

Cerf bruni

{3}

Créature-artefact : élan

U

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer des vents contraires

{3}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que l'Escouflenfer des vents contraires attaque, chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvanculteur

{4}

Créature-artefact : épouvantail

C

À chaque fois que l'Épouvanculteur devient engagé, choisissez l'un ?

? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

? Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain ciblée de votre cimetière.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extorqueur des quais

{1}{R}

Créature : goblin et pirate

M

Quand cette créature arrive, créez X jetons Trésor, X étant le nombre d'artefacts et d'enchantelements que vos adversaires contrôlent.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : goblin et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kelpie des rivières

{3}{U}{U}

Créature : bête

R

À chaque fois que le Kelpie des rivières ou qu'un autre permanent arrive sur le champ de bataille depuis un cimetière, piochez une carte.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, piochez une carte.

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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imitateur rusé

{2}{U}{U}

Créature : changeforme

M

Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie de n'importe quel permanent non-terrain sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'identité volée

{3}{U}

Créature : changeforme et mur

R

Vous pouvez faire que le Mur d'identité volée arrive sur le champ de bataille en comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un mur en plus de ses autres types et qu'il a le défenseur. Quand vous faites ainsi, engagez la créature copiée et elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez le Mur d'identité volée.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talrand, invocateur céleste

{2}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drâkon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de geists de Thalia

{2}{W}

Créature : humain et clerc

R

Lien de vie

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Sacrifiez un esprit : La Meneuse de geists de Thalia acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange immaculé

{4}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Tant que l'Ange immaculé est dégagé, il a la protection contre les artefacts et contre toutes les couleurs.

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez dégager l'Ange immaculé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveteuse à flanc de falaise

{1}{W}

Créature : kor et soldat

U

Vigilance

{T}, sacrifiez la Sauveteuse à flanc de falaise : Un permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre chacun de vos adversaires jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire
{4}{W}{W}

Créature : géant
M

Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn crépitant
{U}{U}{R}{R}

Créature : drakôn
U

Vol

La force du Drakôn crépitant est égale au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.

Quand le Drakôn crépitant arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

*/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zetalpa, Aube primordiale
{6}{W}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure
R

Vol, double initiative, vigilance, piétinement, indestructible

4/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elisha de l'Infini
{2}{U}{R}{W}

Créature légendaire : djinn et moine
M

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer des sorts non-créature depuis le dessus de votre bibliothèque. Si vous lancez un sort de cette manière, vous pouvez le lancer comme s'il avait le flash.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gerrard, héros de l'Aquilon

{2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Initiative

Quand Gerrard, héros de l'Aquilon meurt, exilez-le et renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact et de créature de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage céleste immaculée

{4}{W}{U}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, dégagez la Sage céleste immaculée. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pramikon, rempart du ciel

{U}{R}{W}

Créature légendaire : mur

M

Vol, défenseur

Au moment où Pramikon, rempart du ciel arrive sur le champ de bataille, choisissez gauche ou droite. Chaque joueur peut uniquement attaquer l'adversaire le plus près de lui dans la direction choisie et les planeswalkers contrôlés par cet adversaire.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sevinne, le Chronoclysme

{2}{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à Sevinne, le Chronoclysme.

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière à chaque tour, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embraser l'avenir

{3}{R}

Rituel

R

Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, vous pouvez jouer des cartes de cette manière sans payer leur coût de mana.

Flashback {7}{R} (Vous pouvez lancer cette carte de votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre du diable

{X}{R}

Rituel

R

La Man?uvre du diable inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Flashback {X}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secousse agressive

{2}{R}

Rituel

U

La Secousse agressive inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

Flashback {4}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}

Rituel

U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.

Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération mystique

{3}{U}

Rituel

U

Renvoyez la carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapetissement en masse

{1}{U}

Rituel

R

Jusqu'à votre prochain tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle ont une force et une endurance de base de 1/1.

Flashback {3}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répétition runique

{2}{U}

Rituel

U

Renvoyez dans votre main une carte exilée avec le flashback ciblée que vous possédez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crépuscule // Aube

{2}{W}{W}

Rituel

R

Crépuscule
{2}{W}{W}

Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 3.

Aube
{3}{W}{W}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Renvoyez toutes les cartes de créature de force inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement divin

{2}{W}{W}

Rituel

R

Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle. Détruisez le reste.

Flashback {5}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévotion grandissante

{3}{W}{W}

Rituel

R

Créez cinq jetons de créature 1/1 blanche Humain. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, créez dix de ces jetons à la place.

Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réappropriation de Sevinne

{2}{W}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, depuis votre cimetière. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, vous pouvez copier ce sort et choisir une nouvelle cible pour la copie.

Flashback {4}{W} (Vous pouvez lancer cette carte de votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupeau des tempêtes

{8}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol, X étant votre total de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauferrie d'Izzet

Terrain

U

La Chauferrie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chauferrie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre

Terrain

U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} or {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

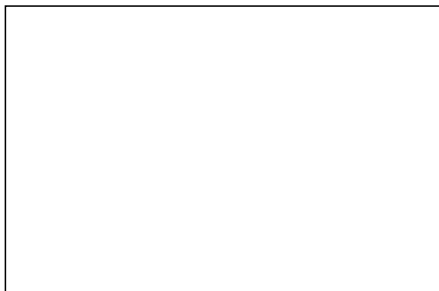
La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



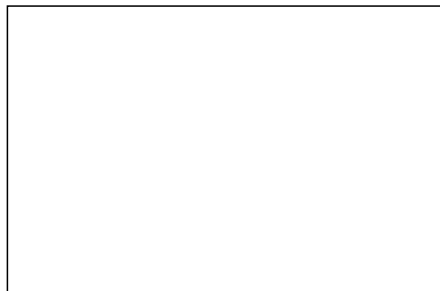
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres



