Cerf bruni {3}

Créature-artefact : élan U

{3}, sacrifiez le Cerf bruni : 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

Conjurée d'Ugin {X}

Créature : esprit et moine U

La Conjurée d'Ugin arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Si des blessures devaient être infligées à la Conjurée d'Ugin pendant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle, prévénez ces blessures et retirez autant de marqueurs de la Conjurée d'Ugin.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer d'acier {6}

Créature-artefact : dragon R

Vol
{2} : L'Escouflenfer d'acier gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par l'Escouflenfer d'acier ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des géométries {4}

Créature : eldrazi et drone C

Vigilance
{T}: Ajoutez {C}. ({C} représente un mana incolore.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vanneur du vide {9}

Créature : eldrazi M

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec une valeur de mana paire.
Vos adversaires ne peuvent pas bloquer avec des créatures avec une valeur de mana paire.

11/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du vol d'albâtre {4}{W}

Créature : ange R

Vol
Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'esprit ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anafenza, esprit de l'arbre-parent {W}{W}

Créature légendaire : esprit et soldat U

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renforcement 1. (Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur de borée {2}{W}

Créature : pégase R

Vol
Quand le Batailleur de borée quitte le champ de bataille, choisissez un adversaire qui contrôle plus de terrains que vous. Cherchez dans votre bibliothèque un nombre de cartes de plaine égal à la différence, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et le reste dans votre main, puis mélangez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin du front {2}{W}

Créature : humain et clerc R

<i>Bataillon </i> ? À chaque fois que le Carabin du front et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Sacrifiez le Carabin du front : Contrecarrez un sort ciblé avec {X} dans son coût de mana à moins que son contrôleur ne paie {3}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval solaire à crête {3}{W}{W}

Créature : cheval M

Les autres chevaux que vous contrôlez ont l'indestructible.
Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 5/5 blanche Cheval.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie du drogskol {5}{W}{W}

Créature : esprit et chevalier R

Vol
À chaque fois qu'un autre esprit arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 2 points de vie.
{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon de la rhétorique {2}{W}

Créature-enchantement : esprit U

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite {5}{W}{W}

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Vigilance
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du Labyrinthe {1}{W}

Créature-enchantement : esprit R

Aucun joueur ne peut piocher plus d'une carte par tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir {2}{W}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit fugace {3}{W}

Créature : esprit R

{0} : Renvoyez l'Esprit fugace dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeveille des torii {4}{W}

Créature : esprit **C**

Vigilance
Transmigration 4

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la loi ancienne {1}{W}

Créature : esprit **C**

Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami aux cent ergots {4}{W}

Créature : esprit **C**

Vol
Transmigration 4

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir {W}

Créature : esprit **C**

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière blanche {1}{W}

Créature : chat C

Flash
Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myojin du Feu purificateur {5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : esprit R

Le Myojin du Feu purificateur arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « divinité » sur lui si vous l'avez lancé depuis votre main.
Le Myojin du Feu purificateur a l'indestructible tant qu'il a un marqueur « divinité » sur lui.
Retirez un marqueur « divinité » du Myojin du Feu purificateur : Détruisez chaque autre créature.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du Disque {2}{W}{W}

Créature : humain et sorcier R

Le mage du Disque arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nikko-onna {2}{W}

Créature : esprit U

Quand la Nikko-onna arrive sur le champ de bataille, détruisez un enchantement ciblé.
À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez renvoyer la Nikko-onna dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oyobi, celle qui fend les cieux {6}{W}

Créature légendaire : esprit R

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, créez un jeton de créature 3/3 blanche Esprit avec le vol.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yosei, l'étoile du matin {4}{W}{W}

Créature légendaire : dragon et esprit M

Vol
Quand Yosei, l'étoile du matin meurt, le joueur ciblé passe sa prochaine étape de dégagement. Engagez jusqu'à cinq permanents ciblés que ce joueur contrôle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des kitsune {4}{W}{W}

Créature légendaire : esprit R

Offrande de renard
À chaque fois qu'une créature attaque, vous pouvez gagner 1 point de vie.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calcification de masse {5}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures non-blanches.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disparition soudaine {5}{W}

Rituel R

Exilez tous les permanents non-terrain que le joueur ciblé contrôle. Renvoyez les cartes exilées sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaite {3}{W}{W}

Rituel R

Vous pouvez lancer la Défaite comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour la lancer.
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de domaines {1}{W}

Rituel U

Si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de plaine, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de Terashi {2}{W}

Rituel : arcane **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décombres de Porte des Mers

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{C}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous n'avez aucune carte en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravnica en guerre {3}{W}

Rituel **R**

Exilez tous les permanents multicolores.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émèria, la Ruine Céleste

Terrain **R**

Émèria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste

Terrain R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette du voyageur {1}

Artefact C

{1}, sacrifiez l'Amulette du voyageur : 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

Cadran solaire du voyant {4}

Artefact R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive hèdron {4}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.
{2}, {T}, sacrifiez l'Archive hèdron : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran {4}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flûte de Citalune {5}

Artefact R

{X}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana de X ou moins, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Encyclopédie ésotérique {3}

Artefact U

{3}, {T} : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'argent de lune {4}

Artefact : équipement R

La créature équipée a l'initiative.
À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}

Artefact U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque de sombracier {3}

Artefact : équipement R

Indestructible
La créature équipée a l'indestructible.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de clairvoyance {5}

Artefact U

À chaque fois qu'une source contrôlée par un adversaire vous inflige des blessures, si le Masque de clairvoyance est dégagé, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour des fortunes {4}

Artefact R

{8}, {T} : Piochez quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il de l'Ur-Golem {4}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge sur l'Araba {4}{W}

Éphémère : arcane U

<i>Balayage</i> ? Renvoyez n'importe quel nombre de plaines que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire. Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque plaine renvoyée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume éthérée {W}

Éphémère : arcane C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par des créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines {2}{W}

Éphémère C

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau {2}{W}

Éphémère tribal : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise de position {2}{W}

Éphémère **U**

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation inébranlable {2}{W}

Éphémère **R**

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
<i>Addenda</i> ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récompense de la foi {3}{W}

Éphémère **R**

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent de votre cimetière qui ont été mises, ce tour-ci, dans votre cimetière depuis le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représailles {1}{W}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte {1}{W}

Éphémère C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

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

Ascension cuirassée {3}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plaine que vous contrôlez et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurification {2}{W}{W}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, mettez sur elle un marqueur « or ».
Chaque créature avec un marqueur « or » sur elle est un Mur en plus de ses autres types et a le défenseur.
Quand l'Aurification quitte le champ de bataille, retirez tous les marqueurs « or » de toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière {W}

Enchantement M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des âmes {2}{W}{W}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indestructibilité {3}{W}

Enchantement : aura R

Enchanter : permanent
Le permanent enchanté a l'indestructible. (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas ce permanent. Une créature avec l'indestructible ne peut pas être détruite par des blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liturgie pour Serra {2}{W}{W}

Enchantement R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « verset » sur la Liturgie pour Serra.
{W}, Sacrifiez la Liturgie pour Serra : Détruisez jusqu'à X artefacts et/ou enchantements ciblés, X étant le nombre de marqueurs « verset » sur la Liturgie pour Serra.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de l'Aube nouvelle {3}{W}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'épuisement {2}{W}{W}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
Le joueur enchanté ne peut pas lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kirin céleste {2}{W}{W}

Créature légendaire : kirin et esprit R

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, détruisez tous les permanents avec la valeur de mana de ce sort.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast