

Charmille dryade



Créature-terrain : forêt et dryade

R

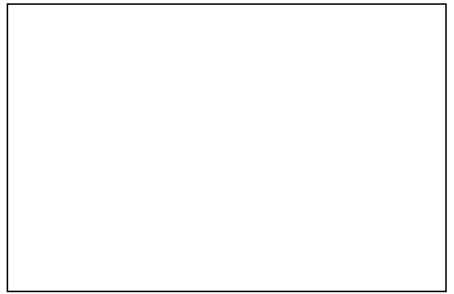
(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. » )

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée : Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus

{1}{G}



Créature : serpent

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage
{1}{G}

Créature : limon
R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe
{G}

Créature : elfe et druide
C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marraine des floraisons
{1}{G}

Créature : elfe et druide
R

{T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarche
{G}

Créature : humain et druide
R

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

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de la Scrutaie

{1}{G}

Créature : peuple fée et ranger

U

Flash

Vol, protection contre le bleu

Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée.

N&#039;activez qu&#039;une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d&#039;Avacyn

{G}

Créature : humain et moine

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement

{2}{G}

Créature : elfe et shaman

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère d&#039;Ohran
{1}{G}{G}

Créature neigeuse : serpent

R

À chaque fois que la Vipère d&#039;Ohran inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat.

À chaque fois que la Vipère d&#039;Ohran inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erayo, ascendante soratami
{1}{U}

Créature légendaire : lunaréen et moine

R

Vol

À chaque fois que le quatrième sort d&#039;un tour est lancé, inversez Erayo, ascendante soratami.

-----

&lt;b>Essence d&#039;Erayo</b>

Enchantement légendaire

À chaque fois qu&#039;un adversaire lance son premier sort chaque tour, contrecarrez ce sort.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d&#039;Elendra
{3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

{U}, sacrifiez l&#039;Archimage du Vallon d&#039;Elendra : Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n&#039;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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune dracodard
{1}{U}

Créature : drakôn

U

Vol

Sacrifiez le Jeune dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

M

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, déesse de la Mer

{2}{U}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

Au début de votre entretien, regard 1.

{1}{U} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible

{1}{U}

Créature : humain et gredin

U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de givre

{4}{U}{U}

Créature : géant

M

À chaque fois que le Titan de givre devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.

À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

6/6

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

Hokori, buveur de poussière
{2}{W}{W}

Créature légendaire : esprit
R

Les terrains ne se dégagent pas pendant l'étape de dégagement de leurs contrôleurs.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur dégage un terrain qu'il contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux
{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc
U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.

Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes
{W}

Créature : humain et clerc
U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre
{1}{W}

Créature : kor et artificier
R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirildiane
{4}{W}

Créature : élémental
R

Vol

Quand la Sirildiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (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.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse
{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc
U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine imposante
{1}{W}

Créature : humain et noble
R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali

{G}{W}

Créature : chat et sorcier

C

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

{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Chevalière du Reliquaire

{1}{G}{W}

Créature : humain et chevalier

R

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Arbitre Augustin IV

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

Les sorts blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



### Ingérence du mage

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Serpent mystique

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

Créature : serpent

R

Flash

Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Prophétesse de Kruphix

{3}{G}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Dégagez toutes les créatures et tous les terrains que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Vous pouvez lancer des cartes de créature comme si elles avaient le flash.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Ordre naturel

{2}{G}{G}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature verte.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Précepteur idyllique

{2}{W}

Rituel

R

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

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

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

### Bassin réfléchissant



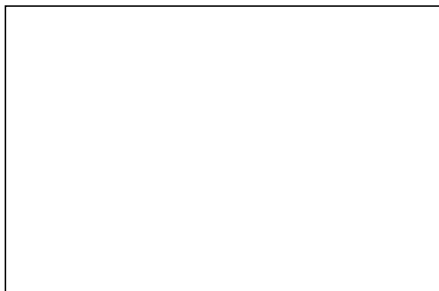
Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Berceau de Gaia



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Bastion boisé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Bosquet de Solpétal



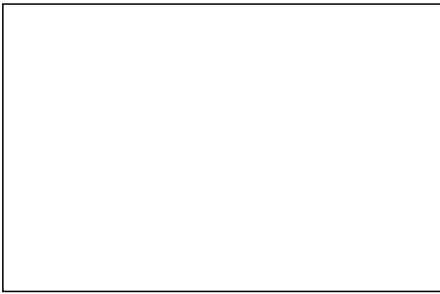
Terrain

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

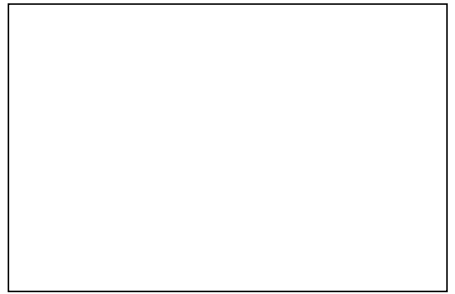
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Catacombes verdoyantes



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Canopée d'horizon



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.

{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

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

### Colonnade céleste



Terrain

R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Contreforts boisés



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Estuaire pollué



Terrain

R

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

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

### Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Forteresse glaciaire



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.  
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Frontière tectonique



Terrain

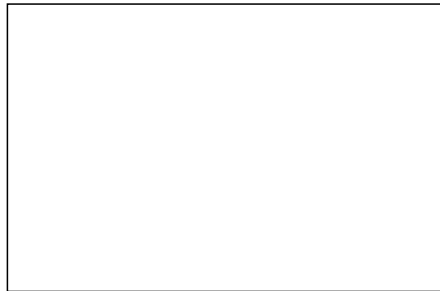
U

{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

### Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

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

### Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Île tropicale



Terrain : forêt et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Lac de montagne bouillant



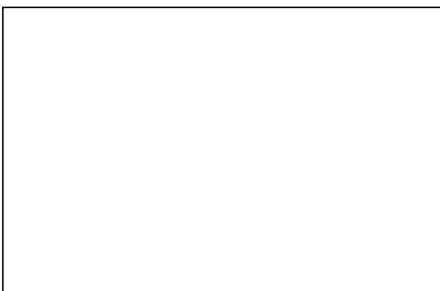
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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



Mesa aride



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

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

Plaines marécageuses



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

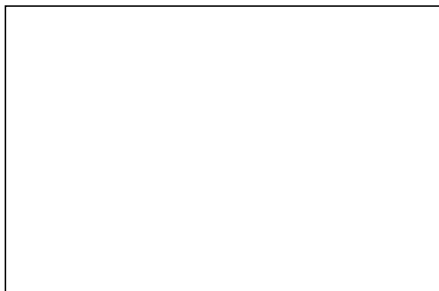
R

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

Porte mystique



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port rishadan



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Engagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire maritime



Terrain

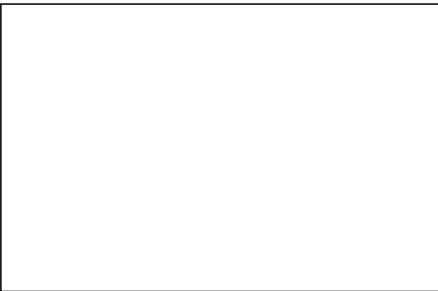
U

{T} : Ajoutez {C}.

{W}{U}, {T}, sacrifiez un oiseau : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Savane



Terrain : forêt et plaine  
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Toundra



Terrain : plaine et île  
({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Terres dévastées



Terrain  
(T): Ajoutez {C}.  
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Tour de commandement



Terrain  
(T) : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Festin et de Famine

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.  
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous dégagent tous les terrains que vous contrôlez.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact 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 l'un ?  
? 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

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact 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 l'un ?  
? 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

Cosse de gestation

{3}{GP}

Artefact

R

{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bident de Thassa

{2}{U}{U}

Artefact-enchantement légendaire

R

À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l’esprit

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d’un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n’importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d’un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion

{2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu’à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiyo, le sage de la lune

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tamiyo

M

{+1} : Engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Piochez une carte pour chaque créature engagée qu’un joueur ciblé contrôle.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Il n’y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main » et « À chaque fois qu’une carte est mise dans votre cimetière où qu’elle vienne, vous pouvez la renvoyer dans votre main. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faill

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.  
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retard

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le avec trois marqueurs « temps » sur lui à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. S'il n'a pas la suspension, il acquiert la suspension. (Au début de l'entretien de son propriétaire, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, le joueur joue cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

M

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dime de mana

{W}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Appel d'Éladāmri

{G}{W}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}

Enchantement

R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éladāmri

{G}{W}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eaux montantes

{3}{U}

Enchantement

R

Les terrains ne se dégagent pas pendant la phase de dégagement de leurs contrôleurs.  
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur dégage un terrain qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opposition

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :

Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Derevii, tacticienne de l'empyrée

{G}{W}{U}

Créature légendaire : oiseau et sorcier

R

Vol

À chaque fois que Derevii, tacticienne de l'empyrée arrive sur le champ de bataille ou qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

{1}{G}{W}{U} : Mettez Derevii sur le champ de bataille depuis la zone de commandement.

2/3

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