Terrain

U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center&p;";

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center&p;";

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center&p;";

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigR.jpg
"
</center
>
</p>
</div>
<div data-bbox="143 345 313 355" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="644 68 681 80" data-label="Section-Header">
<h3>Plaine</h3>
</div>
<div data-bbox="643 83 929 212" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="644 213 760 225" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="913 214 928 225" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="644 227 929 289" data-label="Text">
<p>&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg
"
</center
>
</p>
</div>
<div data-bbox="644 345 820 355" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="143 465 238 477" data-label="Section-Header">
<h3>Paysage myriadaire</h3>
</div>
<div data-bbox="142 480 418 609" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="143 609 182 621" data-label="Text">
<p>Terrain</p>
</div>
<div data-bbox="402 610 417 621" data-label="Text">
<p>U</p>
</div>
<div data-bbox="143 623 260 635" data-label="Text">
<p>Ce terrain arrive engagé.</p>
</div>
<div data-bbox="143 635 223 645" data-label="Text">
<p>{T} : Ajoutez {C}.</p>
</div>
<div data-bbox="143 645 405 686" data-label="Text">
<p>{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.</p>
</div>
<div data-bbox="143 742 313 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="644 465 681 477" data-label="Section-Header">
<h3>Plaine</h3>
</div>
<div data-bbox="643 480 929 609" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="644 609 760 621" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="913 610 928 621" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="644 623 929 686" data-label="Text">
<p>&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg
"
</center
>
</p>
</div>
<div data-bbox="644 742 820 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
</div>

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigW.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigW.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigW.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigW.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="143 345 313 354" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
<div data-bbox="646 68 681 79" data-label="Text">
<p>Plaine</p>
</div>
<div data-bbox="645 82 921 211" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="646 213 760 224" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="906 213 920 223" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="646 227 920 288" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="646 345 817 354" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
<div data-bbox="143 465 177 476" data-label="Text">
<p>Plaine</p>
</div>
<div data-bbox="142 479 418 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="143 609 255 621" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="403 609 417 620" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="143 624 416 685" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="143 742 313 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
<div data-bbox="646 465 764 476" data-label="Text">
<p>Porte de la guilde d'Izzet</p>
</div>
<div data-bbox="645 479 921 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="646 609 717 621" data-label="Text">
<p>Terrain : porte</p>
</div>
<div data-bbox="906 609 920 620" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="646 624 764 645" data-label="Text">
<p>Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.</p>
</div>
<div data-bbox="646 742 817 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

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

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

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

La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

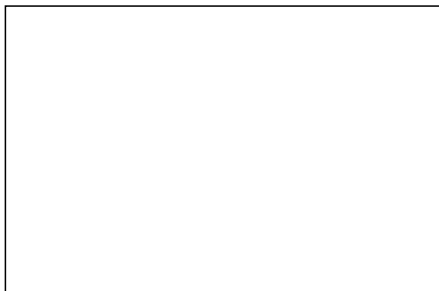
R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame assoiffée de sang

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2+0 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un autre joueur que vous si possible.)

{1} : Attachez la Lame assoiffée de sang à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autogénérateur renforcé

{4}



Artefact

R

Cet artefact arrive engagé.

{T} : Mettez un marqueur "charge" sur cet artefact. Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre de marqueurs "charge" sur cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médailon d'Azorius

{3}



Artefact

C

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

{WU}{WU}{WU}{WU}, {T}, sacrifiez le Médailon d'Azorius : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médailon d'Izzet
{3}

Artefact
C

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

{UR}{UR}{UR}{UR}, {T}, sacrifiez le Médailon d'Izzet : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant
{3}

Artefact
C

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

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire
{2}

Artefact
C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant
{3}

Artefact
C

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

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Tremblement de lave

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Le Tremblement de lave inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divagations de désespoir

{1}{R}

Éphémère

U

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.

Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance grandissante

{R}{R}

Éphémère

R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, copiez ce sort deux fois à la place. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

Flashback {3}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni catégorique

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Flashback {5}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce d'Oona

{2}{U}

Éphémère

C

Un joueur ciblé pioche une carte.

Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}

Éphémère

U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du chimiste

{3}{U}

Éphémère

U

Piochez deux cartes.

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte.
Flashback {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filins prismatiques

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures que des sources de la couleur de votre choix devraient infliger ce tour-ci.
Flashback ? Engagez une créature blanche dégagée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vacance de direction

{2}{U}

Éphémère

U

Un joueur ciblé renvoie dans la zone de commandement depuis le champ de bataille chaque commandant qu'il contrôle.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mandat de paix

{1}{W}

Éphémère

R

Ne lancez ce sort que pendant le combat.
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.
Terminez la phase de combat. (Retirez tous les attaquants et tous les bloqueurs du combat. Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purification de la tombe{W}

ÉphémèreU

Exilez une carte ciblée d'un cimetière.
Flashback {W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploitation // Marché{2}{W}

Éphémère / RituelU

Exploitation
{2}{W}
Éphémère
Détruisez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Marché
{2}{U}
Rituel
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de dispersion{3}{W}

ÉphémèreC

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
Flashback {4}{W}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuser // Coopérer{3}{R}

ÉphémèreR

Refuser
{3}{R}
Refuser inflige au contrôleur du sort ciblé un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort.

Coopérer
{2}{U}
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Copiez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance brûlante

{2}{R}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets des morts

{2}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Jace

{3}{U}

Enchantement

R

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, regard 1.

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

