

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

Solitude

{3}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation

M

Flash

Lien de vie

Quand la Solitude arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une autre créature ciblée. Le contrôleur de cette créature gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Évocation ? Exilez une carte blanche de votre main.

3/2

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

Fin prismatique

{X}{W}

Rituel

U

Convergence ? Exilez un permanent non-terrain ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin prismatique

{X}{W}

Rituel

U

Convergence ? Exilez un permanent non-terrain ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin prismatique

{X}{W}

Rituel

U

Convergence ? Exilez un permanent non-terrain ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin prismatique

{X}{W}

Rituel

U

Convergence ? Exilez un permanent non-terrain ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

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

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

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

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

Verdict suprême

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



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

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

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

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

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval



Terrain

R

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

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

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrivent engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



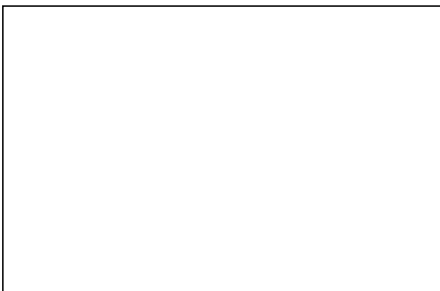
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



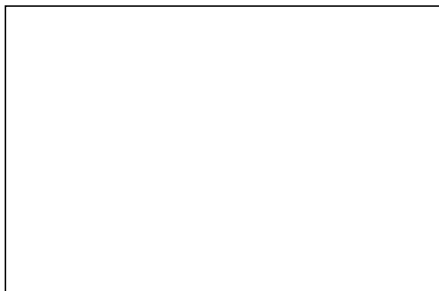
Terrain : plaine et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, 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

Grève inondée



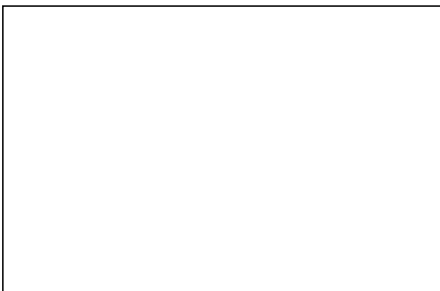
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



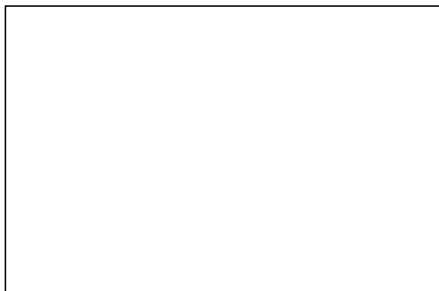
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



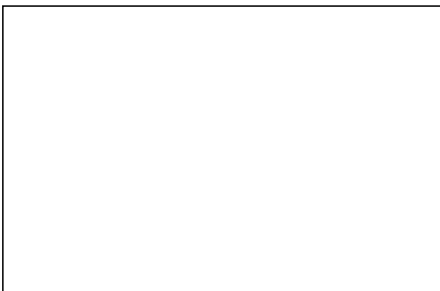
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne
bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île
ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



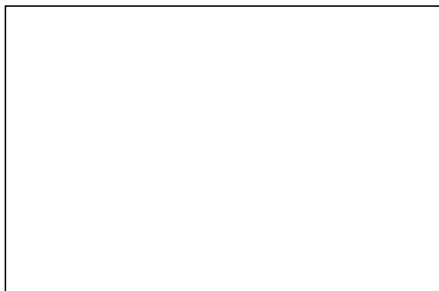
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Ketria



Terrain forêt et île et montagne

R

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

Le Triome de Ketria arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels

{X}



Artefact

R

Solarisation

{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Raugrin



Terrain île et montagne et plaine

R

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

Le Triome de Raugrin arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, effileur de temps

{1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

R

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

{-3} : Renvoyez jusqu'à une cible, artefact, créature ou enchantement, dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, effileur de temps

{1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

R

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

{-3} : Renvoyez jusqu'à une cible, artefact, créature ou enchantement, dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, effileur de temps

{1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

R

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

{-3} : Renvoyez jusqu'à une cible, artefact, créature ou enchantement, dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, effileur de temps

{1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

R

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

{-3} : Renvoyez jusqu'à une cible, artefact, créature ou enchantement, dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, héros de Dominaria

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

M

{+1} : Piochez une carte. Au début de la prochaine étape de fin, dégagez jusqu'à deux terrains.

{-3} : Mettez un permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous piochez une carte, exilez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace

{1}{R}

Éphémère

R

Feu

{1}{R}

Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace

{1}{U}

Engagez un permanent ciblé.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace

{1}{R}

Éphémère

R

Feu

{1}{R}

Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace

{1}{U}

Engagez un permanent ciblé.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Typhon de requins

{5}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol, X étant la valeur de mana.

Recyclage {X}{1}{U} ({X}{1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Typhon de requins, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Typhon de requins

{5}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol, X étant la valeur de mana.

Recyclage {X}{1}{U} ({X}{1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Typhon de requins, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Typhon de requins

{5}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol, X étant la valeur de mana.

Recyclage {X}{1}{U} ({X}{1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Typhon de requins, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Typhon de requins

{5}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol, X étant la valeur de mana.

Recyclage {X}{1}{U} ({X}{1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Typhon de requins, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix

{1}{W}

Enchantement

M

Quand cet enchantement arrive, exilez tous les cimetières. Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

M

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix

{1}{W}

Enchantement

M

Quand cet enchantement arrive, exilez tous les cimetières. Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber en poussière

{3}{R}

Rituel

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Exilez un terrain non-base ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que ce terrain et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}

Artefact

M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir du vide

{2}

Artefact

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si aucun mana coloré n'a été dépensé pour le lancer, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}

Artefact

M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique

{2}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu.

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale fracturante

{2}{GW}{GW}{GW}

Éphémère

R

Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.
Vous gagnez 2 points de vie pour chaque permanent détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune alpine

{R}

Enchantement

R

Au moment où la Lune alpine arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte de terrain non-base. Les terrains du nom choisi que vos adversaires contrôlent perdent tous leurs types de terrain et leurs capacités, et ils acquièrent « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mers envahissantes

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand les Mers envahissantes arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.
Le terrain enchanté est une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence de pierre

{1}{W}

Enchantement

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité de la loi

{2}{W}

Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast