Apprentie étincemage {1}{R}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Apprentie étincemage arrive sur le champ de bataille, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyenne jeskaï {1}{U}

Créature : humain et moine U

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que la Doyenne jeskaï inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcanis l'omnipotent {3}{U}{U}{U}

Créature légendaire : sorcier R

{T} : Piochez trois cartes.
{2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omnipotent dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité aquamorphe {2}{U}{U}

Créature : changeforme C

Au moment où l'Entité aquamorphe arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est retournée face visible, elle devient 5/1 ou 1/5, selon votre choix.
Mue {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité aquamorphe {2}{U}{U}

Créature : changeforme **C**

Au moment où l'Entité aquamorphe arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est retournée face visible, elle devient 5/1 ou 1/5, selon votre choix.
Mue {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc des coraux {1}{U}

Créature : ondin et gredin **C**

Mue {U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
Quand l'Escroc des coraux est retourné face visible, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahisseurs færies {4}{U}

Créature : peuple fée et gredin **C**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc des coraux {1}{U}

Créature : ondin et gredin **C**

Mue {U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
Quand l'Escroc des coraux est retourné face visible, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imposteur færie {U}

Créature : peuple fée et gredin U

Vol
Quand l'Imposteur færie arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mille vents {4}{U}{U}

Créature : élémental R

Vol
Mue {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand les Mille vents sont retournés face visible, renvoyez toutes les autres créatures engagées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imposteur færie {U}

Créature : peuple fée et gredin U

Vol
Quand l'Imposteur færie arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plieur de volonté {1}{U}

Créature : humain et sorcier U

Mue {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand le Plieur de volonté est retourné face visible, changez la cible d'un sort ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'Uthuün {5}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
Quand le Sphinx d'Uthuün arrive sur le champ de bataille, révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante des fonds marins {1}{U}

Créature : illusion C

Mue ? Renvoyez deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
Quand la Voyante des fonds marins est retournée face visible, piochez deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traceur d'échos {2}{U}

Créature : humain et sorcier C

Mue {2}{U}
Quand le Traceur d'échos est retourné face visible, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante des fonds marins {1}{U}

Créature : illusion C

Mue ? Renvoyez deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
Quand la Voyante des fonds marins est retournée face visible, piochez deux cartes.

1/3

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

Maîtresse aux crochets kor {2}{W}

Créature : kor et soldat C

Quand la Maîtresse aux crochets kor arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître leurreur {1}{W}

Créature : humain et soldat C

{W}, {T} : Engagez la créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Missionnaire solitaire {1}{W}

Créature : kor et moine C

Quand le Missionnaire solitaire arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'éclair {1}{R}{W}{U}

Créature : ange P

Vol, vigilance, célérité

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille de hussards {2}{W}{U}

Créature : humain et chevalier C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Vigilance

2/4

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

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique

Terrain U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique

Terrain U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

Piège à fournaise {3}{R}

Éphémère : piège **U**

Si vous avez subi des blessures d'au moins deux créatures ce tour-ci, vous pouvez payer {R} à la place du coût de mana de ce sort.
Le Piège à fournaise inflige 4 blessures à la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abrogation {X}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana de X dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distraction fugace {U}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

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

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège cingleur {3}{U}{U}

Éphémère : piège **C**

Si un adversaire a fait arriver, sous son contrôle, au moins deux créatures sur le champ de bataille ce tour-ci, vous pouvez payer {U} à la place du coût de mana de ce sort. Renvoyez deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions traumatisantes {3}{U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.
Recyclage de terrain de base {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conjuration {W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions traumatisantes {3}{U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.
Recyclage de terrain de base {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice expéditive {W}

Éphémère **C**

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à volée de flèches {3}{W}

Éphémère : piège U

Si au moins quatre créatures attaquent, vous pouvez payer {1}{W} à la place du coût de mana de ce sort.
Le Piège à volée de flèches inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures attaquantes ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de vapeur {2}{U}{R}

Éphémère R

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque et séparez-les en deux tas. Un adversaire choisit un de ces tas. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenir la position {1}{W}{W}

Éphémère R

Les créatures bloqueuses gagnent +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast