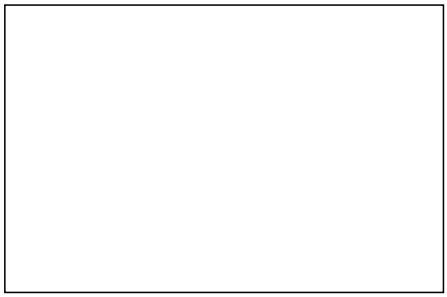
Simulacre solennel {4}



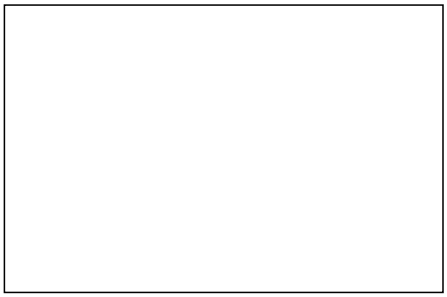
Créature-artefact : golem R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}



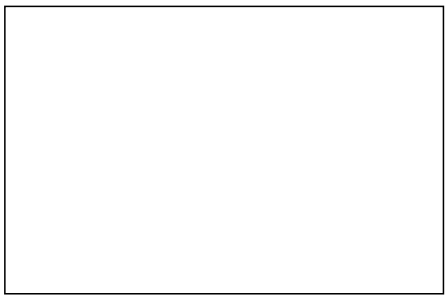
Créature : limon U

Contact mortel
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}



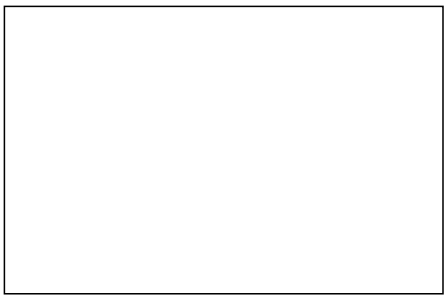
Créature : Snake Shaman **C**

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de la Yavimaya {1}{G}{G}



Créature : dryade U

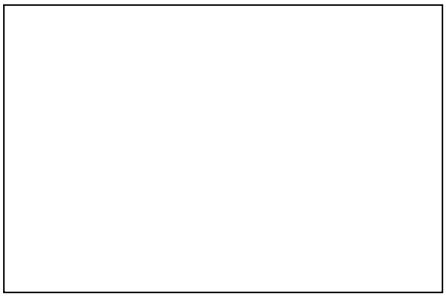
Traversée des forêts (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)
Quand la Dryade de la Yavimaya arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt, la mettre sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle d'un joueur ciblé, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Genèse {4}{G}



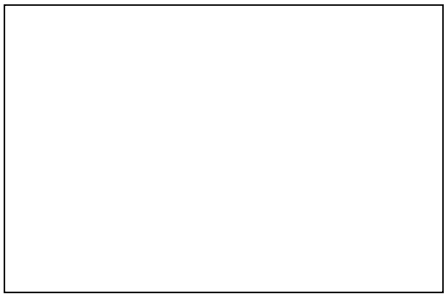
Créature : incarnation R

Au début de votre entretien, si La Genèse est dans votre cimetière, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez dans votre main une carte de créature ciblée de votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des graines {3}{G}{G}



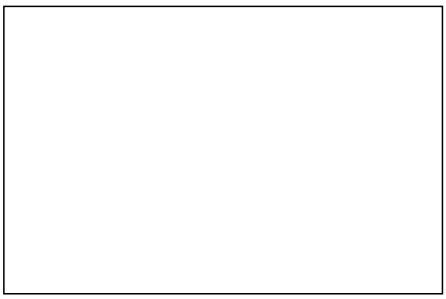
Créature : esprit R

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs {1}{G}



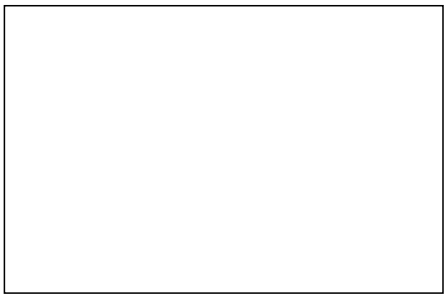
Créature : plante et mur U

Défenseur
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primus chutebois {5}{G}{G}{G}



Créature : sylvin et shamane R

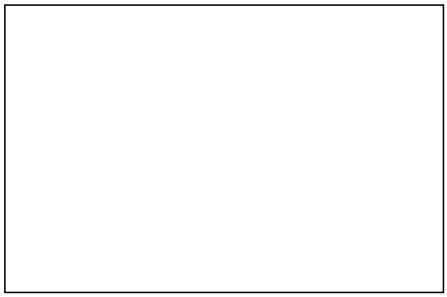
Piétinement
Quand le Primus chutebois arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-créature ciblé.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



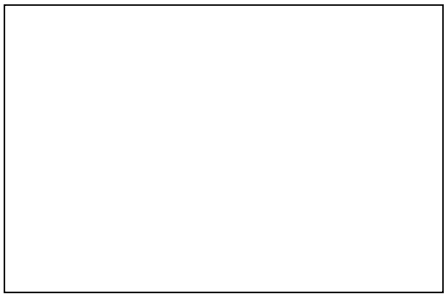
Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne {2}{U}{U}



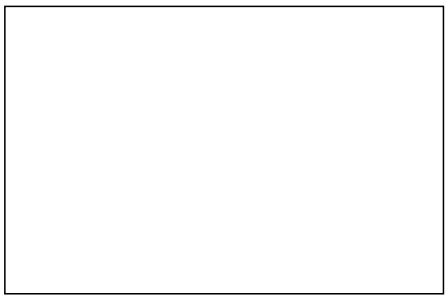
Créature : humain et sorcier C

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne {4}{G}



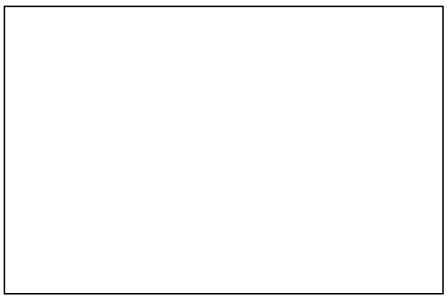
Créature : bête R

Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.
Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra {3}{U}



Créature : peuple fée et sorcier R

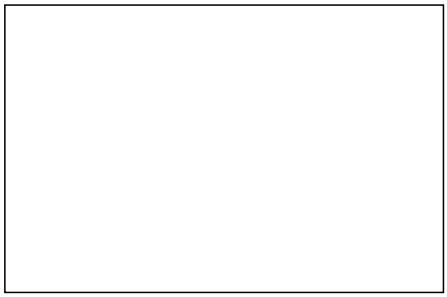
Vol
{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra : Contrecarrez un sort non-créature ciblé.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bulot puiseur {4}{U}{U}



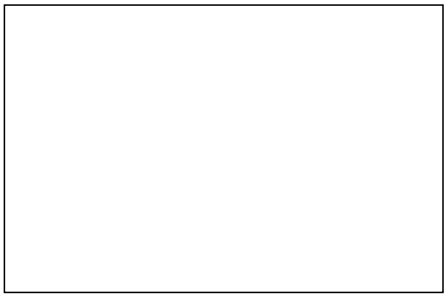
Créature : illusion R

Flash
Vol
Quand le Bulot puiseur arrive sur le champ de bataille, contrecarrez un sort ciblé. Mettez X marqueurs +1/+1 sur le Bulot puiseur, X étant la valeur de mana de ce sort.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navigateur morne-?il {4}{U}{U}



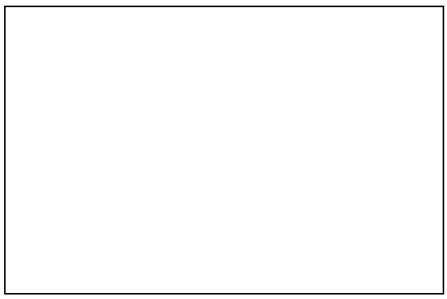
Créature : esprit R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Navigateur morne-?il est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « {1}{U} : Exilez cette créature, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère inconcevable {4}{U}



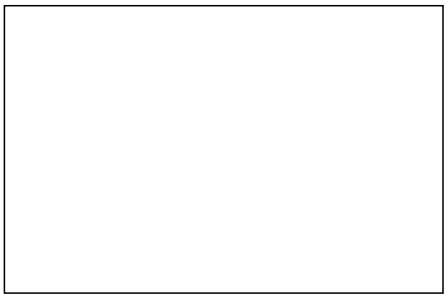
Créature-enchantement : chimère R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez échanger le contrôle de la Chimère inconcevable contre celui de ce sort. Si vous faites ainsi, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour le sort. (Si le sort devient un permanent, vous contrôlez ce permanent.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navigateur morne-?il {4}{U}{U}



Créature : esprit R

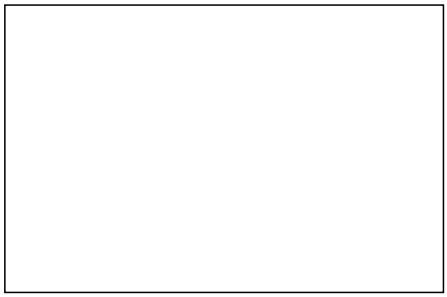
Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Navigateur morne-?il est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « {1}{U} : Exilez cette créature, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, déesse de la Mer {2}{U}



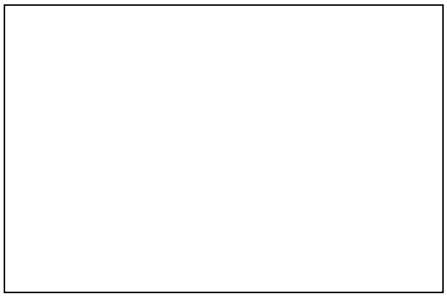
Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)
Au début de votre entretien, regard 1.
{1}{U} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser, forgeur savant {2}{U}{U}



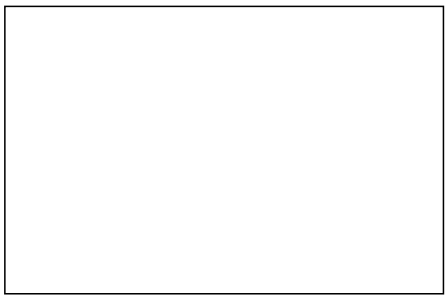
Créature légendaire : humain et sorcier R

Flash
Quand Venser, forgeur savant arrive sur le champ de bataille, renvoyez un sort ou un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}



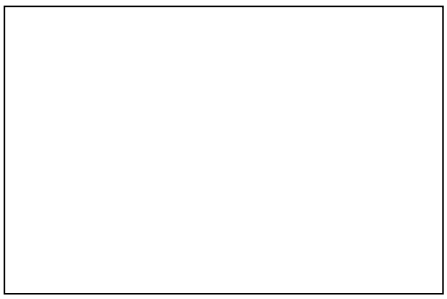
Créature : élémental U

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

Ange de la fatalité {3}{W}



Créature : ange R

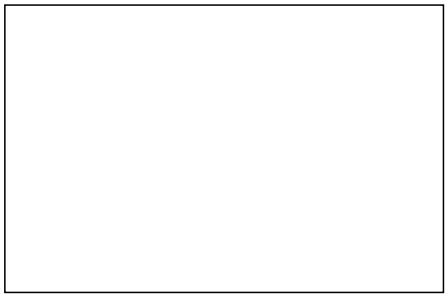
Vol
Quand l'Ange de la fatalité arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la restauration {3}{W}



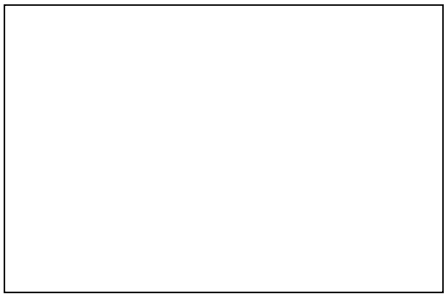
Créature : ange R

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

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}



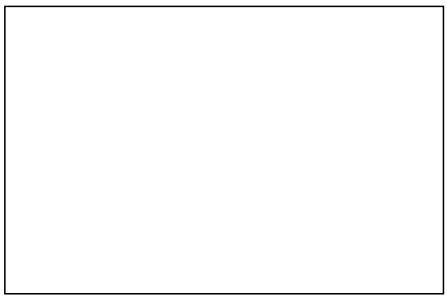
Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité {4}{W}{W}{W}



Créature : ange M

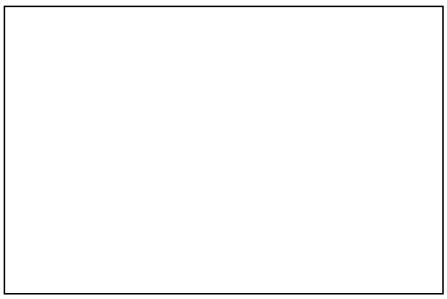
Vol
Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autre créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

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

Élémental de poussière {2}{W}{W}



Créature : élémental R

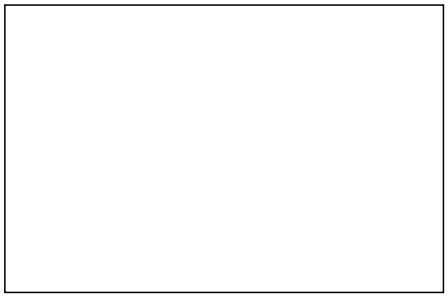
Flash
Vol ; peur
Quand l'Élémental de poussière arrive sur le champ de bataille, renvoyez trois créatures que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppeur de pierre {2}{W}



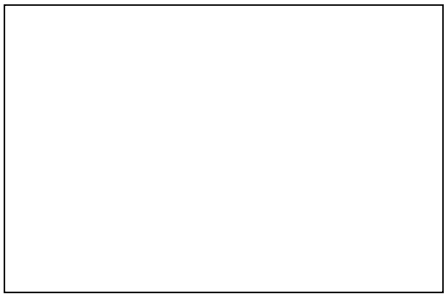
Créature : gargouille U

Flash
Vol
Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primordial illumineur {5}{W}{W}



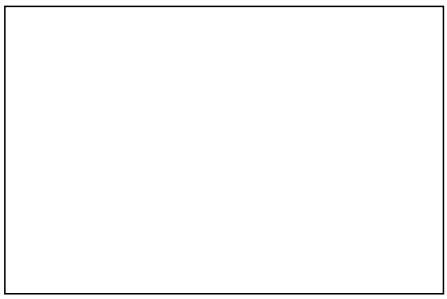
Créature : avatar R

Vigilance
Quand le Primordial illumineur arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle, et ce joueur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide karmique {3}{W}{W}



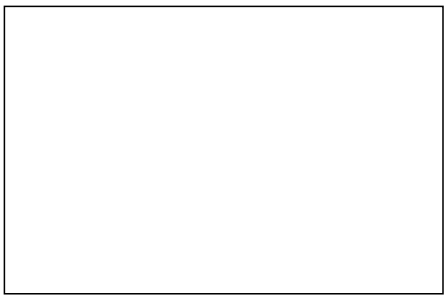
Créature : ange et esprit R

Vol, protection contre le noir
Écho {3}{W}{W} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand le Guide karmique arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane {4}{W}



Créature : élémental R

Vol
Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

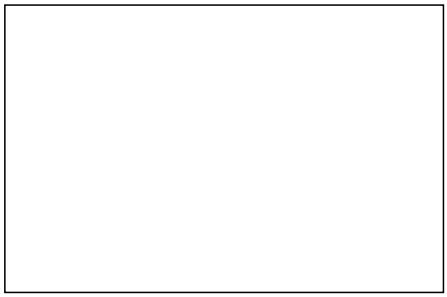
Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}



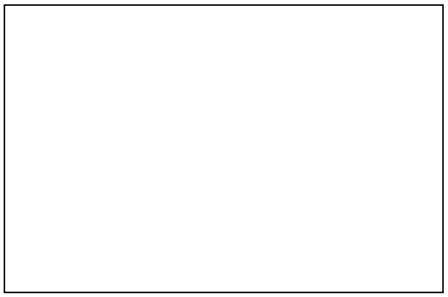
Créature : géant M

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

Éphara, déesse de la Polis {2}{W}{U}



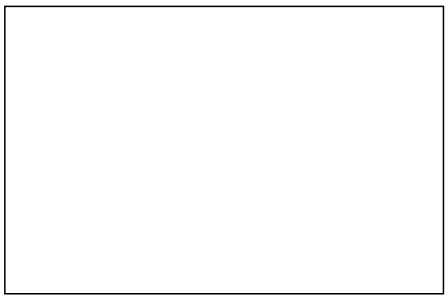
Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc et au bleu est inférieure à sept, Éphara n'est pas une créature.
Au début de chaque entretien, si vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle au tour précédent, piochez une carte.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur hâlé {W}



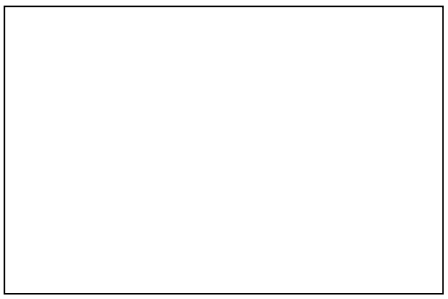
Créature : humain et nomade et clerc R

{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lavinia de la Dixième {3}{W}{U}



Créature légendaire : humain et soldat R

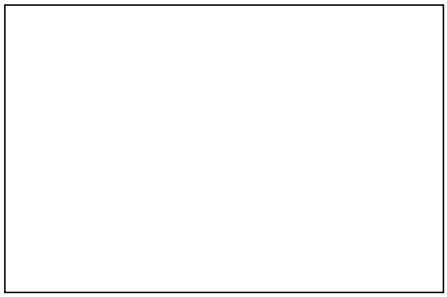
Protection contre le rouge
Quand Lavinia de la Dixième arrive sur le champ de bataille, détenez chaque permanent non-terrain que vos adversaires contrôlent ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 4. (Jusqu'à votre prochain tour, ces permanents ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé {G}{U}



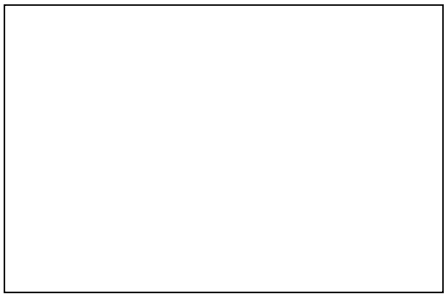
Créature : Snake Elf Druid **C**

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse de Kruphix {3}{G}{U}



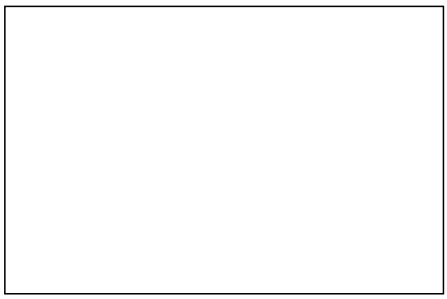
Créature : humain et sorcier **R**

Dégagez toutes les créatures et tous les terrains que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.
Vous pouvez lancer des cartes de créature comme si elles avaient le flash.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Première oratrice Zegana {2}{G}{G}{U}{U}



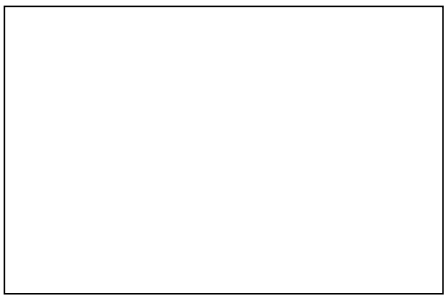
Créature légendaire : ondin et sorcier **R**

La Première oratrice Zegana arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.
Quand la Première oratrice Zegana arrive, piochez un nombre de cartes égal à sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roon du Royaume caché {2}{G}{W}{U}



Créature légendaire : rhinocéros et soldat **M**

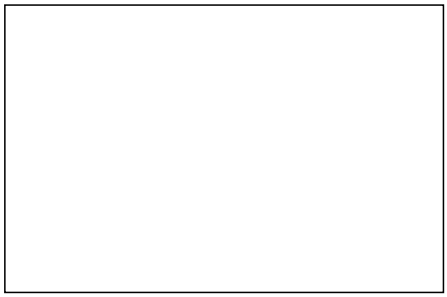
Vigilance, piétinement
{2}, {T} : Exilez une autre créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent mystique {1}{G}{U}{U}



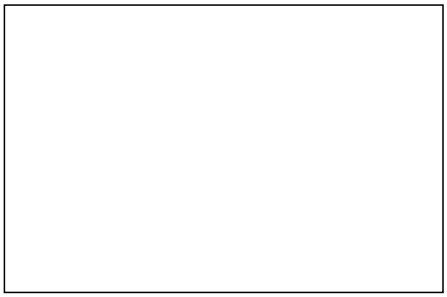
Créature : serpent R

Flash
Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication de Linciel {3}{G}

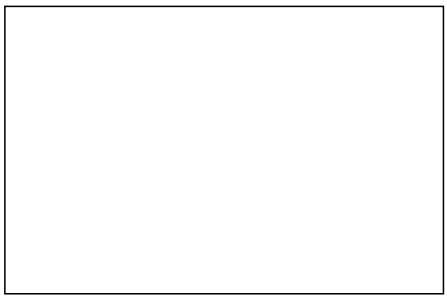


Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de demain {2}{G}

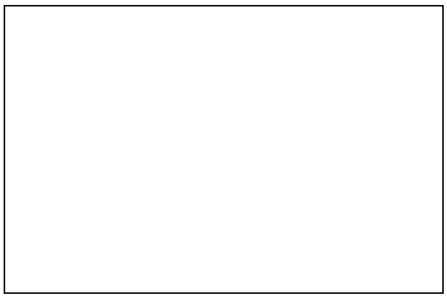


Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Suspension 2 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {G} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil {X}{G}



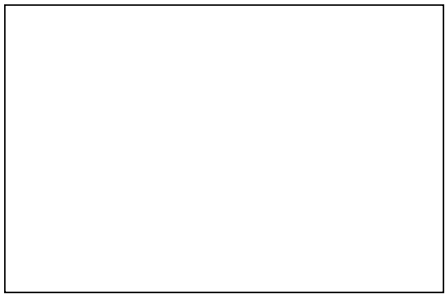
Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du pourceau {X}{U}{U}

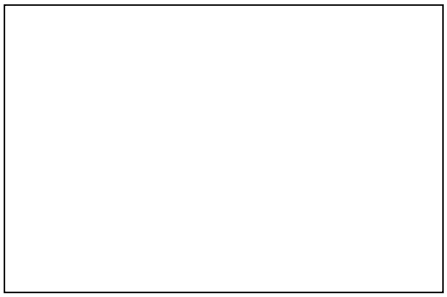


Rituel R

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

Jugement ultime {4}{W}{W}

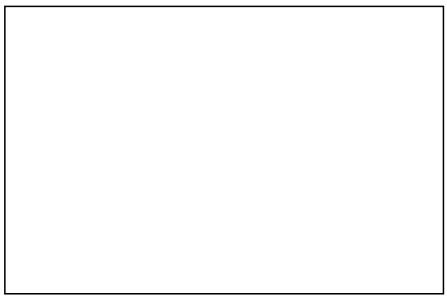


Rituel R

Exilez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité {4}{W}{W}

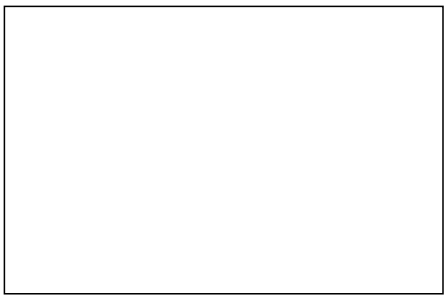


Rituel R

Choisissez deux ?
? Détruisez tous les artefacts.
? Détruisez tous les enchantements.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminus {4}{W}{W}



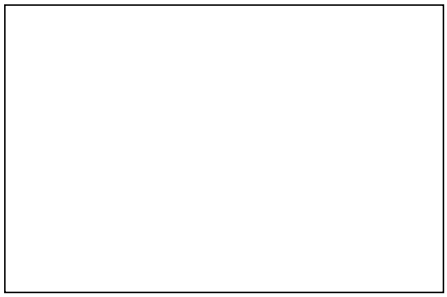
Rituel R

Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.
Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteguerre {X}{G}{W}{U}

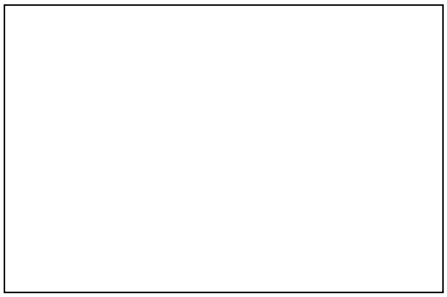


Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre kor

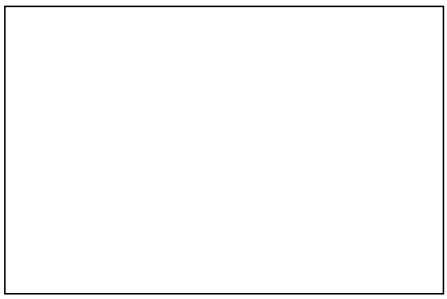


Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{W}, {T}: Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême {1}{W}{W}{U}

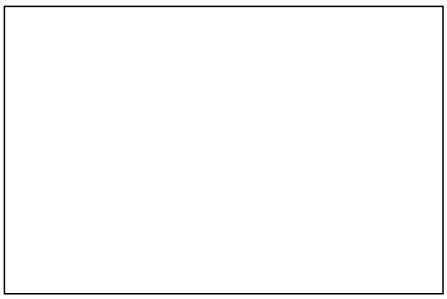


Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade



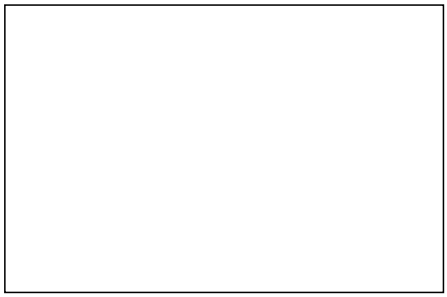
Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {U}.
{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

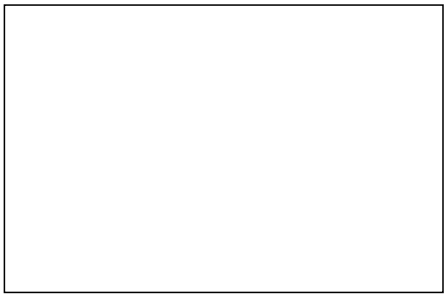


Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia

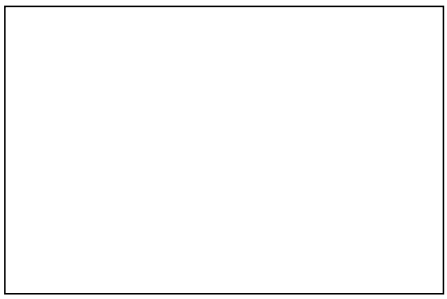


Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé

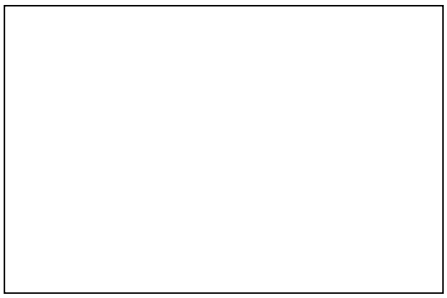


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



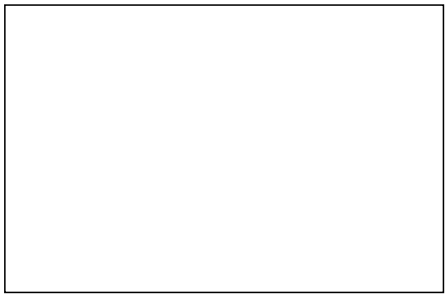
Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyons serpentants

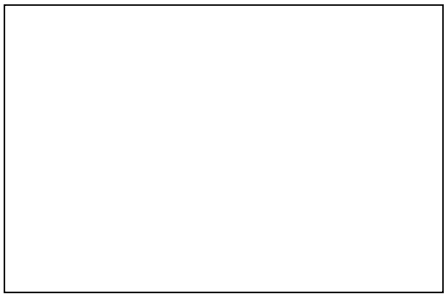


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Vous pouvez lancer des sorts de créature ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

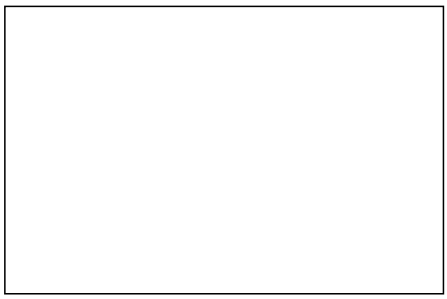


Terrain U

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

Chemin du foyer

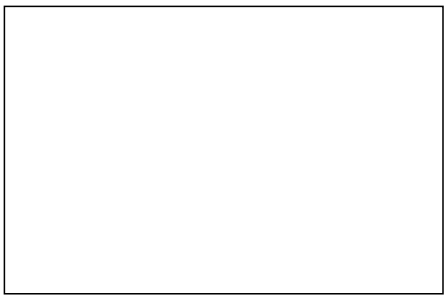


Terrain M

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



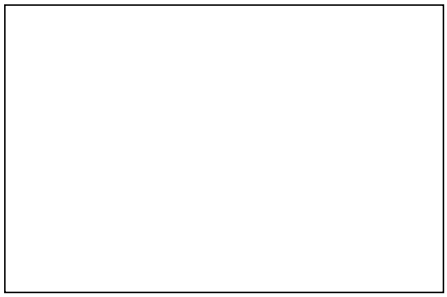
Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

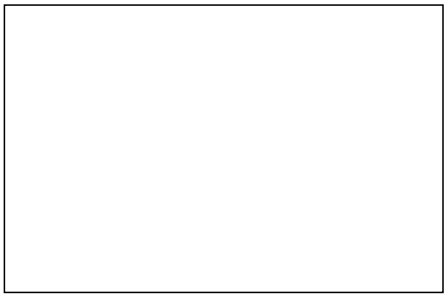


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

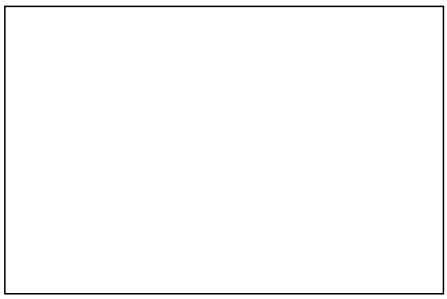


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

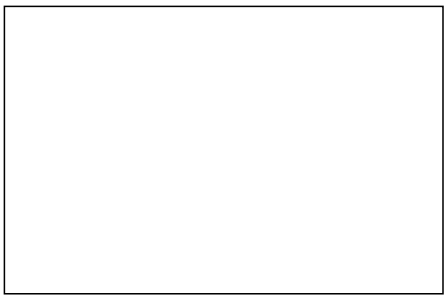


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



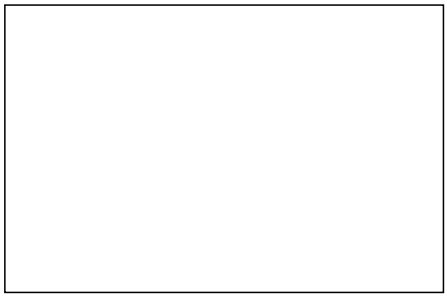
Terrain **R**

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

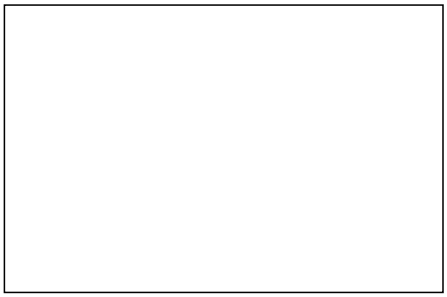


Terrain R

{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

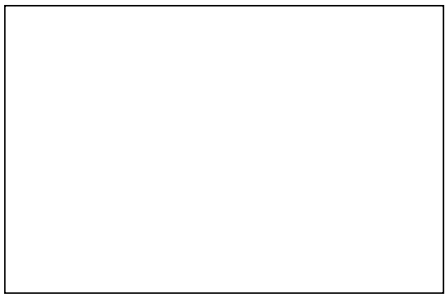


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

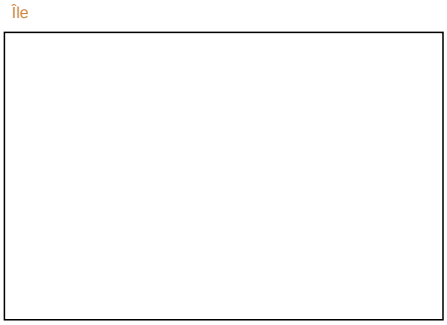


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



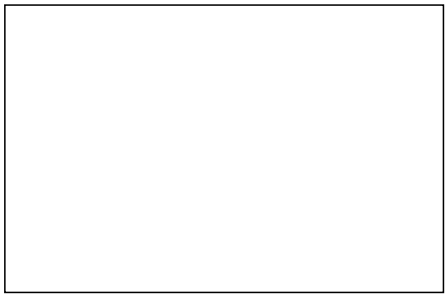
Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale

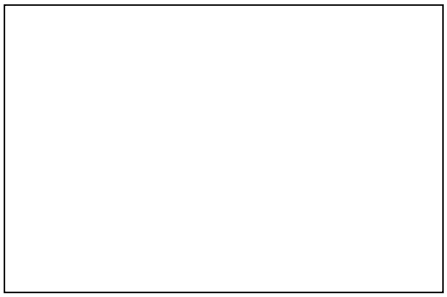


Terrain : forêt et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laboratoire du projet Jusant

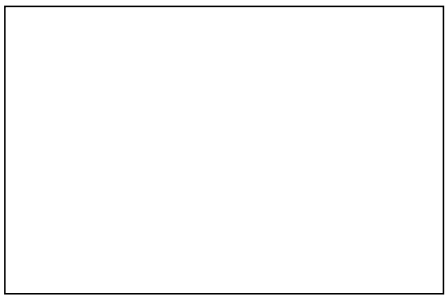


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}, {T} : Renvoyez un sorcier ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

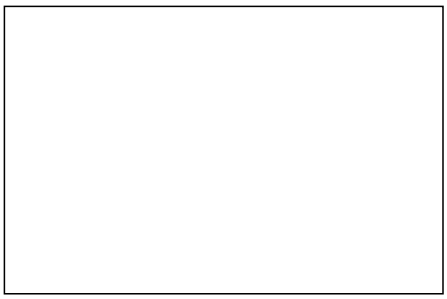


Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith



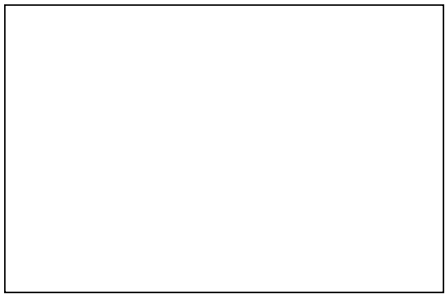
Terrain U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

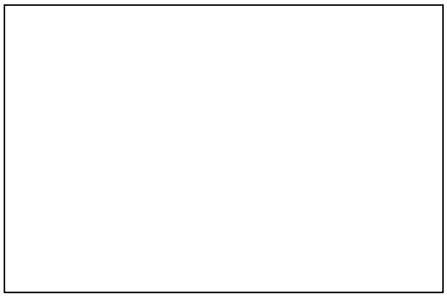


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

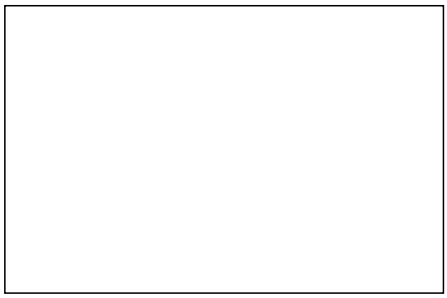


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia

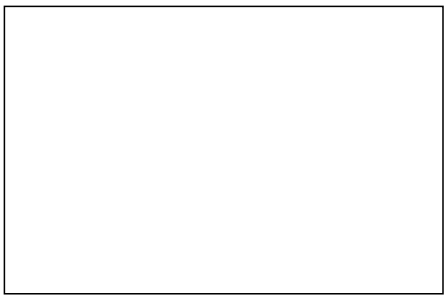


Terrain U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



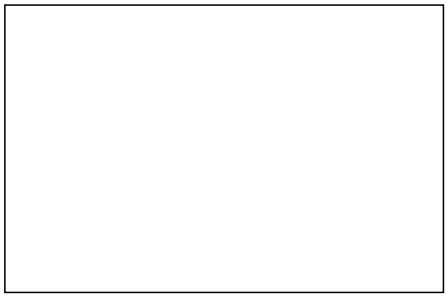
Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

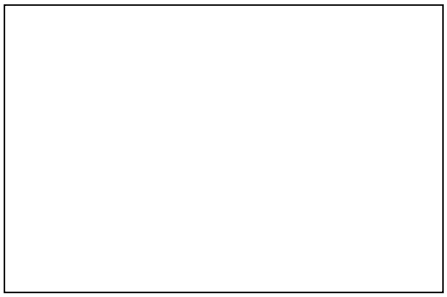


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique

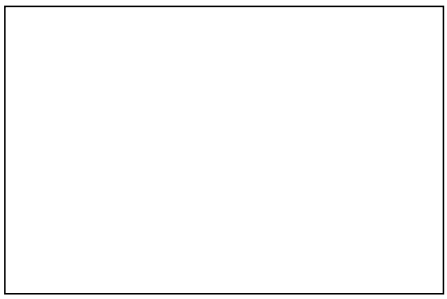


Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine de Voilebrume

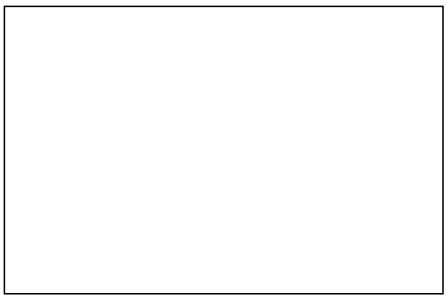


Terrain : plaine **U**

({T} : Ajoutez {W}.)
La Plaine de Voilebrume arrive sur le champ de bataille engagée.
{W}, {T} : Mettez une carte ciblée de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents blancs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'alchimiste



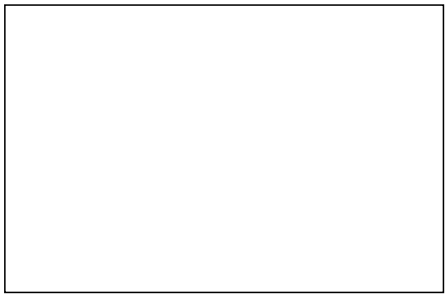
Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}
{G}{U}, {T} : Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie

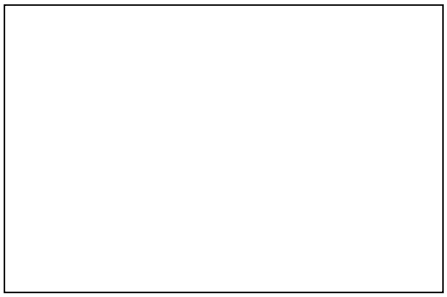


Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane

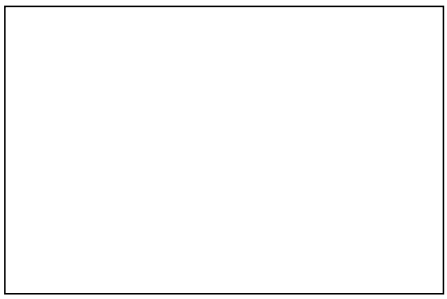


Terrain : forêt et plaine R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

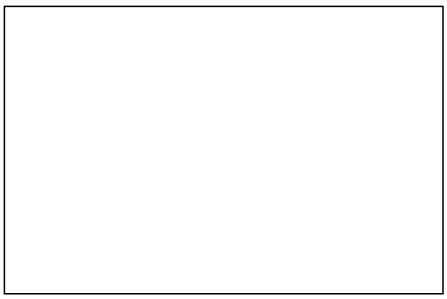


Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



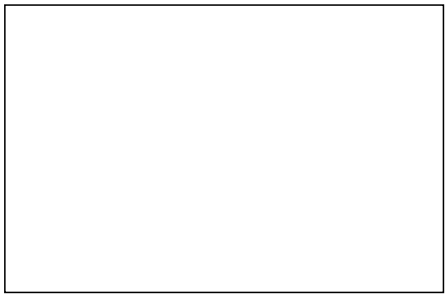
Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère

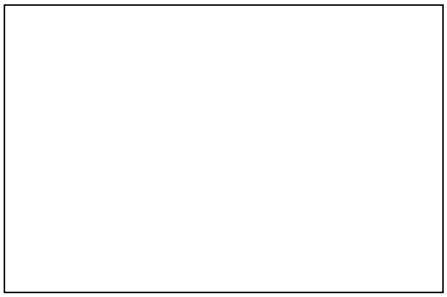


Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

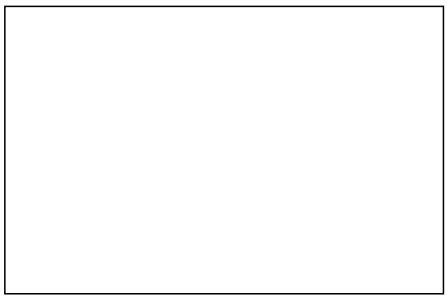


Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

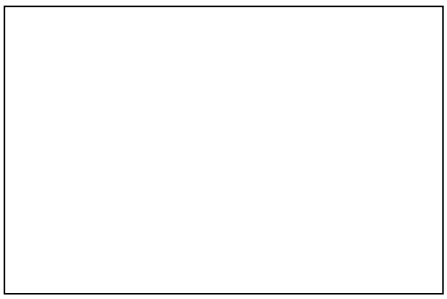


Terrain : plaine et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain U

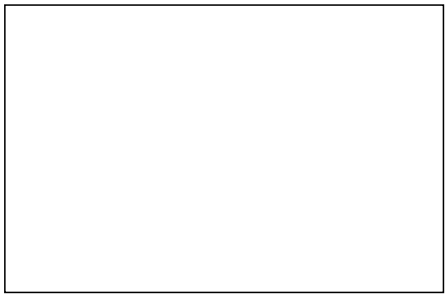
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

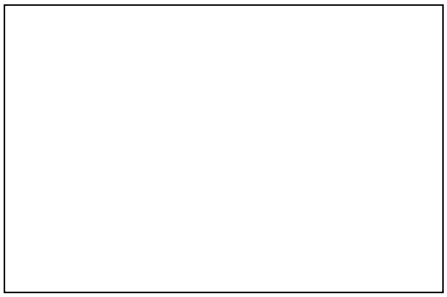


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharde de cristal {3}

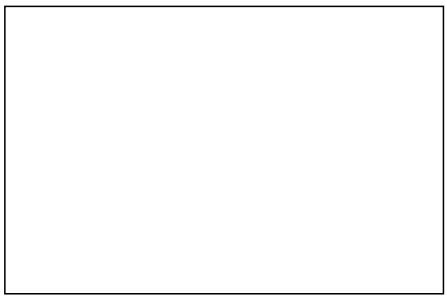


Artefact U

{3}, {T} ou {U}, {T} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibelot de pierrenuage {3}

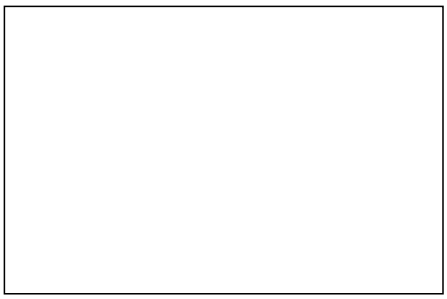


Artefact M

À chaque fois qu'un permanent non-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}



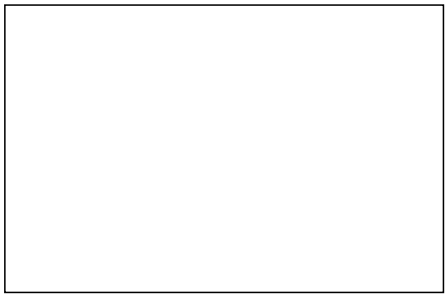
Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré {5}

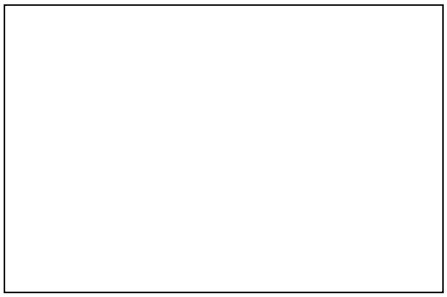


Artefact R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail intermittent {4}

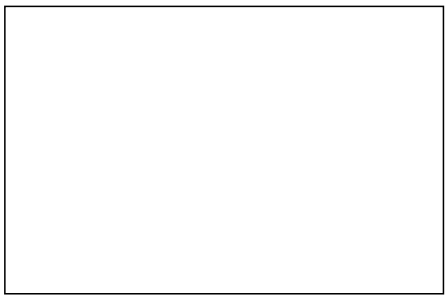


Artefact R

{1},{T} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planétaire mécanique vedalken {4}

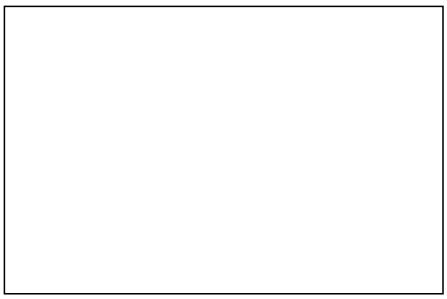


Artefact R

Vous pouvez lancer des sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjourneur {3}{W}{U}



Planeswalker légendaire : Venser M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

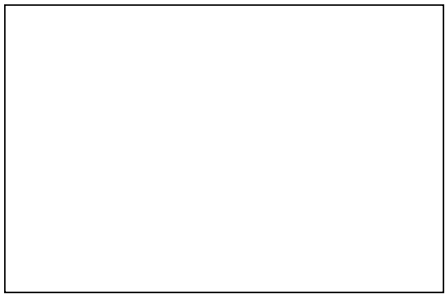
{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faille cyclonique {1}{U}

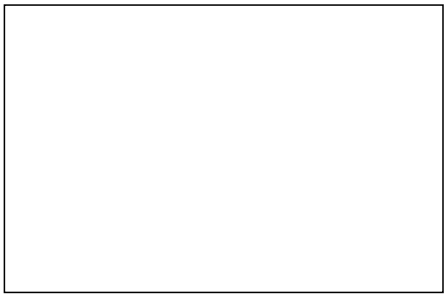


Éphémère R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre à la poussière {2}{W}{W}

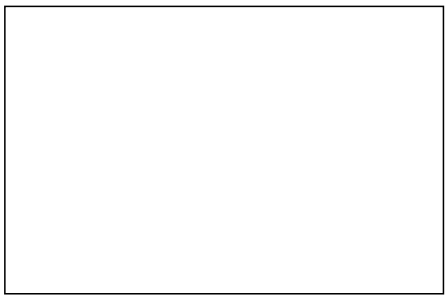


Éphémère U

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

Condamnation {W}

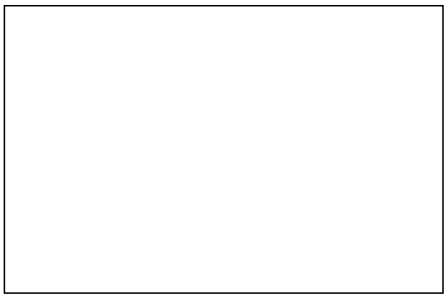


Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vole fantôme {2}{W}



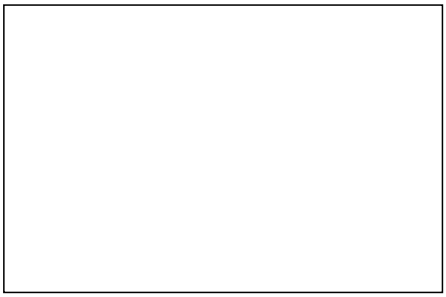
Éphémère R

Exilez chaque créature que vous contrôlez. Renvoyez ces créatures sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éladämri {G}{W}

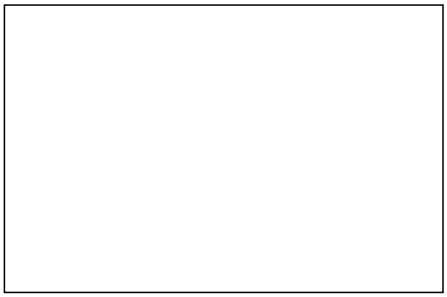


Éphémère R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équilibre {1}{U}{U}

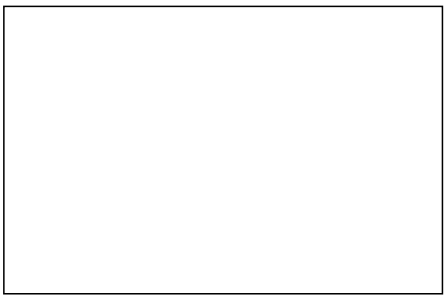


Enchantement R

À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx {X}{W}{U}{U}

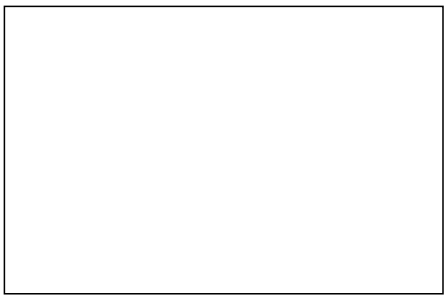


Éphémère M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience {2}{U}{U}



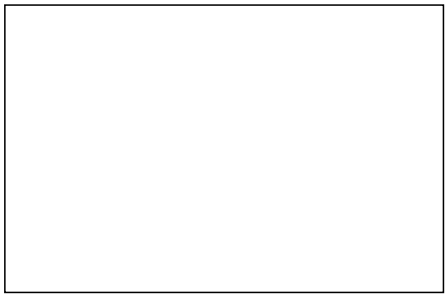
Enchantement R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'aura {1}{G}{W}



Enchantement U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast