

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

Corbeau des brumes {2}{U}{U}



Créature : oiseau C

Vol

Quand le Corbeau des brumes arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem météoritique {7}



Créature-artefact : golem U

Quand le Golem météoritique arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémentaliste de Surtland {5}{U}{U}



Créature : géant et sorcier R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de géant de votre main ou payez {2}.

À chaque fois que l'Élémentaliste de Surtland attaque, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main sans payer son coût de mana.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine à voltigeurs

{2}{U}{U}

Créature : humain et gredin et artificier

U

Quand la Gredine à voltigeurs arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'au-delà

{5}{U}{U}

Créature : esprit et géant

R

Vol

Les sorts que vous lancez depuis autre part que votre main coûtent {2} de moins à lancer.

Prédiction {4}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée.

Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Porte des Mers

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Oracle de Porte des Mers arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge inspirée

{5}{U}{U}

Créature : sphinx

M

Vol

Quand la Sphinge inspirée arrive sur le champ de bataille, piochez autant de cartes que le nombre d'adversaires que vous avez.

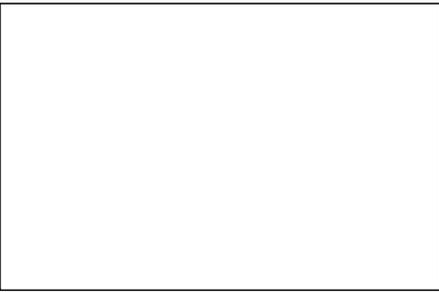
{3}{U} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées

{4}{U}



Créature : élémental

U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Artisan des arcanes

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

M

{2}{U}, {T} : Un joueur ciblé pioche une carte, puis exile une carte de sa main. Si une carte de créature est exilée de cette manière, ce joueur crée un jeton qui est une copie de cette carte.

Quand l'Artisan des arcanes quitte le champ de bataille, exilez tous les jetons créés par lui au début de la prochaine étape de fin.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valkyrie éthérée

{4}{W}{U}



Créature : esprit et ange

R

Vol

À chaque fois que la Valkyrie éthérée arrive sur le champ de bataille ou attaque, piochez une carte, puis exilez une carte de votre main face cachée. Elle devient prédite. Son coût de prédiction est son coût de mana réduit de {2}.

(Pendant un autre tour, vous pouvez la lancer pour son coût de prédiction, même si cette créature a quitté le champ de bataille.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la fatalité

{3}{W}



Créature : ange

R

Vol

Quand l'Ange de la fatalité arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

3/4

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

Cartographe kor

{3}{W}



Créature : kor et éclairé

C

Quand la Cartographe kor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité

{4}{W}{W}{W}



Créature : ange

M

Vol

Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autres créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant d'Ornuït

{3}{W}



Créature : humain et clerc et soldat

U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fermier stoïque

{3}{W}



Créature : nain et paysan

R

Quand le Fermier stoïque arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base et révélez-la. Si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, mettez-la sur le champ de bataille engagée. Sinon, mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

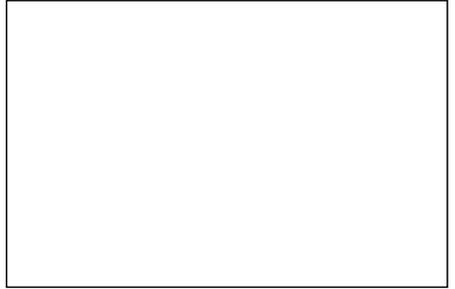
Prédiction {1}{W} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine honoré par les geists

{3}{W}{W}



Créature : humain et moine

R

Vigilance

La force et l'endurance du Moine honoré par les geists sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

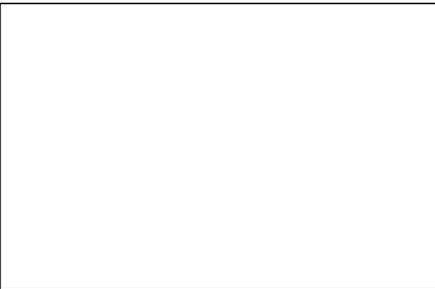
Quand le Moine honoré par les geists arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Bretagard

{2}{W}



Créature : humain et guerrier

R

À chaque fois que vous exilez au moins une carte de votre main et/ou au moins un permanent depuis le champ de bataille, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Héroïne de Bretagard.

Tant que l'Héroïne de Bretagard a au moins cinq marqueurs sur elle, elle a le vol et est un ange en plus de ses autres types.

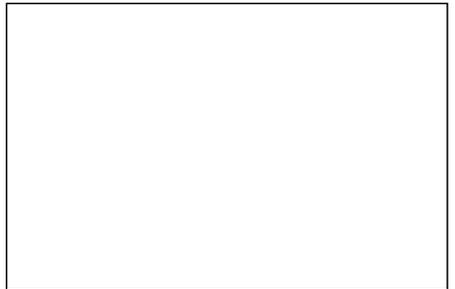
Tant que l'Héroïne de Bretagard a au moins dix marqueurs sur elle, elle a l'indestructible et est un dieu en plus de ses autres types.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures

{1}{W}



Créature : mur

U

Défenseur

Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicatrice d'Héliode {4}{W}{W}



Créature : humain et clerc U

Quand la Prédicatrice d'Héliode arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 blanche Soldat égal à votre dévotion au blanc. (Chaque {W} dans les coûts des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)

1/3

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

Ranger à la chèvre des nues {3}{W}{W}



Créature : géant et guerrier et ranger U

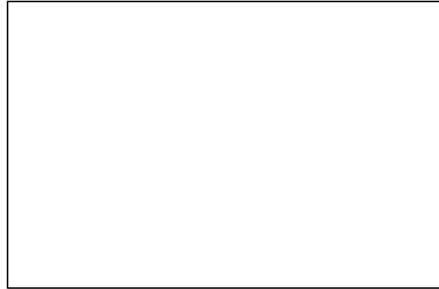
Quand le Ranger à la chèvre des nues arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.

Engagez trois sangamis dégagés que vous contrôlez : Le Ranger à la chèvre des nues gagne +2/+0 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}



Créature : élémental U

Vol

Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen

{1}{W}{U}

Créature : oiseau et esprit

U

Vol

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brago, roi éternel

{2}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et noble

M

Vol

Quand Brago, roi éternel inflige des blessures de combat à un joueur, exilez n'importe quel nombre de permanents non-terrain que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger des âmes

{1}{W}{U}

Créature : esprit

U

À chaque fois qu'une créature est exilée du champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur le Berger des âmes.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défricheuse des nuages

{3}{W}{U}

Créature : humain et éclairé

U

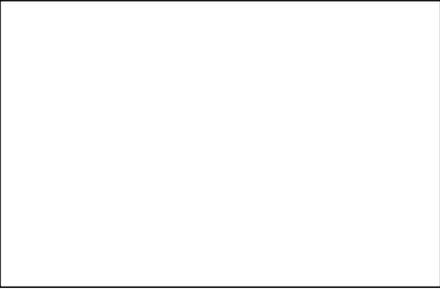
Vol

Quand la Défricheuse des nuages arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie et vous piochez deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse de Brumeprairie {1}{W}{U}



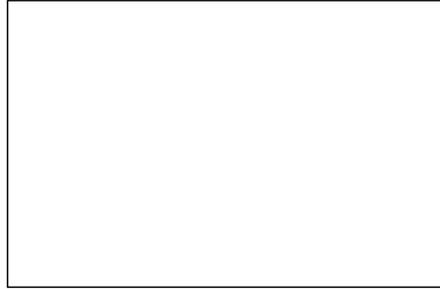
Créature : sangami et sorcier U

{2}{W}{U} : Exilez une créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vouivre du tonnerre {2}{W}{U}



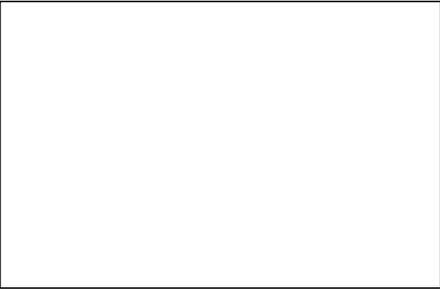
Créature : drakôn U

Flash
Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veiga, le gardien {1}{W}{U}



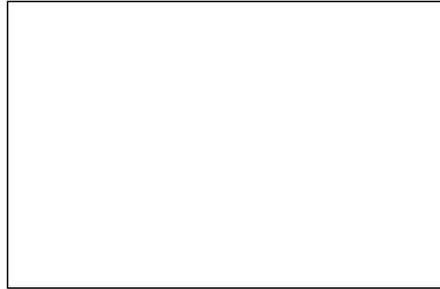
Créature légendaire : oiseau et esprit U

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort, depuis autre part que votre main, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine {2}{U}



Rituel U

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge spectral

{4}{U}{U}

Rituel

R

Renvoyez chaque créature que vos adversaires contrôlent avec une endurance inférieure ou égale à X dans la main de son propriétaire, X étant le nombre d'îles que vous contrôlez.

Prédiction {1}{U}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du pourceau

{X}{U}{U}

Rituel

R

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du corbeau

{2}{U}

Rituel

C

Exilez un artefact ciblé ou une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol.

Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récits des ancêtres

{3}{U}

Rituel

R

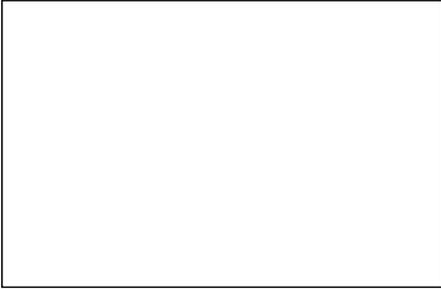
Chaque joueur ayant moins de cartes en main que le joueur ayant le plus de cartes en main pioche un nombre de cartes égal à la différence.

Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

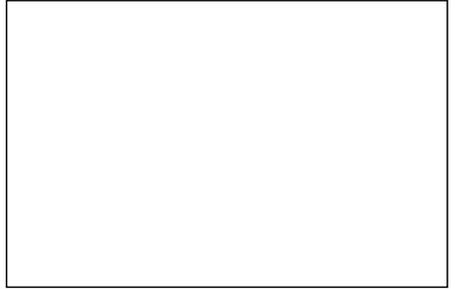
? Détruisez toutes les créatures.

? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Route migratoire

{3}{W}{U}



Rituel

U

Créez quatre jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

Recyclage de terrain de base {2}

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

Cavernes cryptiques



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez les Cavernes cryptiques : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain C

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

île

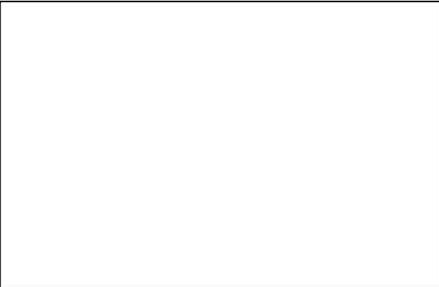


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain C

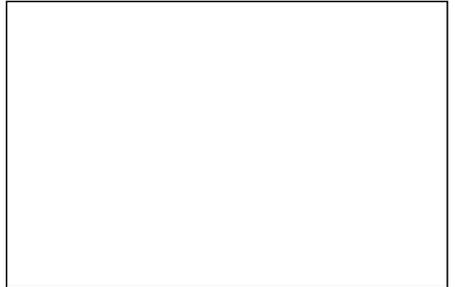
La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

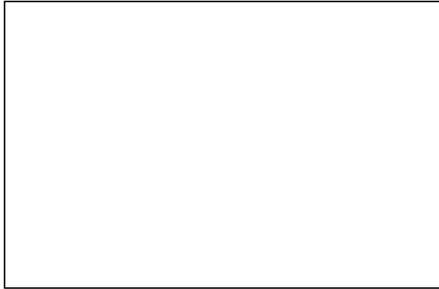


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



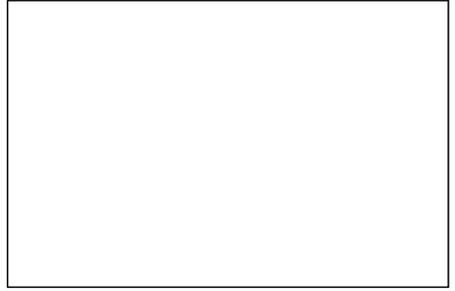
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



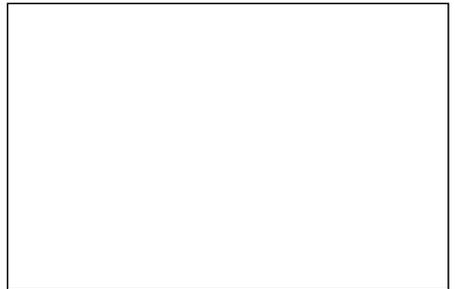
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : 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

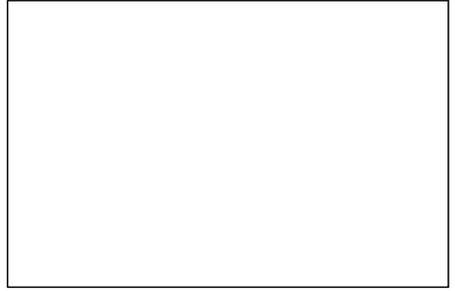


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

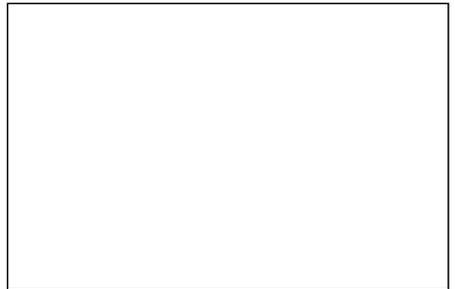


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

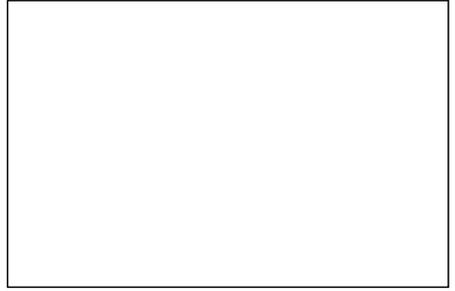


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

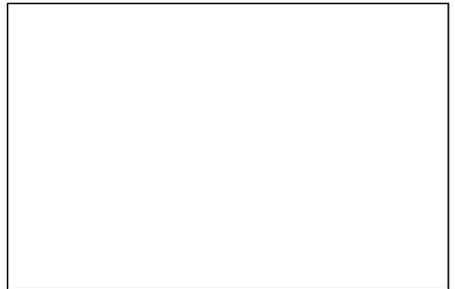


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



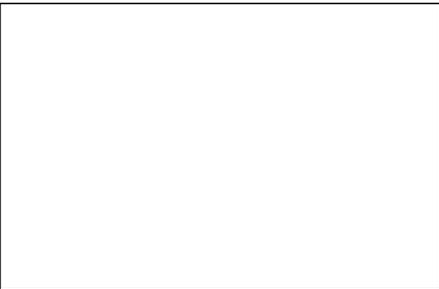
Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine d'inondation glaciale



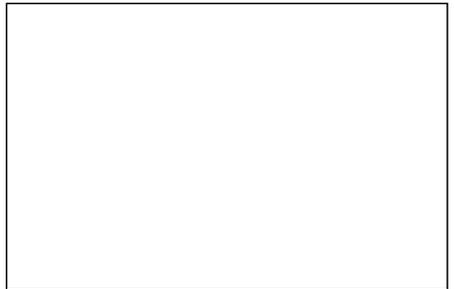
Terrain neigeux : plaine et île

C

{(T)} : Ajoutez {W} ou {U}.)
La Plaine d'inondation glaciale arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portes d'Istfell



Terrain

U

Les Portes d'Istfell arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
{2}{W}{U}{U}, {T}, sacrifiez les Portes d'Istfell ; Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Seijiri



Terrain U

Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

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

Rivière sinueuse



Terrain U

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau répliqueur

{3}



Artefact neigeux U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Au début de votre entretien, mettez un marqueur « nuit » sur l'Anneau répliqueur. Ensuite, s'il a au moins huit marqueurs « nuit » sur lui, retirez-les tous et créez huit jetons d'artefact neigeux incolores appelés Anneau répliqué avec « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}



Artefact U
 {T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

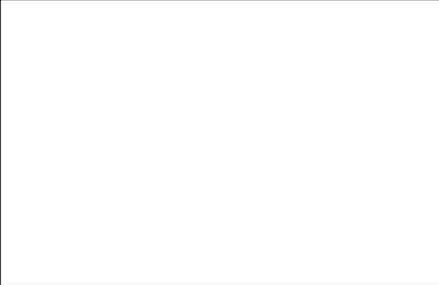
Cachet d'Azorius {2}



Artefact U
 {1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

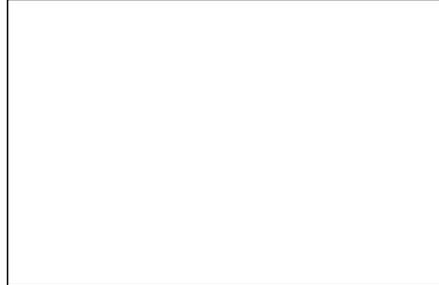
Bottes de piedagile {2}



Artefact : équipement U
 La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
 Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

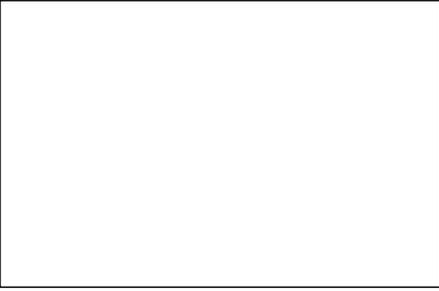


Artefact C
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du ciel

{2}



Artefact

C

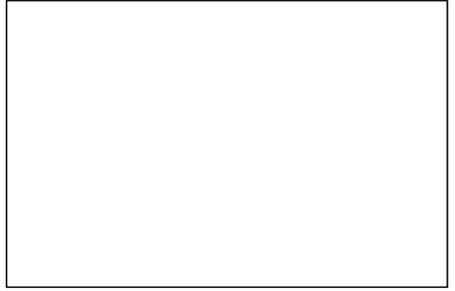
Le Diamant du ciel arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

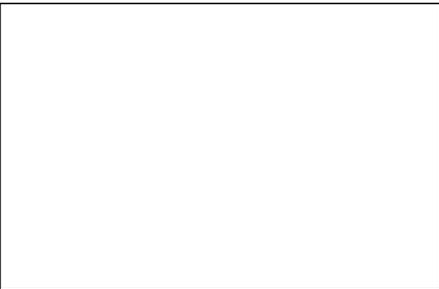
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du marbre

{2}



Artefact

C

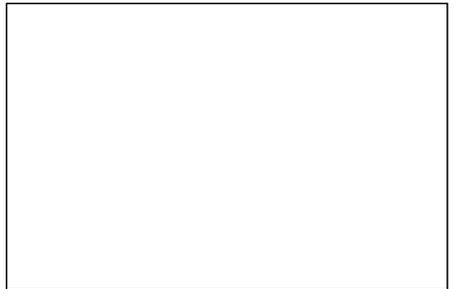
Le Diamant du marbre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

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

Contempler le Multivers

{3}{U}



Éphémère

C

Regard 2, puis piochez deux cartes.

Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclipse fantomale

{2}{U}



Éphémère

C

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destinée synthétique

{4}{U}{U}



Éphémère

R

Exilez toutes les créatures que vous contrôlez. Au début de la prochaine étape de fin, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz autant de cartes de créature, mettez toutes les cartes de créature révélées de cette manière sur le champ de bataille et mélangez ensuite le reste des cartes révélées dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Je t'ai vu !

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interlude inquiétant

{2}{W}

Éphémère

R

Exilez n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez. Renvoyez ces cartes 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

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}

Éphémère

U

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention cosmique

{3}{W}

Éphémère

R

Si un permanent que vous contrôlez devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci, exilez-le à la place. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Prévision {1}{W} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scintillement momentané

{1}{W}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

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

Souffle de la corne de guerre

{4}{W}

Éphémère

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Prédiction {2}{W} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée.

Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour des dragons

{4}{U}{U}{U}

Enchantement

R

Quand le Jour des dragons arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les créatures que vous contrôlez. Créez ensuite autant de jetons de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

Quand le Jour des dragons quitte le champ de bataille, sacrifiez tous les dragons que vous contrôlez. Renvoyez ensuite les cartes exilées sur le champ de bataille, sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de fer

{2}{W}

Éphémère

C

Le Verdict de fer inflige 5 blessures à une créature engagée ciblée.

Prédiction {W} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée.

Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne du maréchal

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Multikick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Quand l'Antienne du maréchal arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes de créature ciblées de votre cimetière, X étant le nombre de fois que l'Antienne du maréchal a été kickée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

U

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niko défie le destin

{1}{W}{U}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte prédite que vous possédez en exil.

II ? Ajoutez {W}{U}. Ne dépensez ce mana que pour prédire des cartes ou lancer des sorts qui ont la prédiction.

III ? Renvoyez une carte avec la prédiction ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Ramar le vigilant

{2}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et guerrier

M

Vol, vigilance

La première carte que vous prédisez à chaque tour coûte {0} à prédire.

À chaque fois que vous exilez au moins une carte de votre main et/ou au moins un permanent depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

