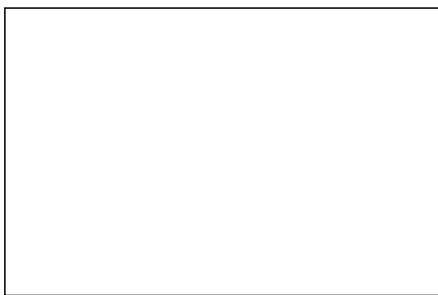


Embrascer l'avenir

{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

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}



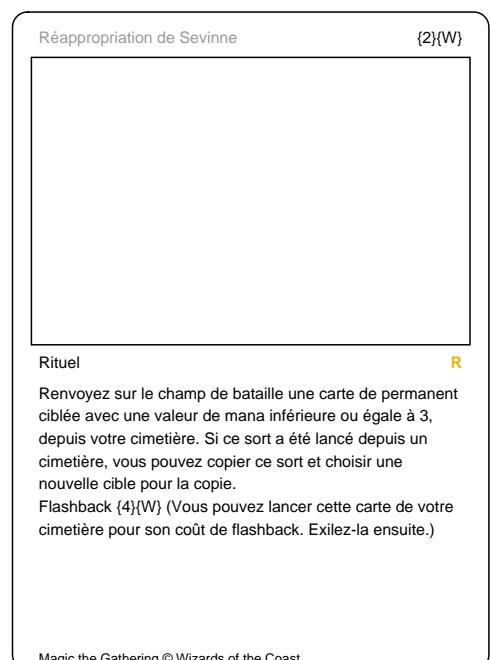
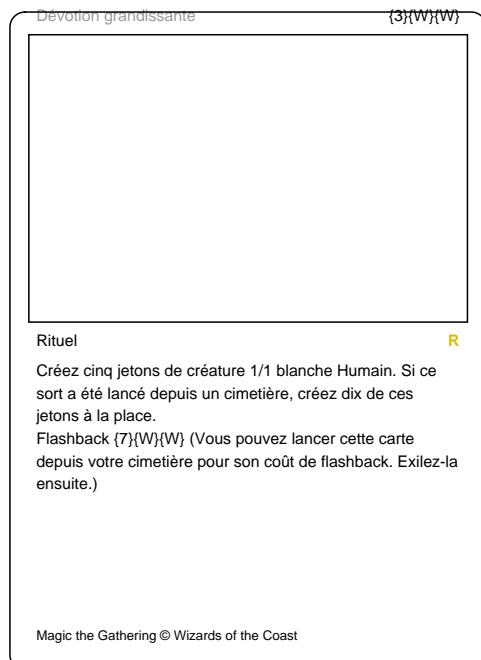
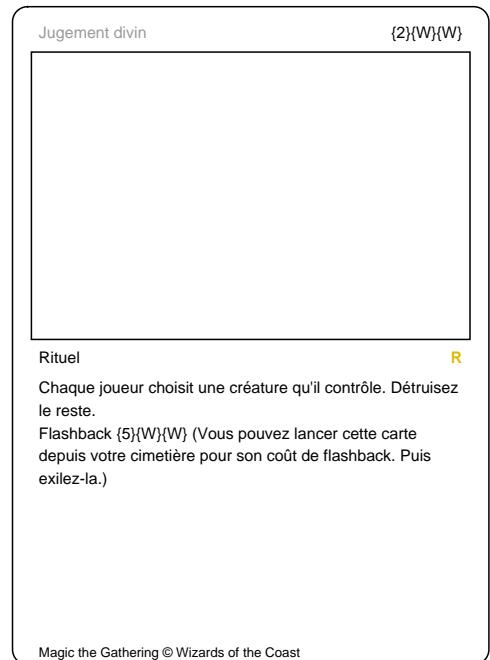
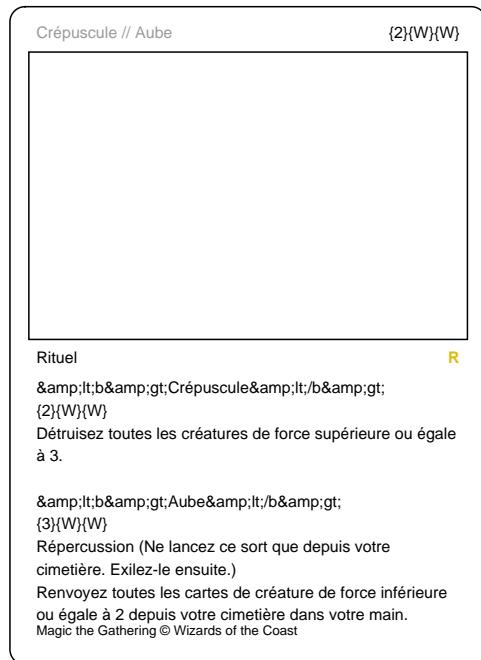
Rituel

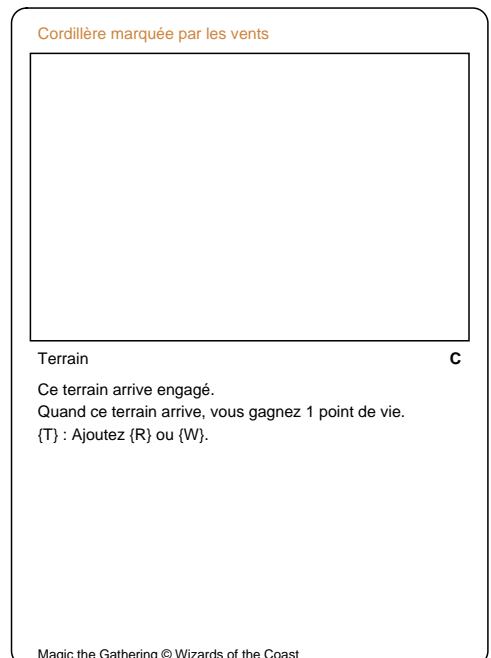
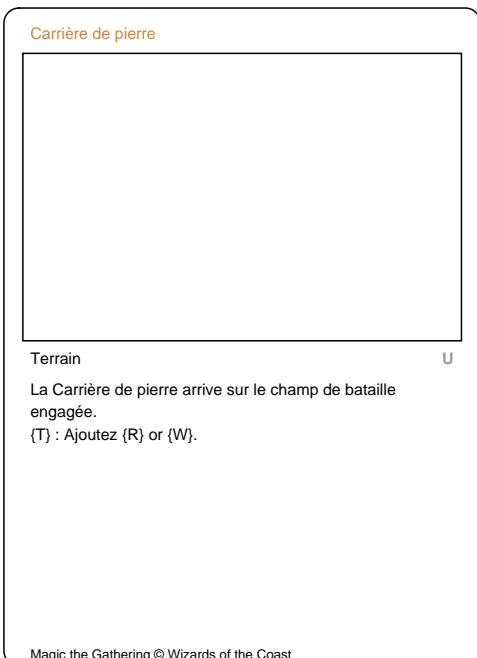
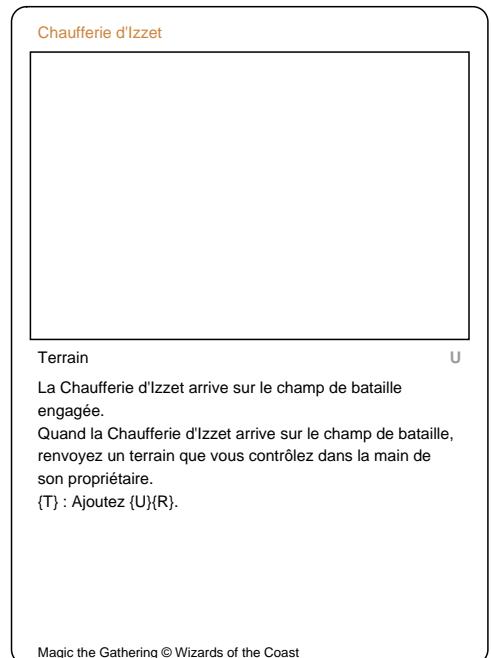
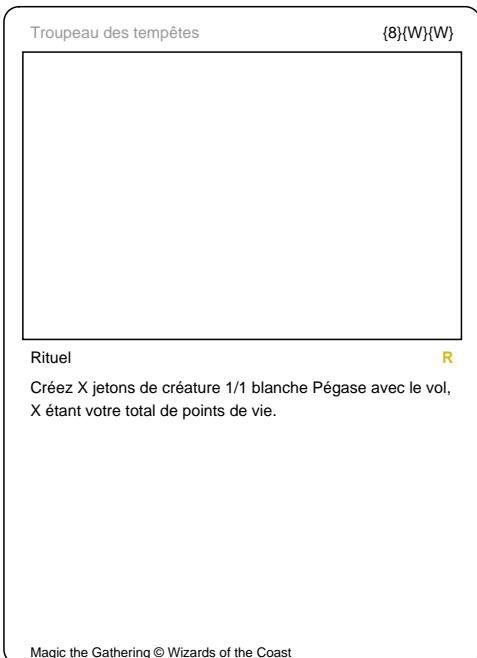
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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



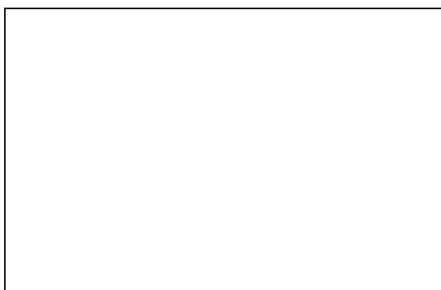
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



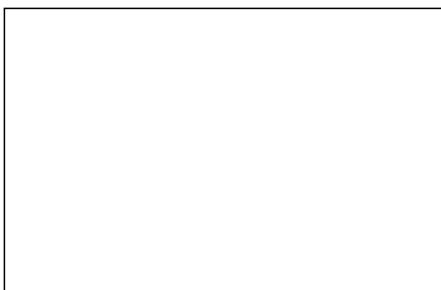
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



