

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de terrain

{1}{G}



Rituel

C

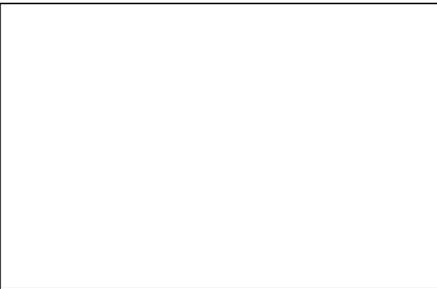
Si vous n'avez pas de carte de terrain en main, vous pouvez révéler votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de terrain

{1}{G}



Rituel

C

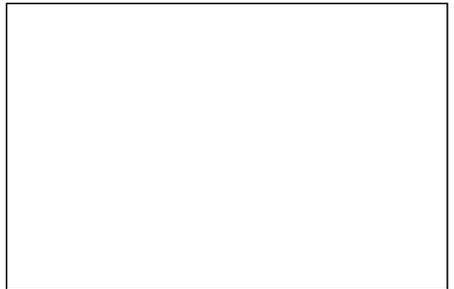
Si vous n'avez pas de carte de terrain en main, vous pouvez révéler votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de terrain

{1}{G}



Rituel

C

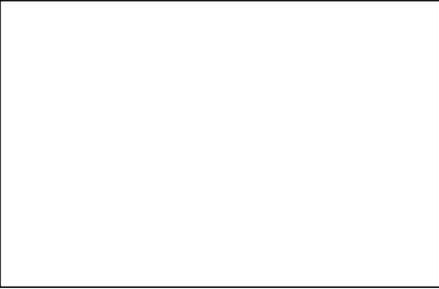
Si vous n'avez pas de carte de terrain en main, vous pouvez révéler votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de terrain

{1}{G}



Rituel

C

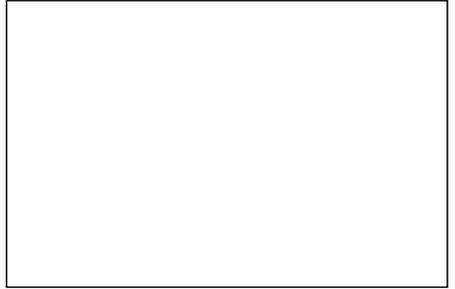
Si vous n'avez pas de carte de terrain en main, vous pouvez révéler votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale temporelle

{4}{U}{U}



Rituel

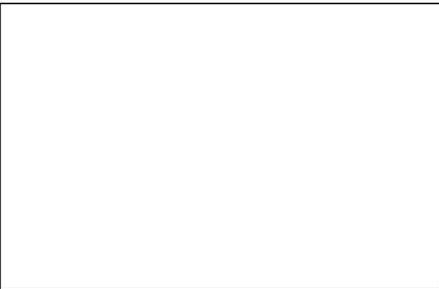
R

Exilez la spirale temporelle. Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque puis pioche 7 cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine

{2}{U}



Rituel

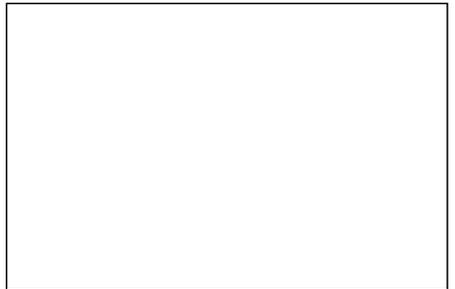
U

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

-Marche temporelle

{1}{U}



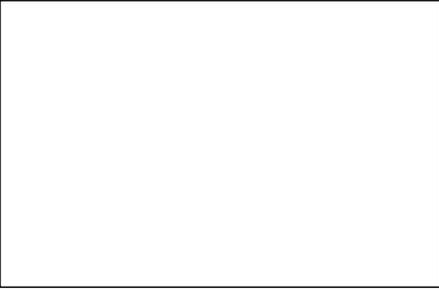
Rituel

R

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou

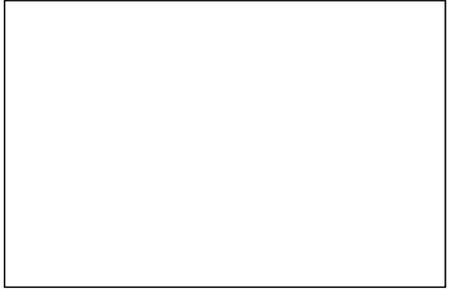


Terrain : marais et forêt
({T} : Ajoutez {B} ou {G}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



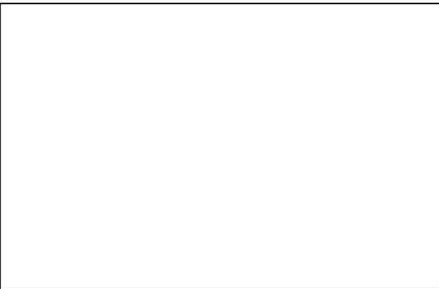
Terrain

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



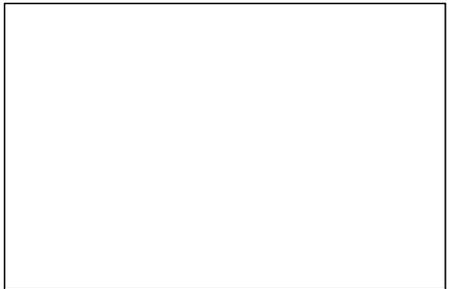
Terrain

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

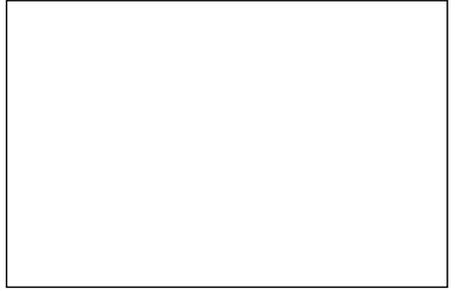
R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



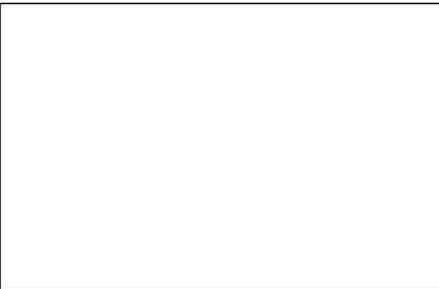
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



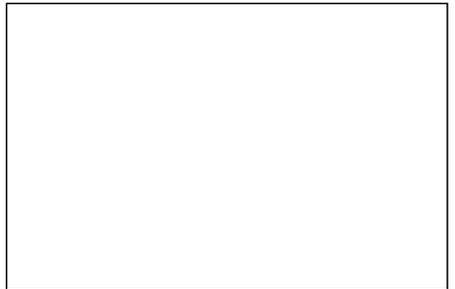
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



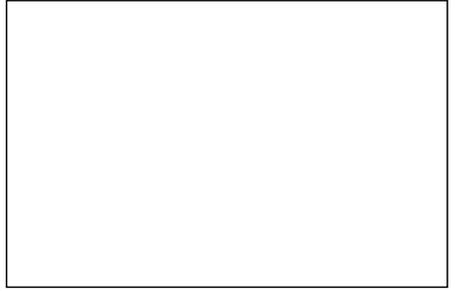
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



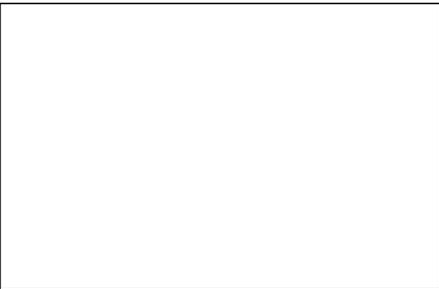
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



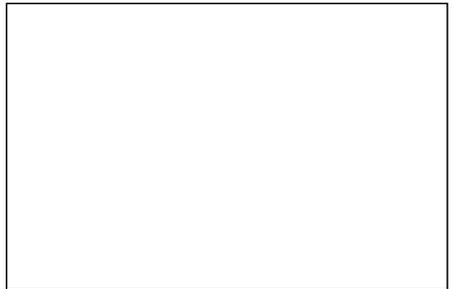
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Bibliothèque d'Alexandrie



Terrain

U

{T}: Ajoutez {C}.
{T}: Piochez une carte. N'activez cette capacité que si vous avez exactement sept cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de mana

{0}



Artefact

M

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, la Crypte de mana vous inflige 3 blessures.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de jais {0}



Artefact R
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

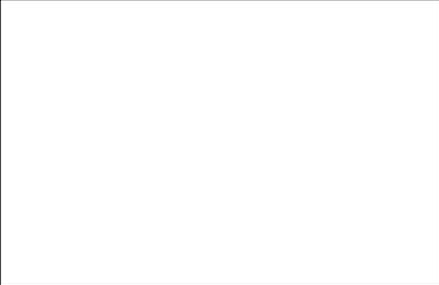
-Lotus noir {0}



Artefact R
{T}, sacrifiez le Black Lotus : Ajoutez trois manas de la couleur unique de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

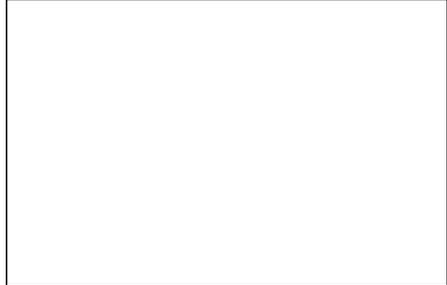
Mox de saphir {0}



Artefact R
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Mox d'émeraude {0}



Artefact R
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consultation démoniaque

{B}



Éphémère

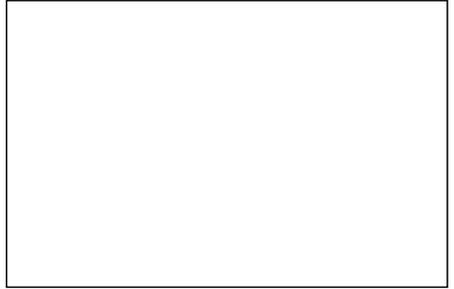
U

Choisissez un nom de carte. Exilez les six cartes du sommet de votre bibliothèque, puis révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte avec le nom choisi. Mettez cette carte dans votre main et exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

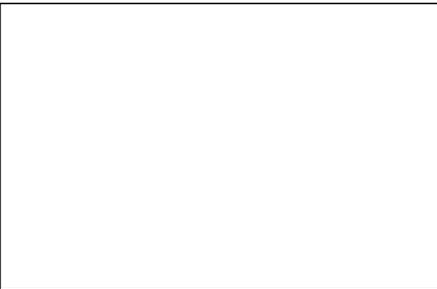
C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique

{B}



Éphémère

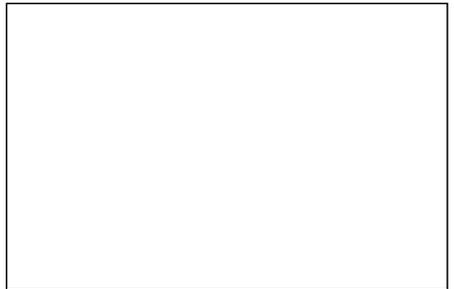
M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de génie

{X}{2}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

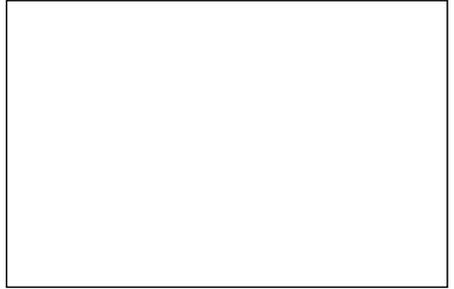
U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

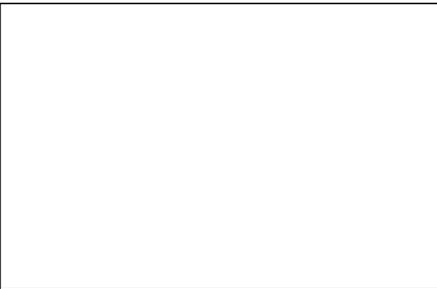
U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

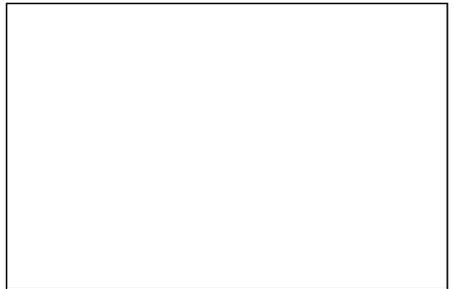
U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

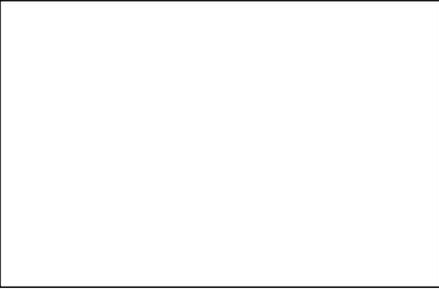
C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intuition

{2}{U}



Éphémère

R

Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et révélez-les. Un adversaire choisit l'une. Mettez cette carte dans votre main et le reste dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique

{U}



Éphémère

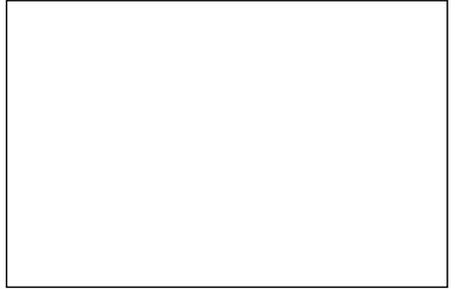
U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-ménages

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée

{2}{U}



Éphémère

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Dégagez jusqu'à trois terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-ménages

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Rappel ancestral

{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habilitéé chthonienne

{1}{G}

Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Dégagez un terrain de base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid d'écureuils {1}{G}{G}



Enchantement : aura U
Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

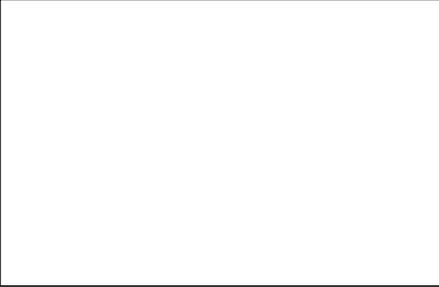
Nid d'écureuils {1}{G}{G}



Enchantement : aura U
Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

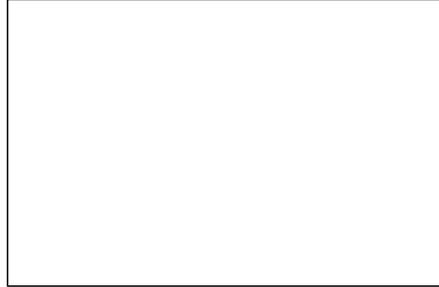
Nid d'écureuils {1}{G}{G}



Enchantement : aura U
Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid d'écureuils {1}{G}{G}

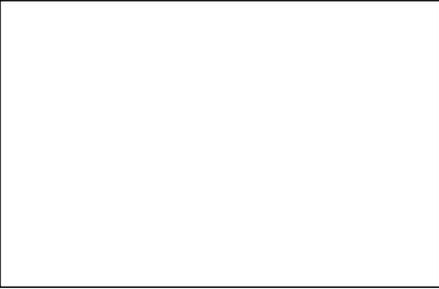


Enchantement : aura U
Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trépas

{2}{B}



Rituel

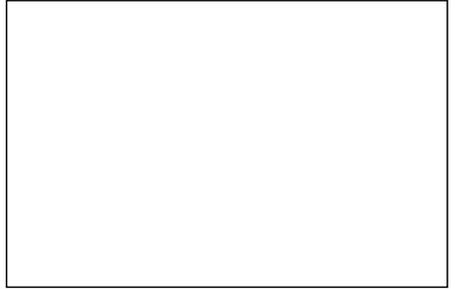
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trépas

{2}{B}



Rituel

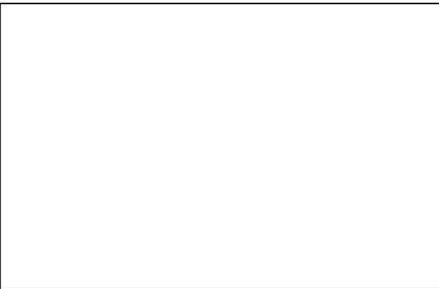
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trépas

{2}{B}



Rituel

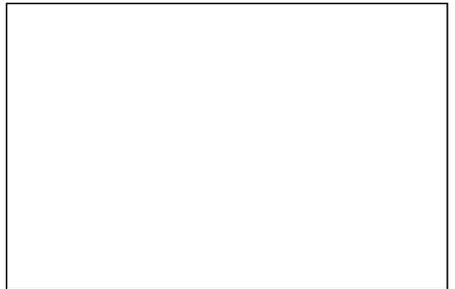
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du troupeau

{2}{G}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du troupeau

{2}{G}

Rituel

R

Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'émeraude

{G}

Éphémère

C

Choisissez ?

? Dégagez un permanent ciblé.

? Détruisez un enchantement non-Aura ciblé.

? Une créature ciblée perd le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du troupeau

{2}{G}

Rituel

R

Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diverston

{U}

Éphémère

R

Changez la cible d'un sort ciblé qui a une cible unique, à moins que le contrôleur de ce sort ne paye {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diversion

{U}

Éphémère

R

Changez la cible d'un sort ciblé qui a une cible unique, à moins que le contrôleur de ce sort ne paye {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réponse selon Téféri

{1}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez le sort ou la capacité ciblé qu'un adversaire contrôle et qui cible un terrain que vous contrôlez. Si la capacité d'un permanent est contre-carrée de cette manière, détruisez ce permanent.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diversion

{U}

Éphémère

R

Changez la cible d'un sort ciblé qui a une cible unique, à moins que le contrôleur de ce sort ne paye {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrodissement

{1}{U}

Enchantement

U

Les sorts rouges coûtent {2} supplémentaires à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refroidissement

{1}{U}



Enchantement

U

Les sorts rouges coûtent {2} supplémentaires à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refroidissement

{1}{U}



Enchantement

U

Les sorts rouges coûtent {2} supplémentaires à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refroidissement

{1}{U}



Enchantement

U

Les sorts rouges coûtent {2} supplémentaires à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast