

Expertise de Baral

{3}{U}{U}

Rituel

Renvoyez jusqu'à trois artefacts et/ou créatures ciblés dans les mains de leurs propriétaires. Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 depuis votre main sans payer son coût de mana.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}

Rituel

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du pourceau

{X}{U}{U}

Rituel

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

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche compulsive

{2}{U}

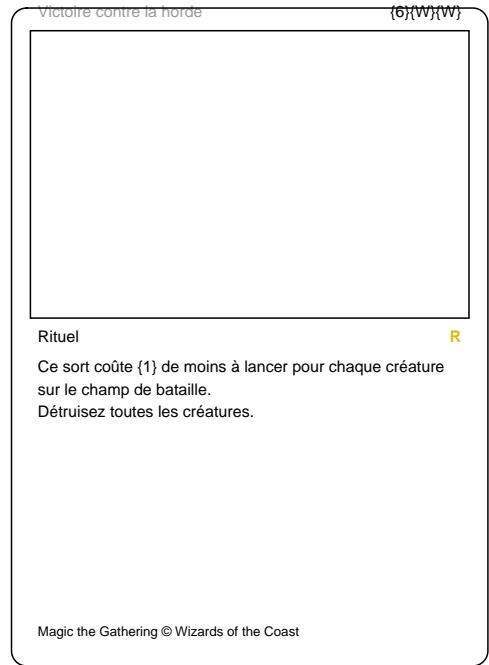
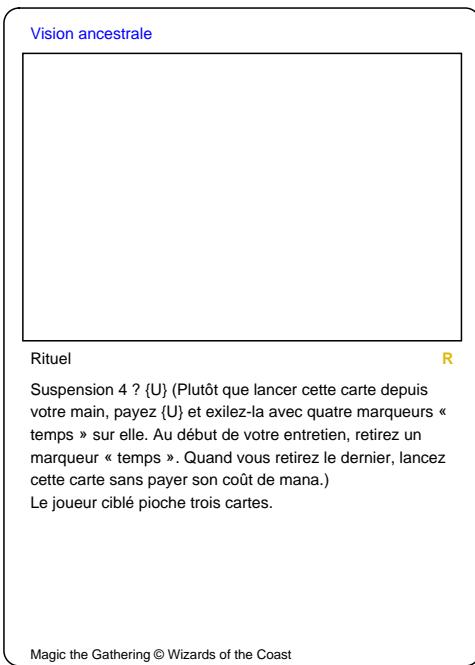
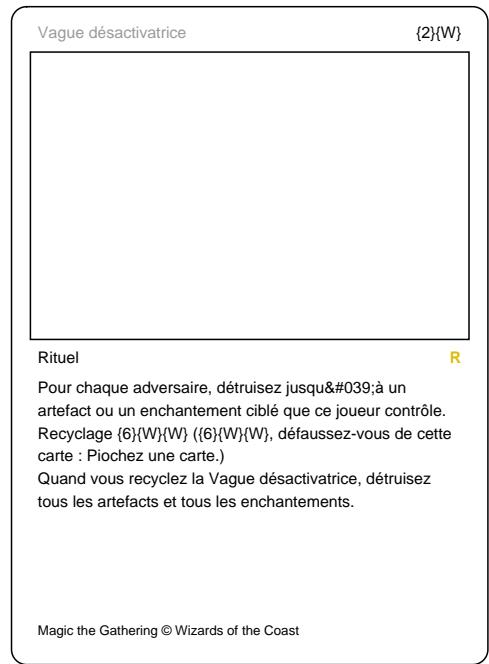
Rituel

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse une carte de terrain.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Désinfection temporelle

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

Rituel

R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain

R

{T} : Ajoutez (C).

{T} : Ajoutez (U) ou (R). Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération expressive

(U)(R)

Rituel

U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles. Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain

R

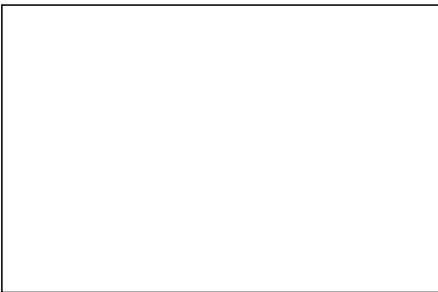
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forteresse glaciaire



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



R

Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



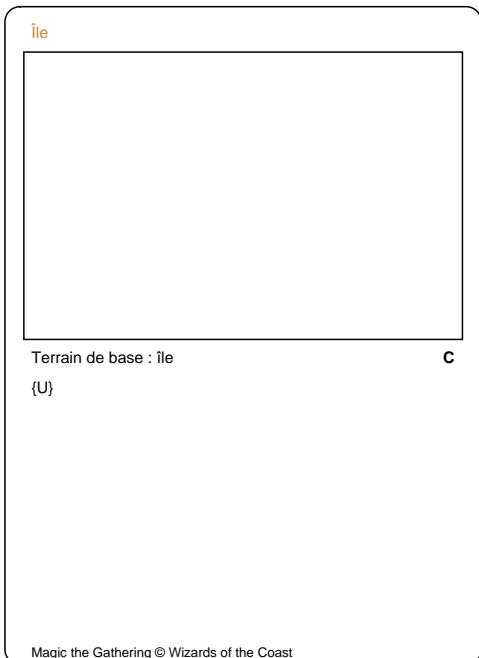
Terrain de base : île

C

{U}

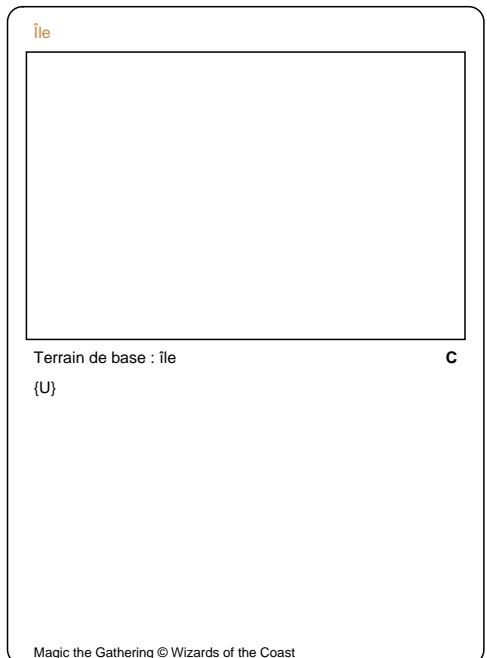
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



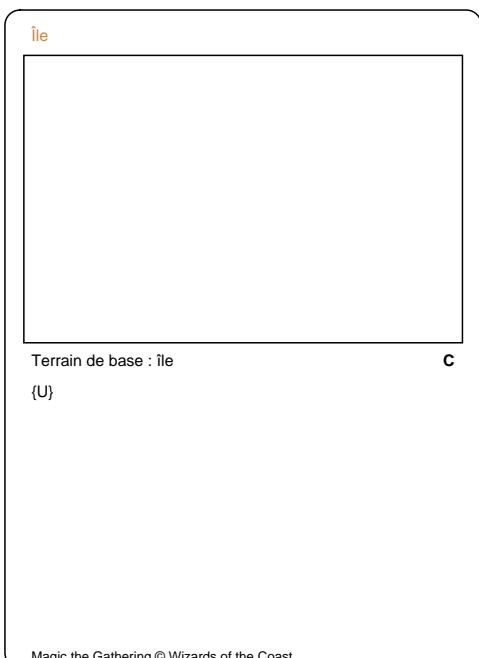
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



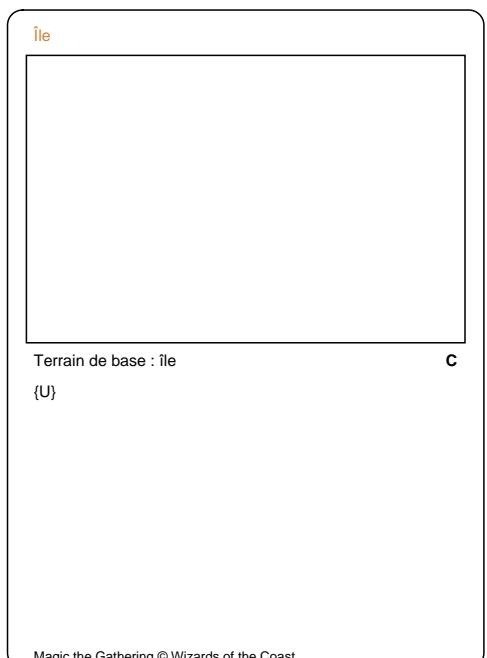
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert



Terrain

R

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

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

Lac ferrique



Terrain

R

{1}, {T} : Add {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

R

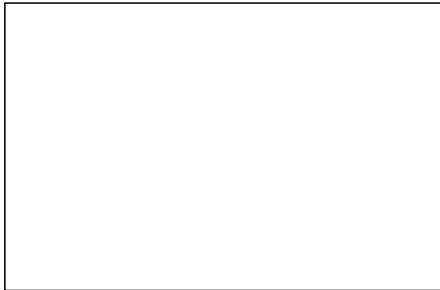
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



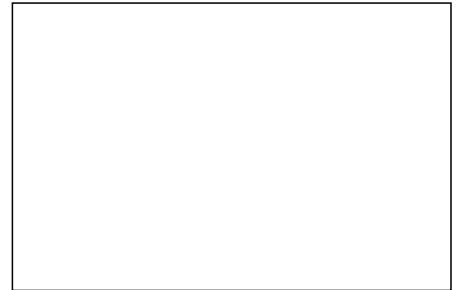
Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



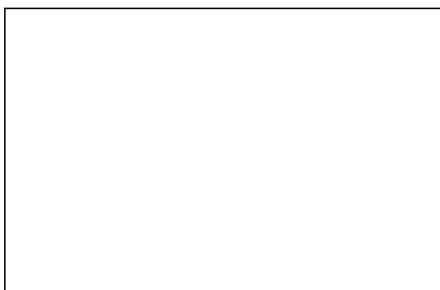
Terrain de base : montagne

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;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



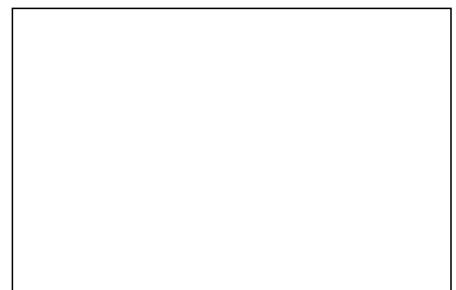
Terrain de base : montagne

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;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

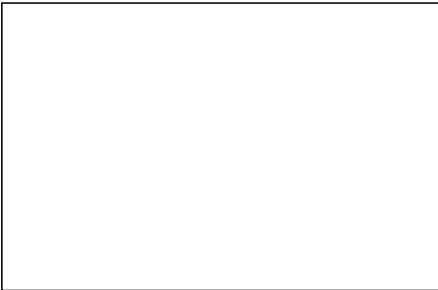
C

&#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;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

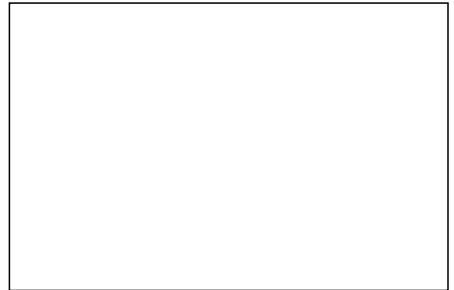


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage périlleux



Terrain

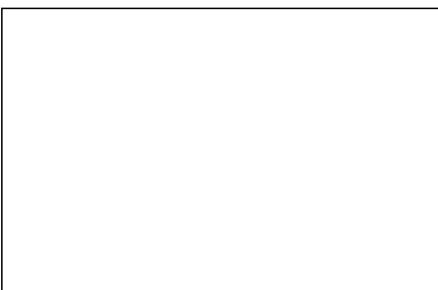
{T} : Ajoutez (C).

{T}, sacrifiez le Paysage périlleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, de montagne ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Recyclage {U}{R}{W} ((U){R}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

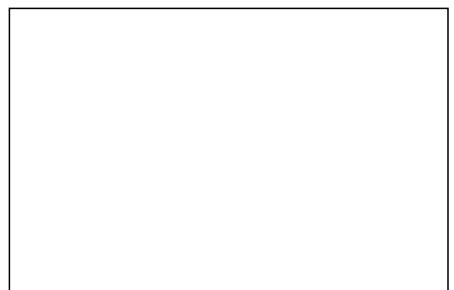


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocaleuse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{WR}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Saillies de la cascade



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

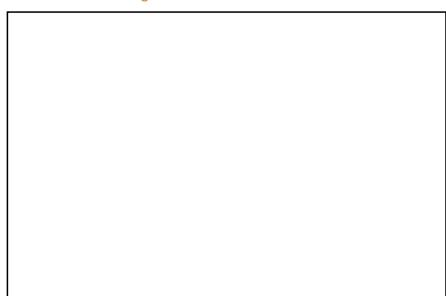
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

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.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

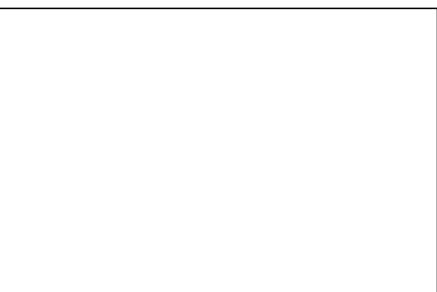
C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regardez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

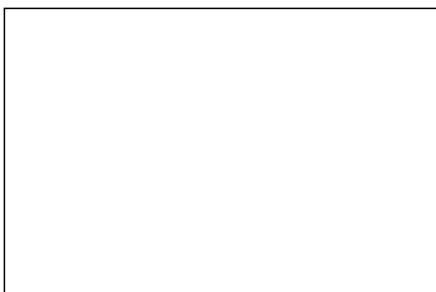
R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix et un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artifact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius

{2}



Artifact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artifact

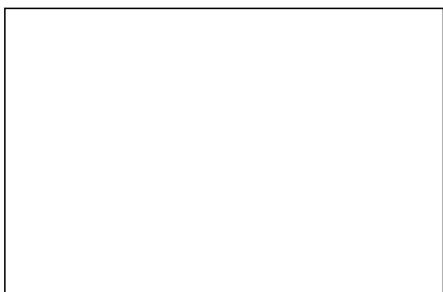
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}



Artifact

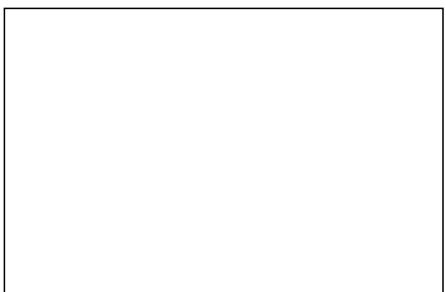
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros

{2}



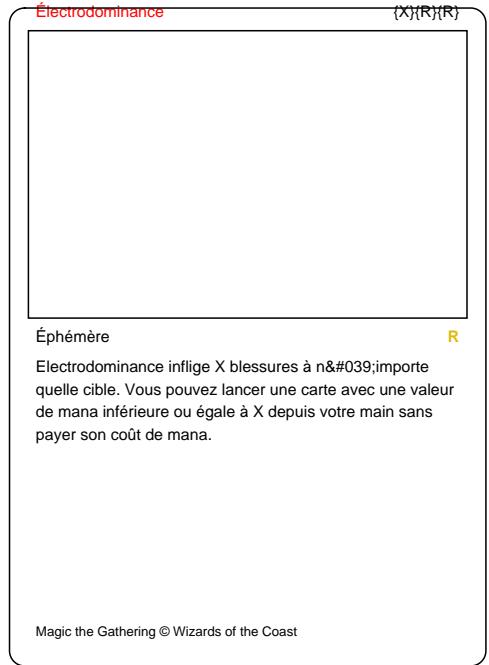
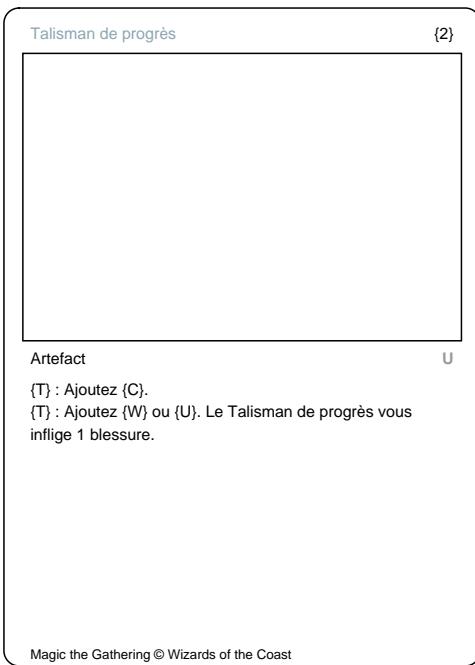
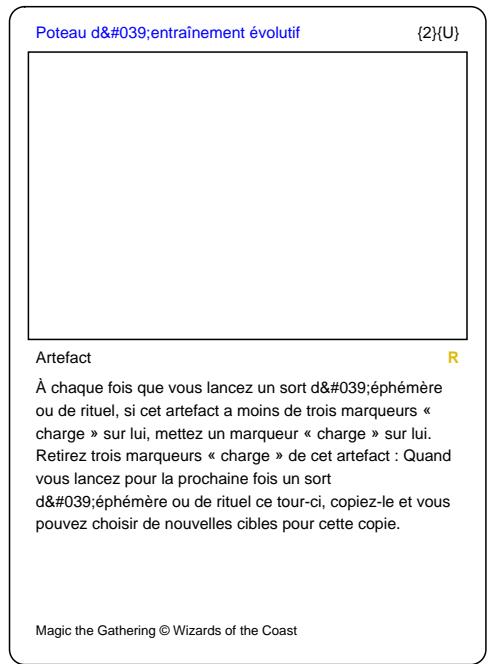
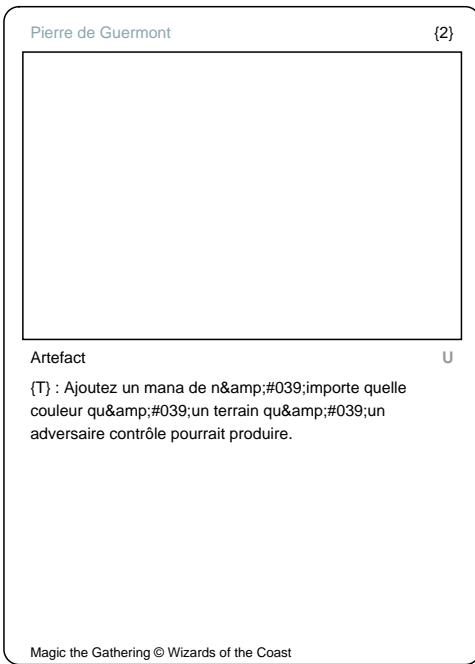
Artifact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Fioriture en transformation

{2}{R}



Éphémère

R

Démonstration (Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Les joueurs peuvent choisir de nouvelles cibles pour leurs copies.)
Détruissez une cible, artefact ou créature, que vous ne contrôlez pas. Si ce permanent est détruit de cette manière, son contrôleur exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain, puis il peut lancer cette carte sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le pactole

{3}{R}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes et créez deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T} », sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration

{1}{R}



Éphémère

U

Choisissez 1 :
? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion de Narsé

{U}{U}



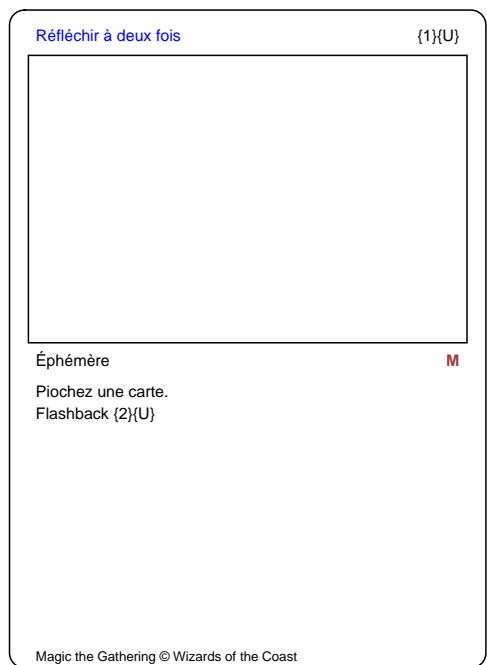
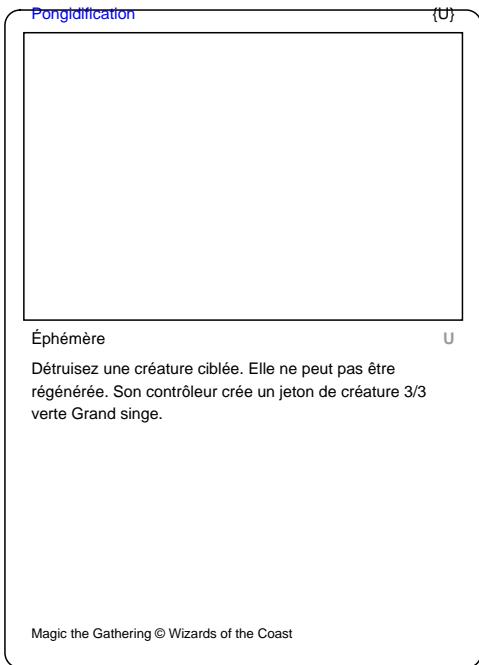
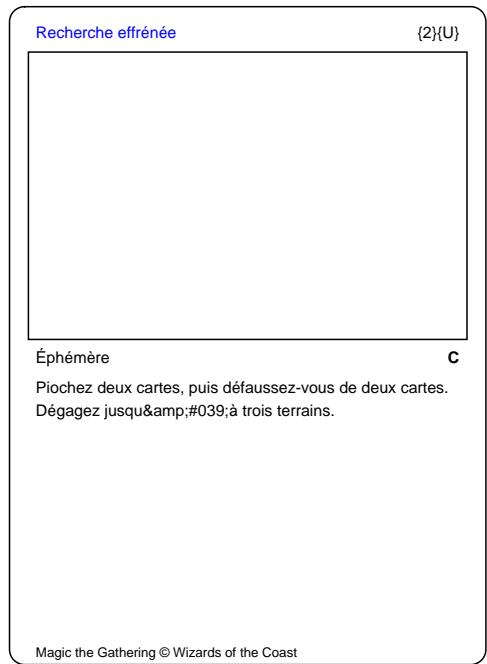
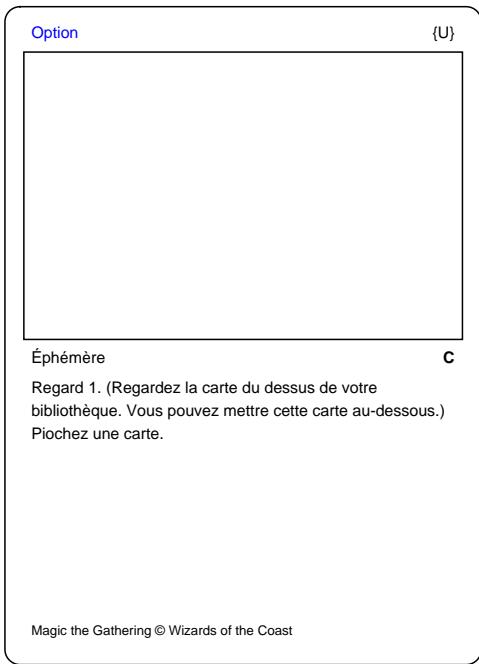
Éphémère

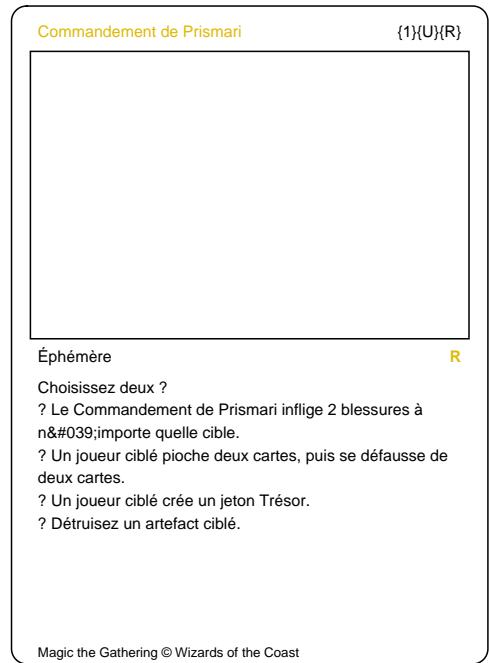
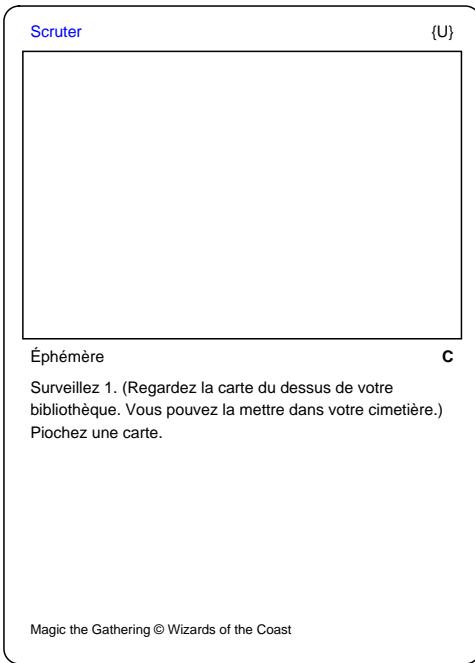
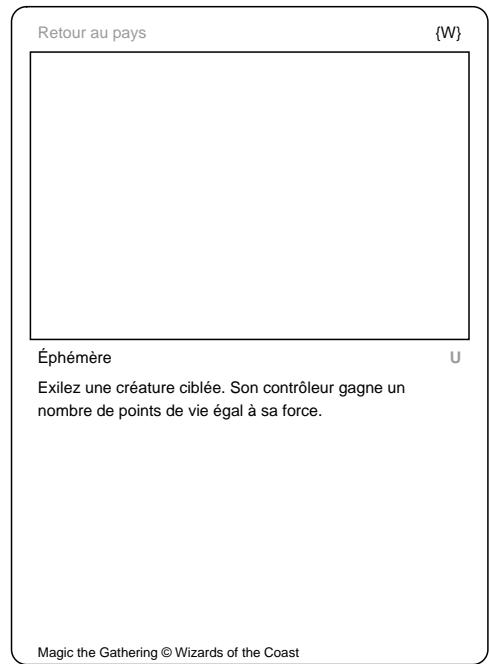
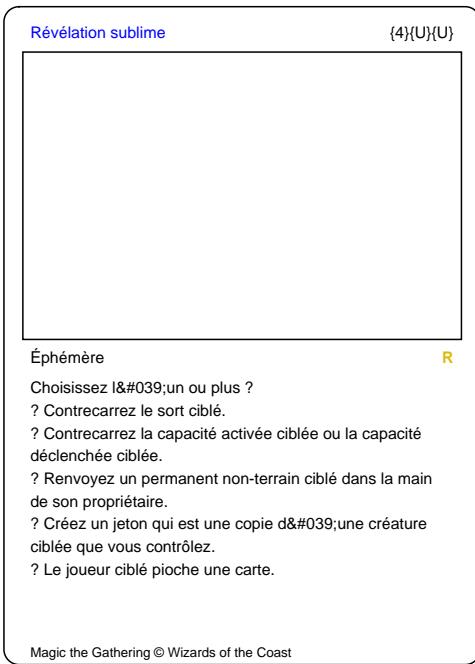
R

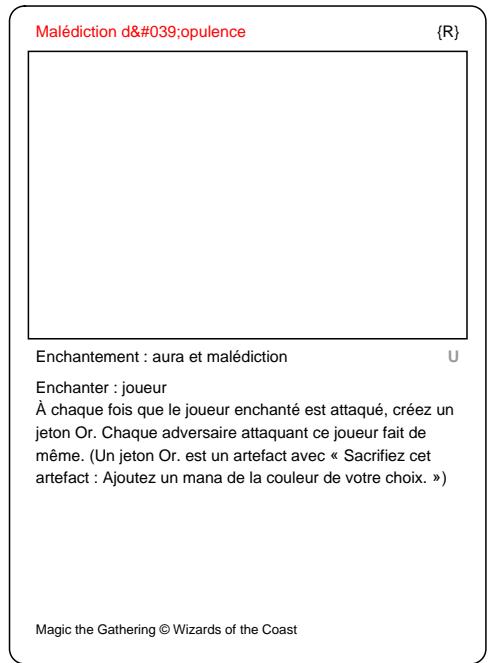
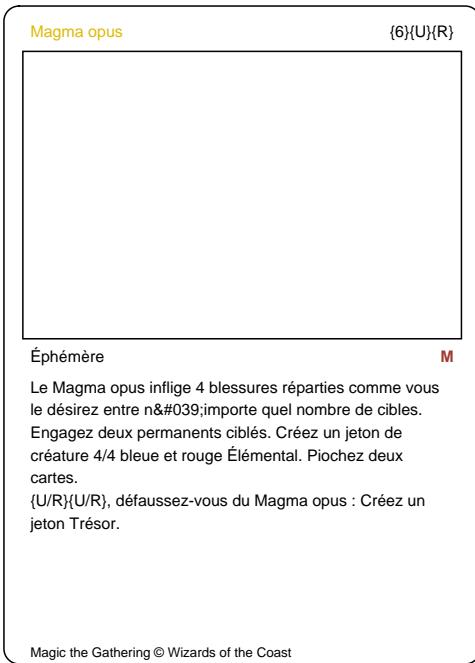
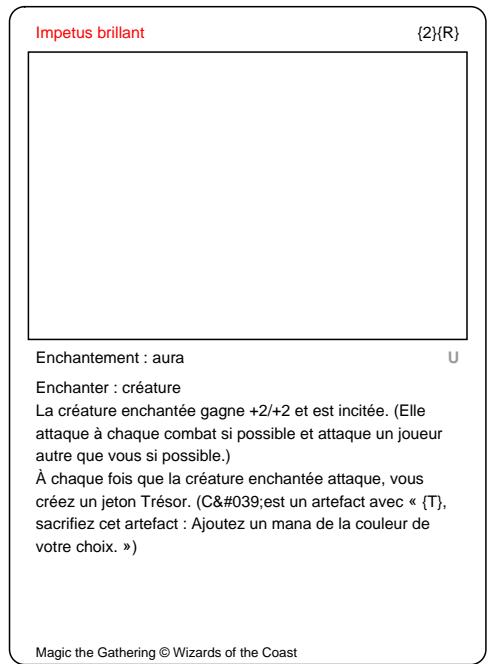
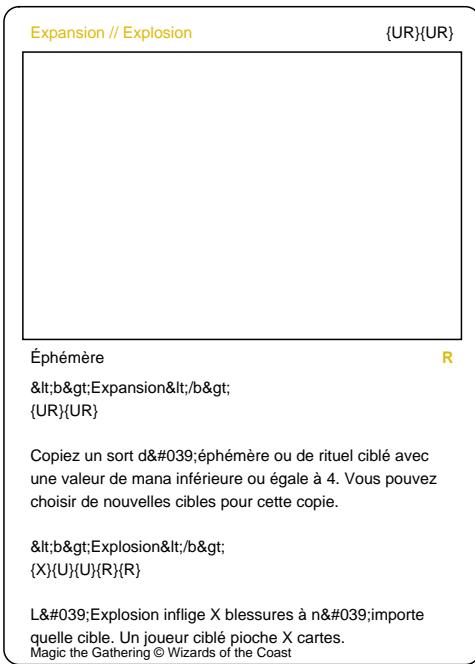
Copiez un sort éphémère ou de rituel ciblé, puis renvoyez-le dans la main de son propriétaire. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







C?ur aligné

{2}{W}



Enchantement

R

Rafale ? À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez un marqueur « ralliement » sur cet enchantement. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse pour chaque marqueur « ralliement » sur lui. (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le jeton gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Technique de tempête

{3}{W}



Enchantement : aura

R

Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. Les copies deviennent des jetons.)

Enchanter : une créature que vous contrôlez

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez.

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

Tourbillon de pensée

{1}{U}{R}{W}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