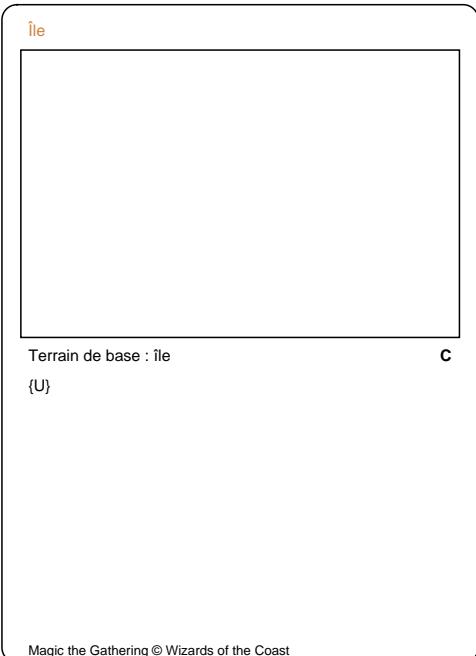
Terrain de base : île

C

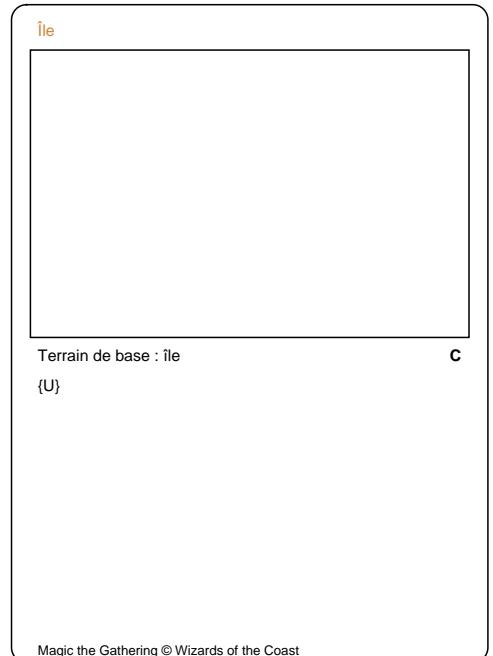
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

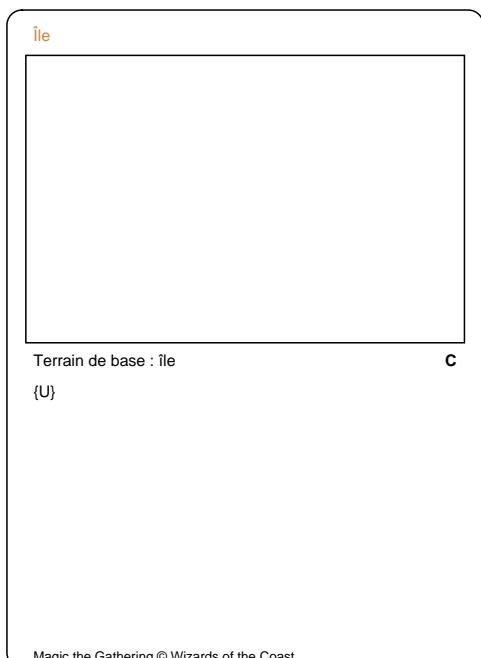
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



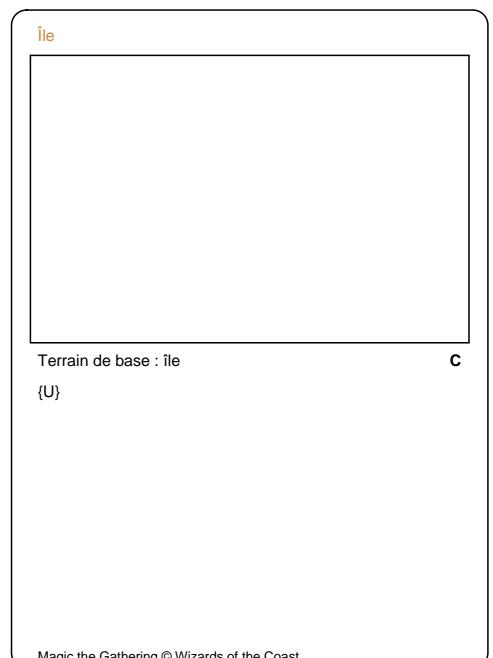
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



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

Lac des hautes terres

Terrain  
Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses

Terrain  
{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.)

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



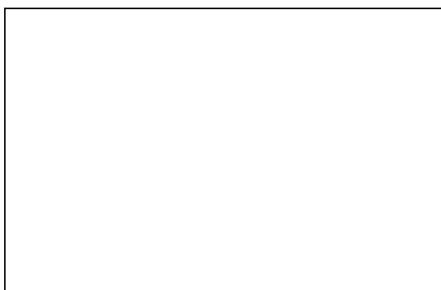
Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot; alt=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



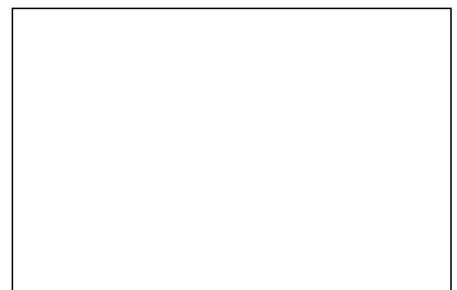
Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot; alt=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

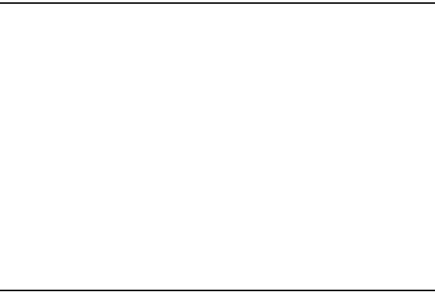
C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot; alt=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

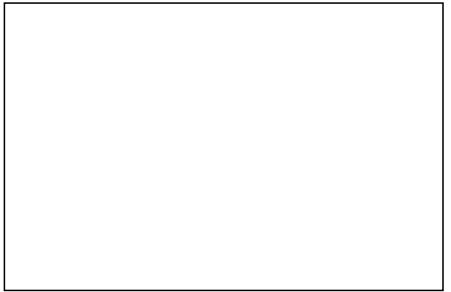


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a mountain terrain card image." data-bbox="144 83 418 213"/&gt;&lt;/center&gt;  
&lt;img alt="Placeholder for a mountain terrain card image." data-bbox="144 213 418 289"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a plain terrain card image." data-bbox="645 83 929 213"/&gt;&lt;/center&gt;  
&lt;img alt="Placeholder for a plain terrain card image." data-bbox="645 213 929 289"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



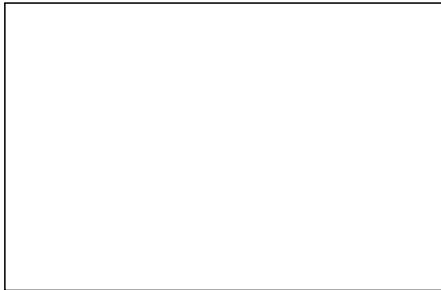
Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a plain terrain card image." data-bbox="645 479 929 609"/&gt;&lt;/center&gt;  
&lt;img alt="Placeholder for a plain terrain card image." data-bbox="645 609 929 685"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

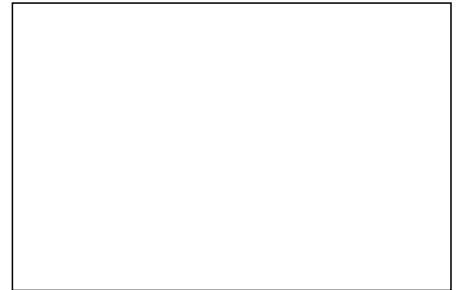


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="142 226 416 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="642 226 927 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="142 622 416 685" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="642 622 927 685" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a plain terrain card image." data-bbox="142 225 416 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a plain terrain card image." data-bbox="642 225 927 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a plain terrain card image." data-bbox="142 622 416 686" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



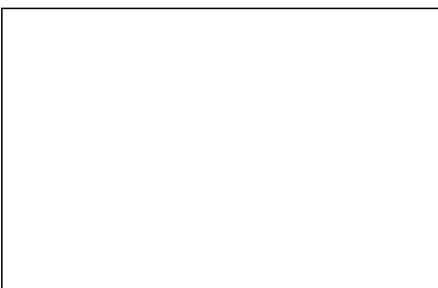
Terrain

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

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



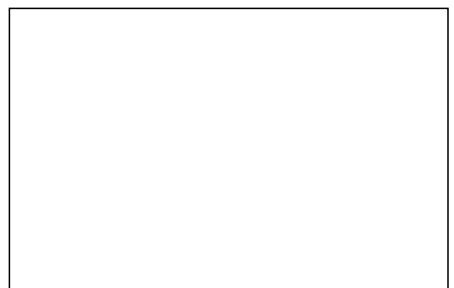
R

Terrain : plaine et île

({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



C

Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Verger exotique**

Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix  
 qu&amp;#039;un terrain qu&amp;#039;un adversaire  
 contrôlé pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Lame assoiffée de sang**

{2}



Artifact : équipement

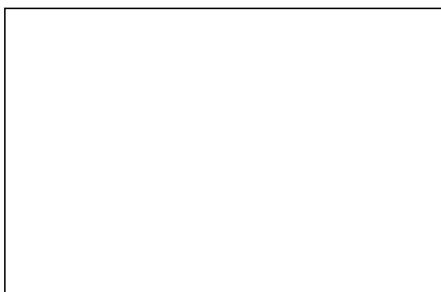
U

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}



Artifact

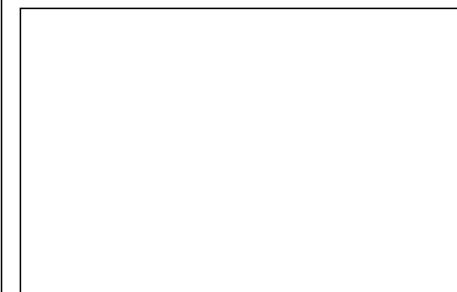
R

Cet artefact arrive engagé.  
 {T} : Mettez un marqueur &quot;charge&amp;quot; sur  
 cet artefact. Ajoutez X manas de la couleur de votre choix,  
 X étant le nombre de marqueurs  
 &quot;charge&amp;quot; sur cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Médaillasson d'Azorius**

{3}



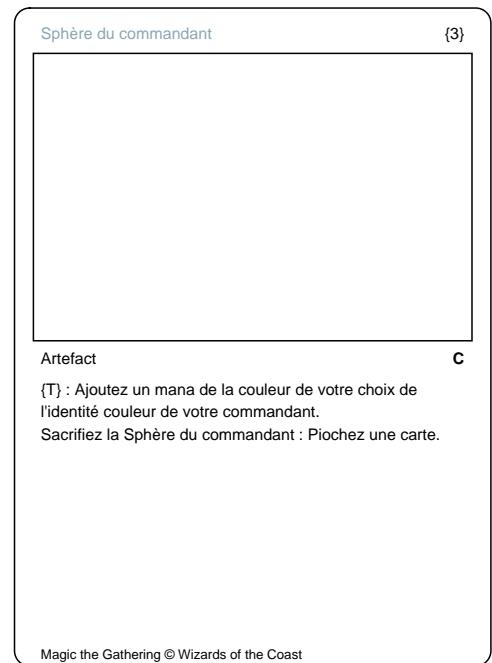
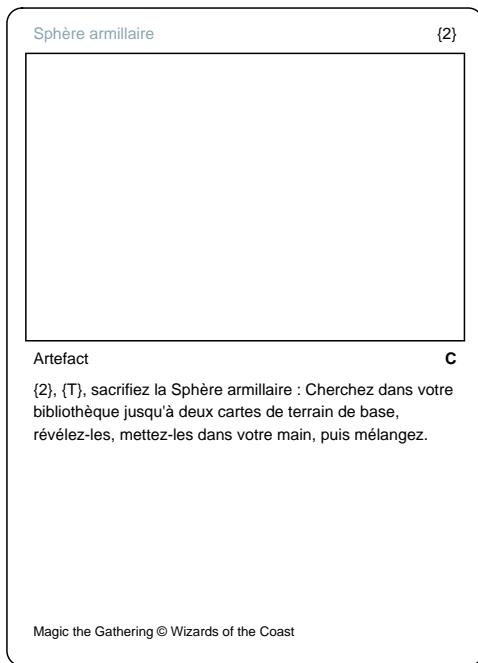
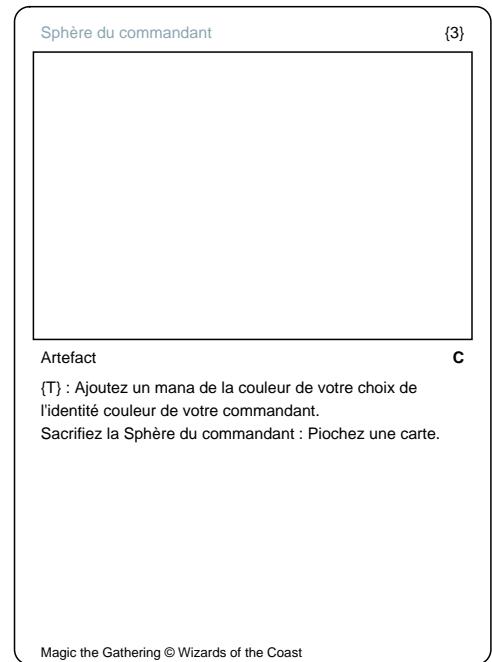
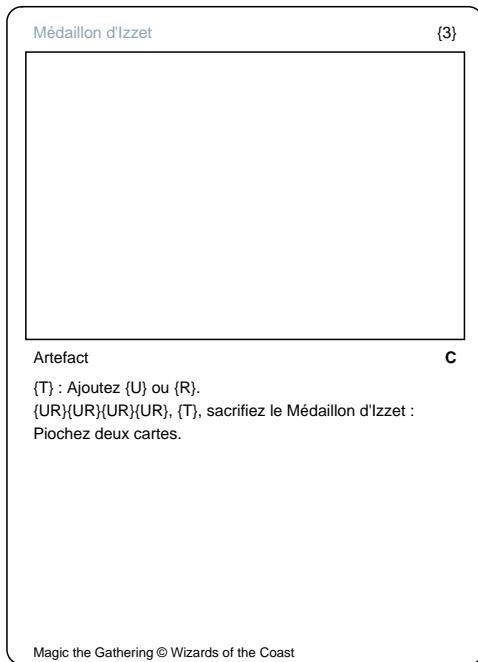
Artifact

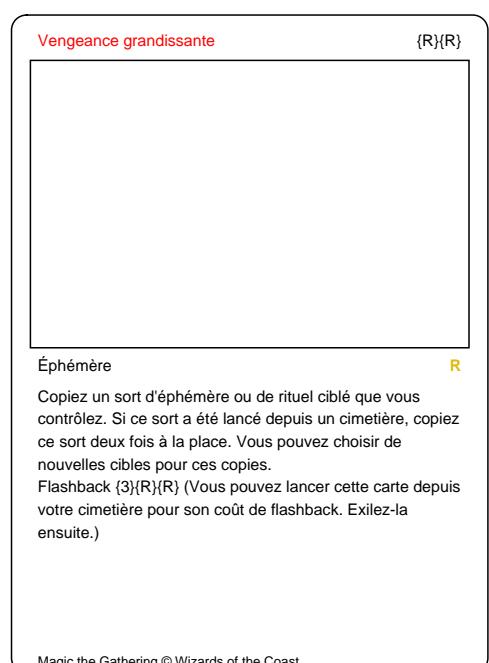
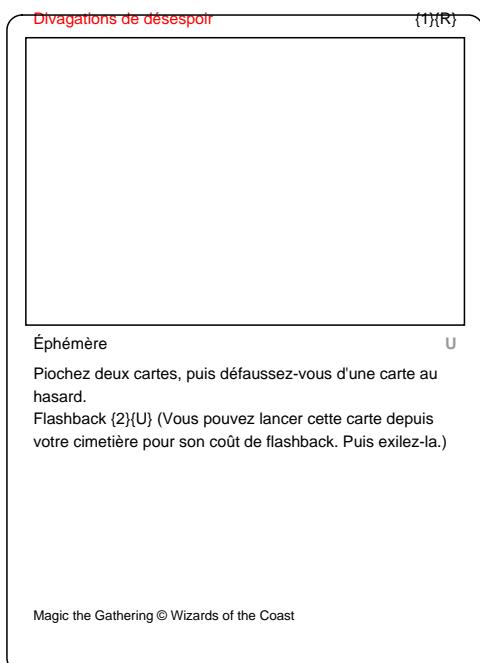
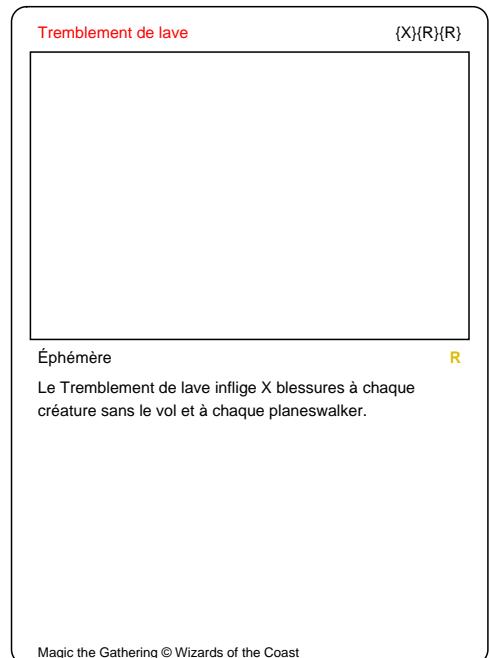
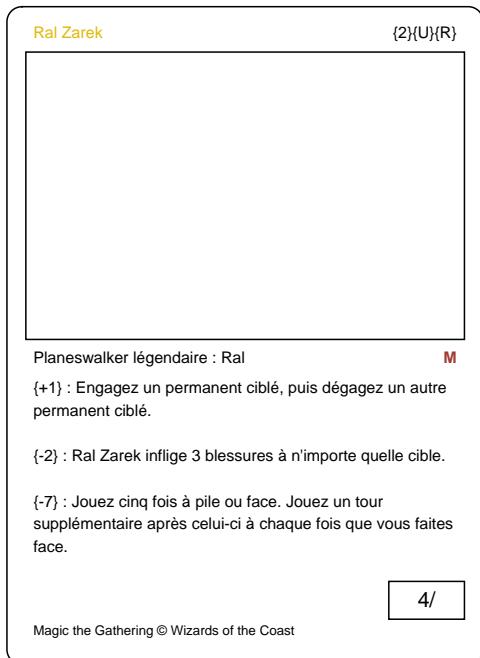
C

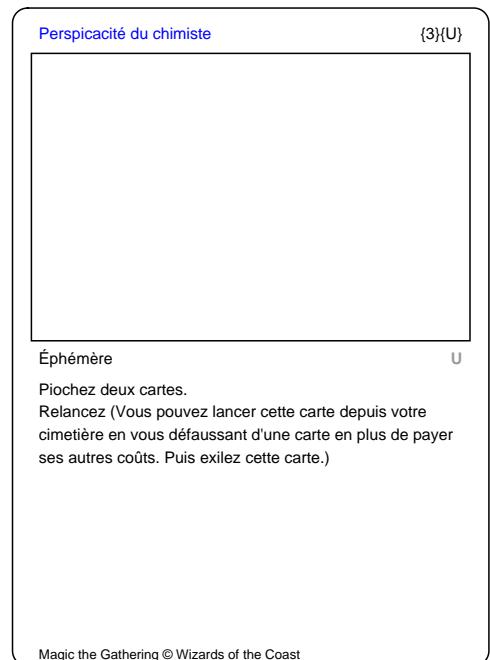
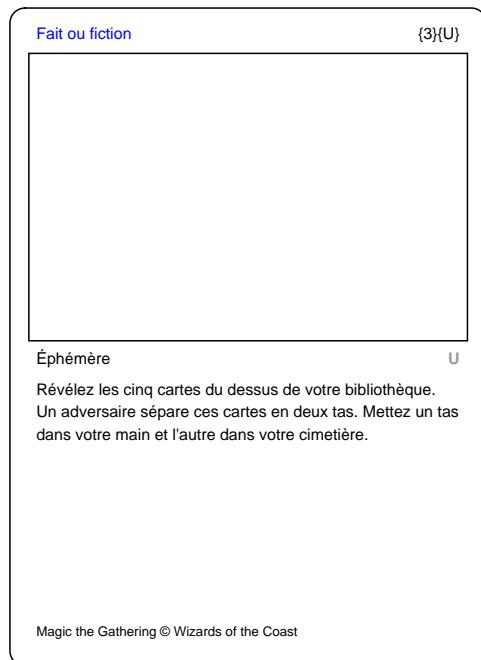
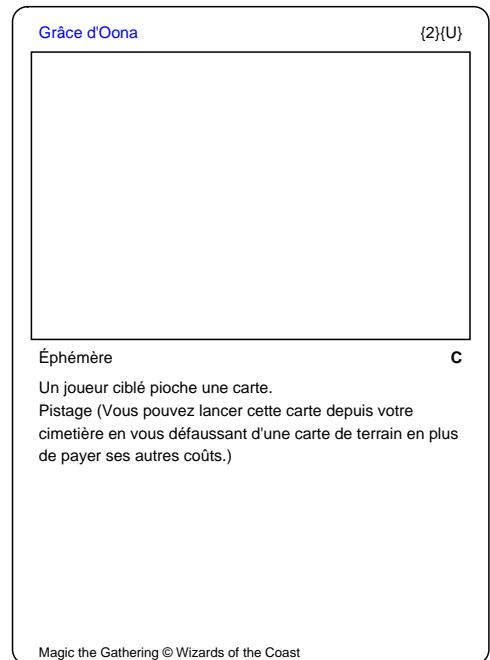
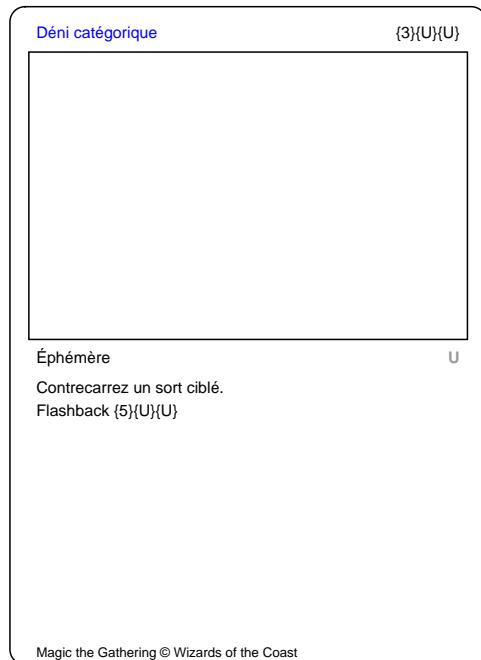
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.  
 {WU}{WU}{WU}{WU}, {T}, sacrifiez le Médaillasson d'Azorius :  
 Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

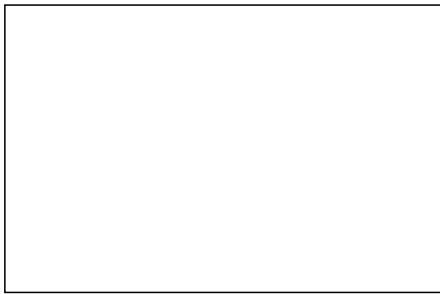






Réfléchir à deux fois

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte.  
Flashback {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filins prismatiques

{2}{W}



Éphémère

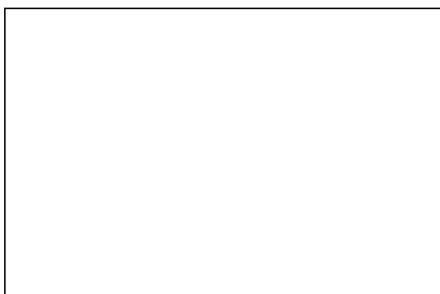
C

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

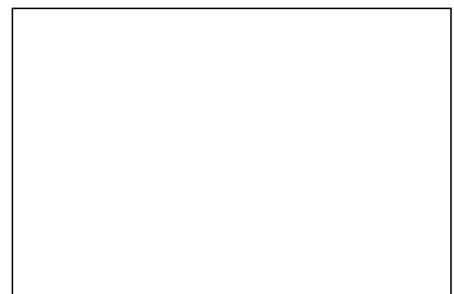
U

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}



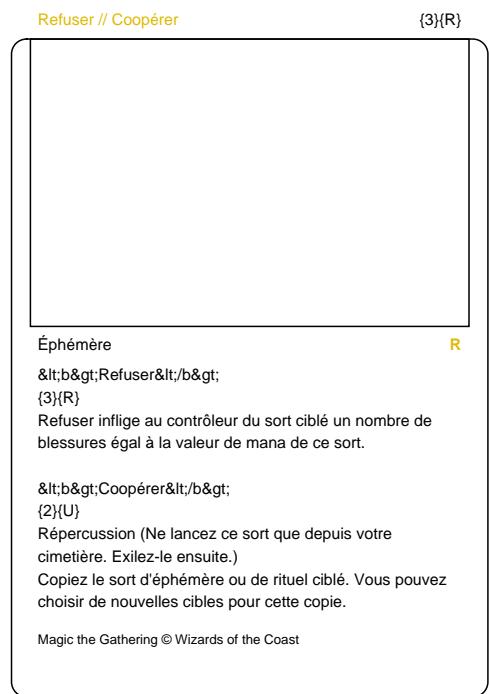
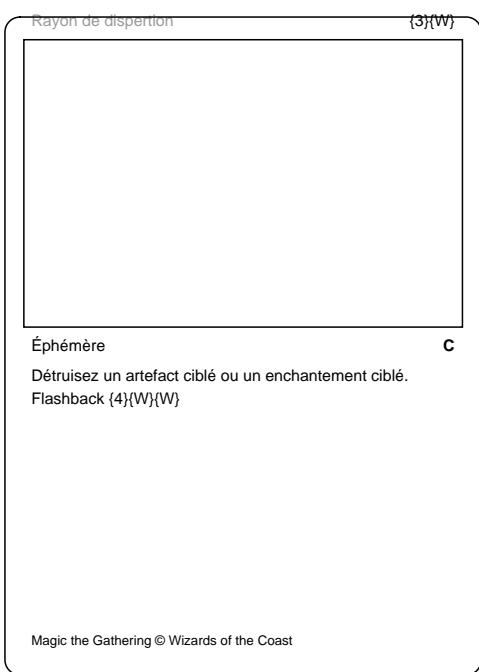
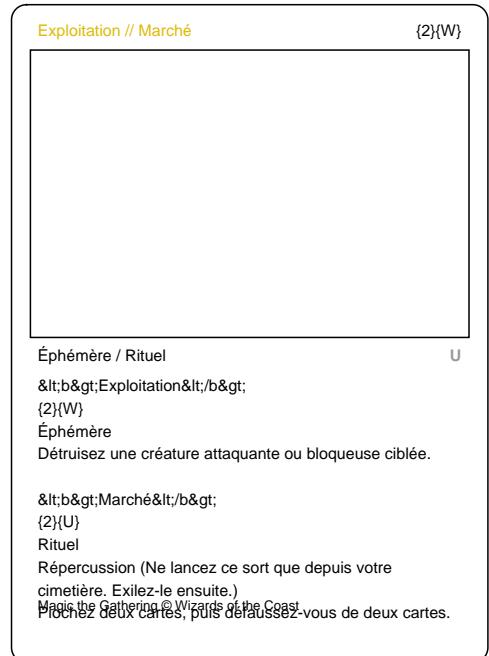
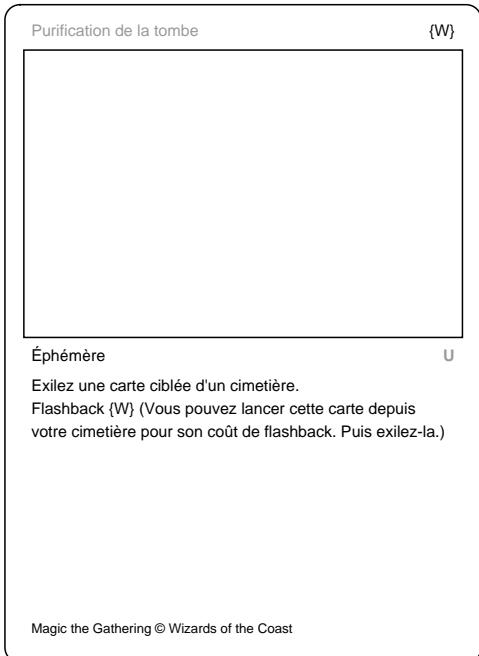
Éphémère

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

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, regardez 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

