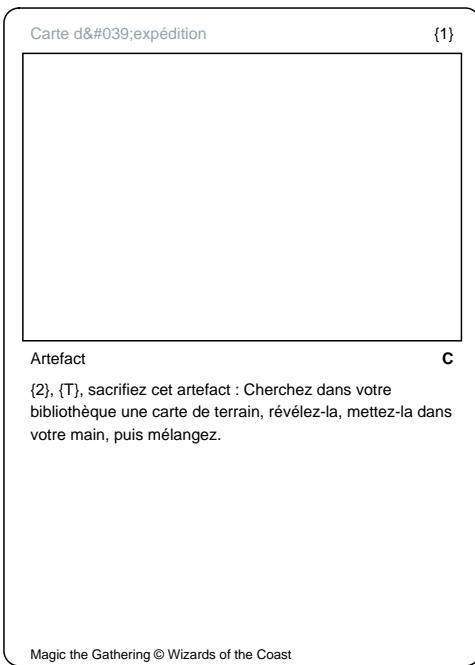
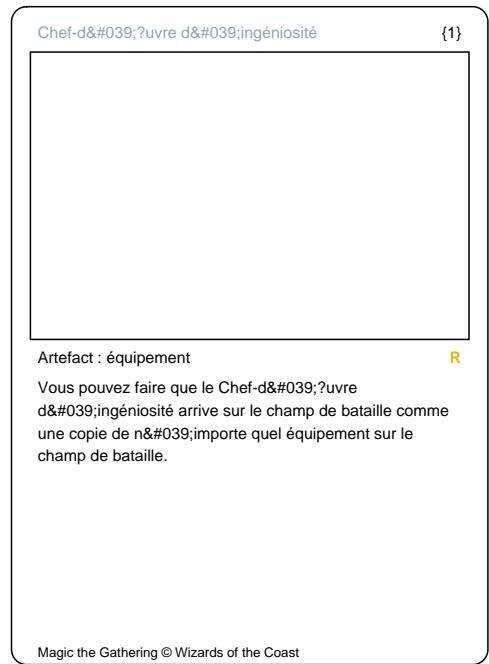
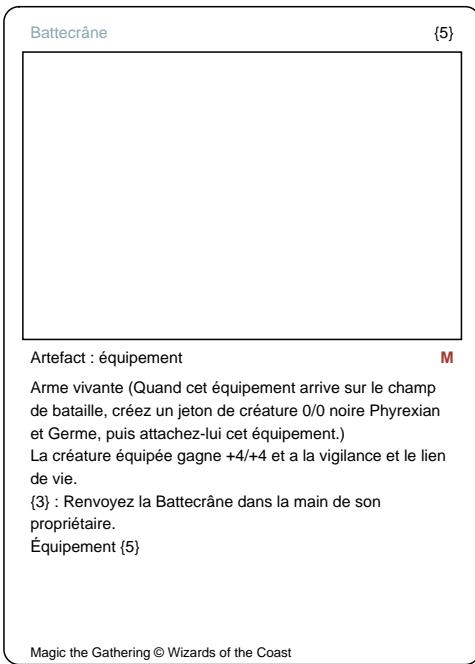
R

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Enchevêtrement de câbles

{3}

Artifact

R

Évanescence 4

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artifact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez 1 ;

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}

Artifact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artifact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez 1 ;

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

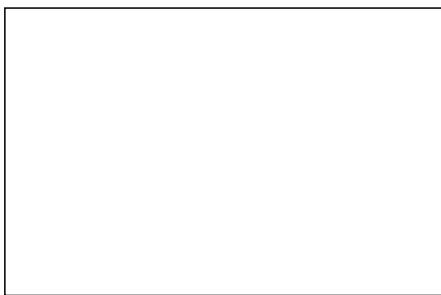
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille d'infiltration

{1}



Artifact : équipement

À chaque fois que la créature équipée devient bloquée par une créature, vous pouvez piocher deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}



Artifact : équipement

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}



Artifact : équipement

R

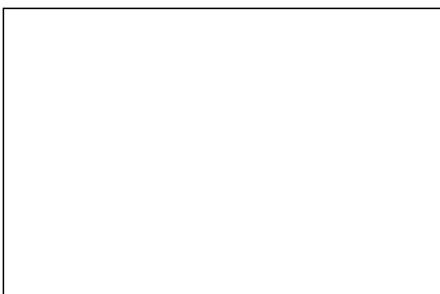
La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail intermittent

{4}



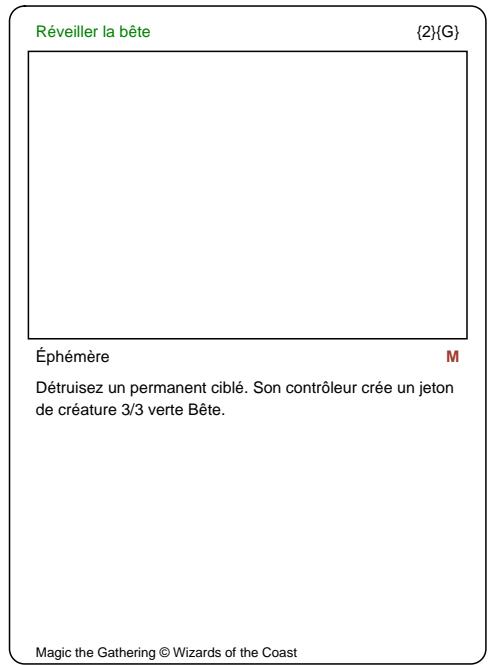
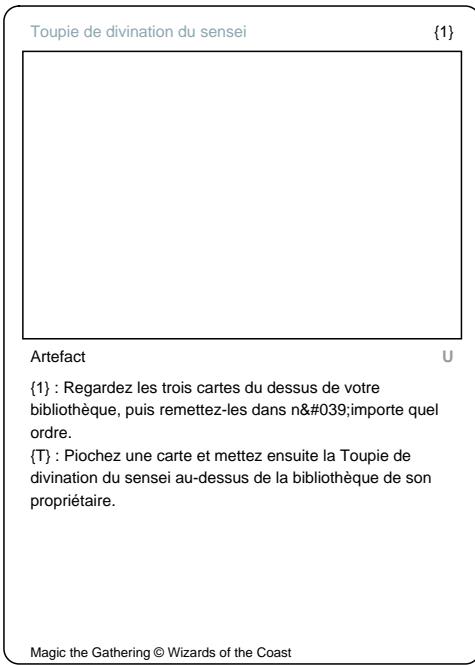
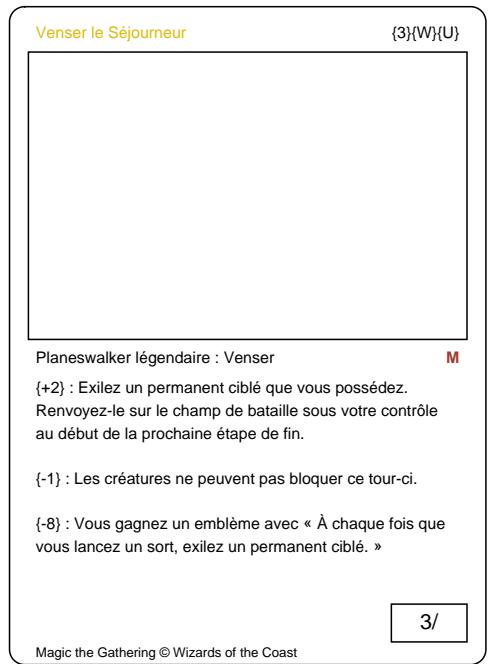
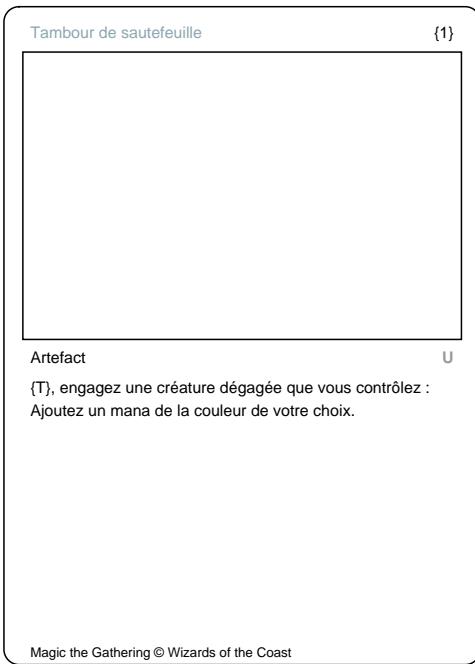
Artifact

R

{1}, {T} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



**Fouille temporelle**

{6}{U}{U}

**Éphémère**

R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)  
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque.  
Mettez deux d&#039;entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l&#039;ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Courage selon Sivvi**

{2}{W}

**Éphémère**

R

Si vous contrôlez une plaine, vous pouvez engager une créature dégagée que vous contrôlez à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Toutes les blessures qui devraient être infligées à une créature ciblée ce tour-ci vous sont infligés à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Préceptrice mystique**

{U}

**Éphémère**

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d&#039;éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Préceptrice éclairée**

{W}

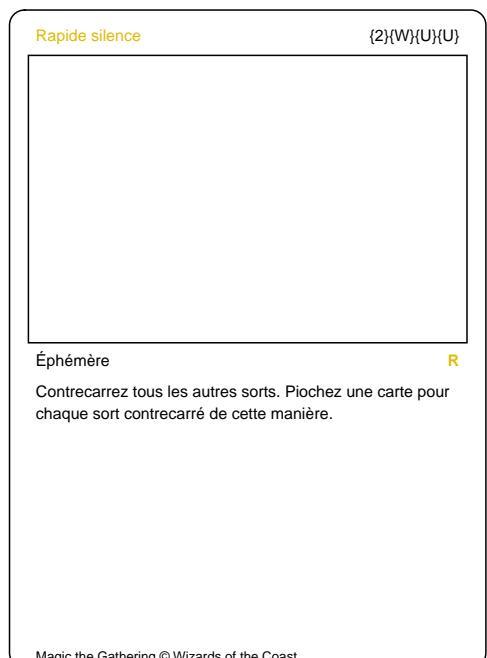
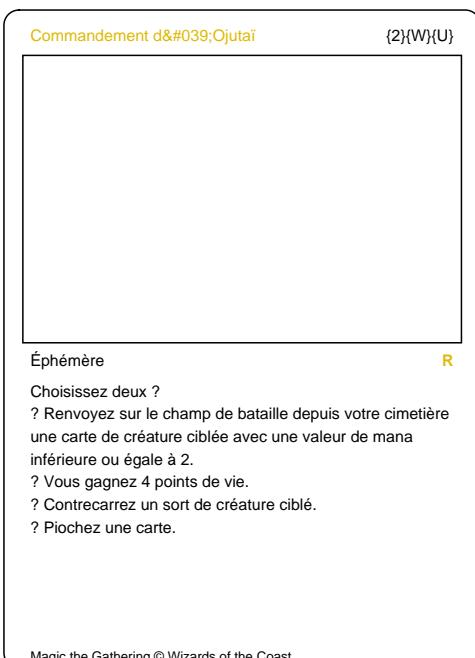
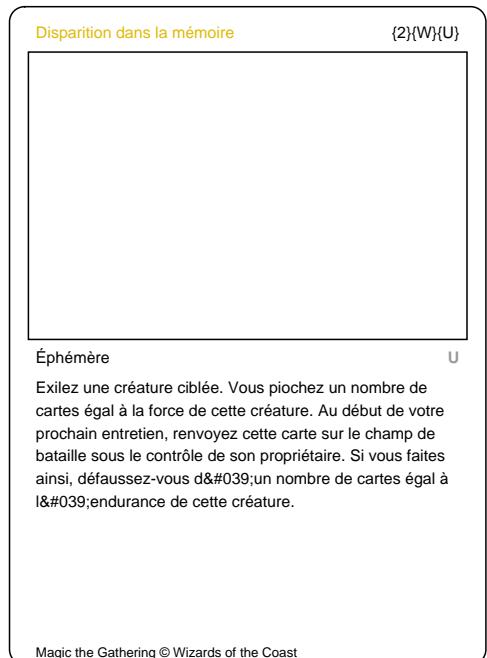
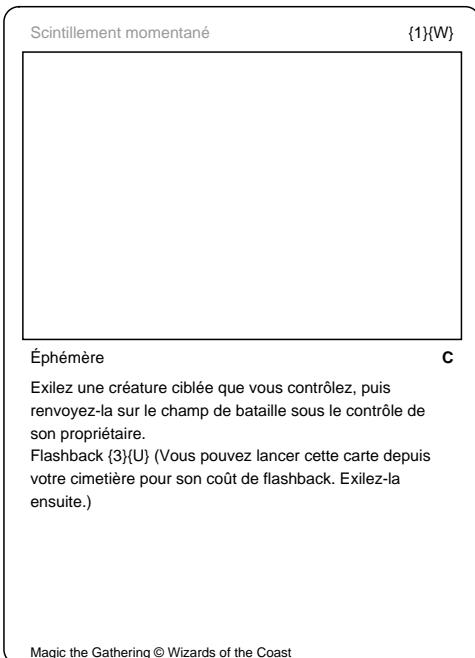
**Éphémère**

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d&#039;artefact ou d&#039;enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

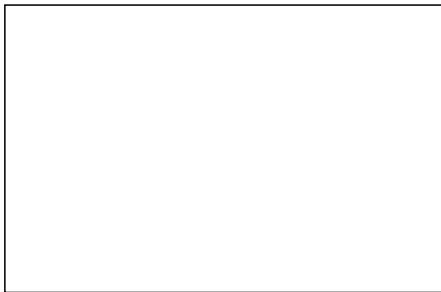
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Révélation du sphinx

{X}{W}{U}{U}



Éphémère

M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de Sigarda

{W}

Enchantement

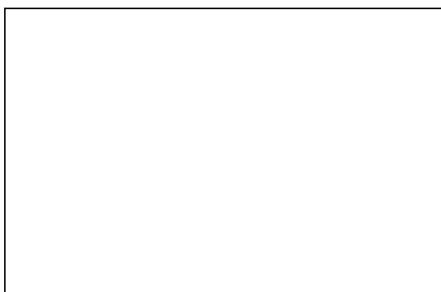
R

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash. À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bond de l'évolution

{1}{G}



Enchantement

R

{G}, sacrifiez une créature : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de Sigarda

{W}

Enchantement

R

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash. À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

