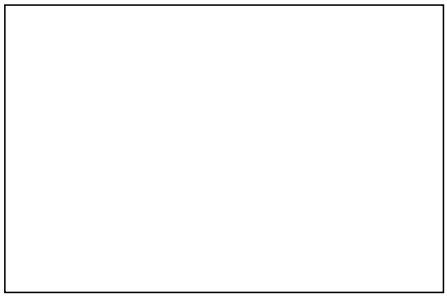
Fae des souhaits {1}{U}



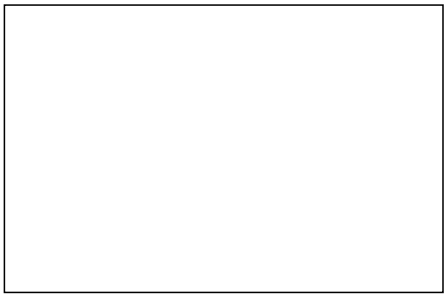
Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
{1}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez la Fae des souhaits dans la main de son propriétaire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kenrith, le roi réapparu {4}{W}



Créature légendaire : humain et noble M

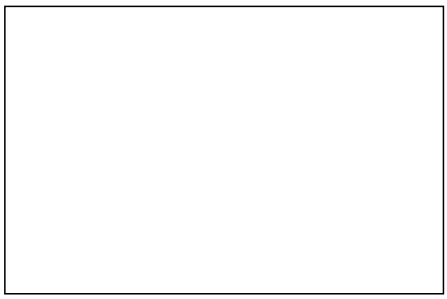
{R} : Toutes les créatures acquièrent le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.
{1}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

{2}{W} : Un joueur ciblé gagne 5 points de vie.
{3}{U} : Un joueur ciblé pioche une carte.
{4}{B} : Mettez sur le champ de bataille, sous le contrôle de son propriétaire, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fae des souhaits {1}{U}



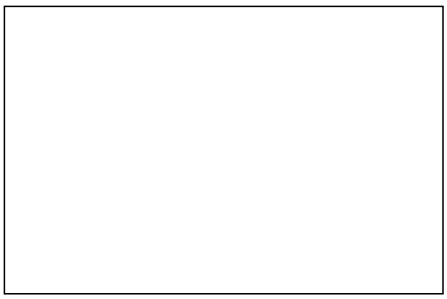
Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
{1}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez la Fae des souhaits dans la main de son propriétaire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Issu des rêves {2}{U}{U}



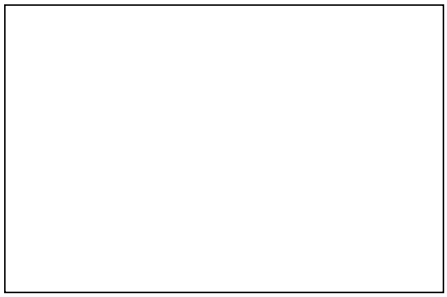
Rituel R

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Issu des rêves {2}{U}{U}

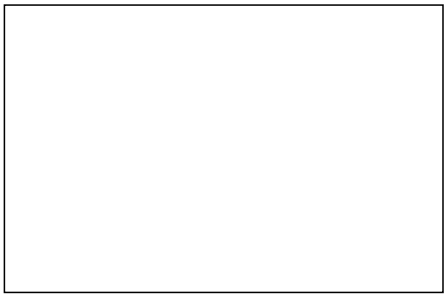


Rituel R

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant {1}{R}{W}

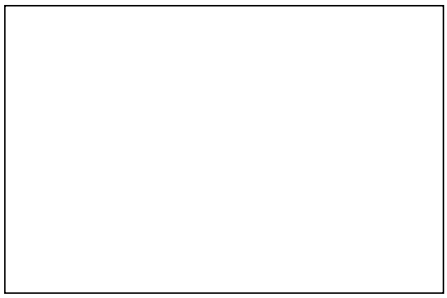


Rituel R

Choisissez l'un ou les deux ?
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant {1}{R}{W}

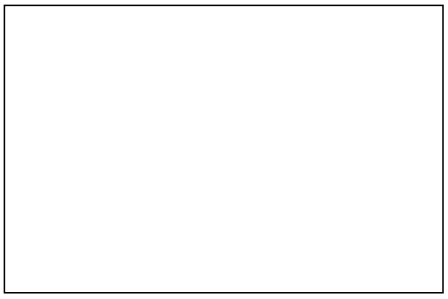


Rituel R

Choisissez l'un ou les deux ?
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant {1}{R}{W}



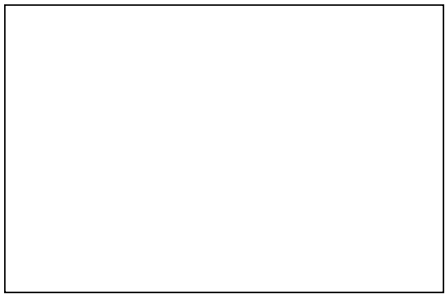
Rituel R

Choisissez l'un ou les deux ?
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle {2}{W}{W}{U}

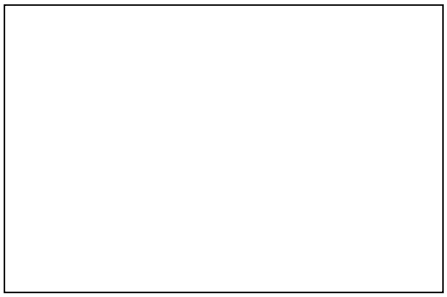


Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle {2}{W}{W}{U}

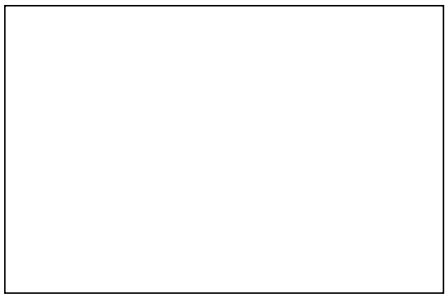


Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle {2}{W}{W}{U}

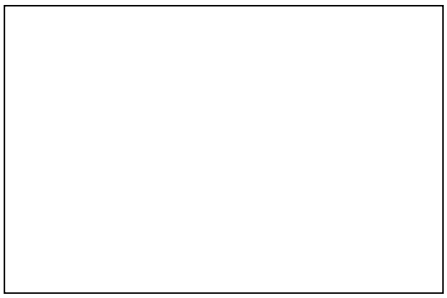


Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



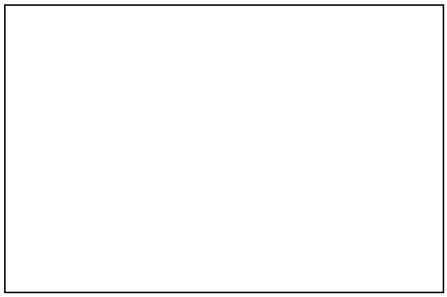
Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

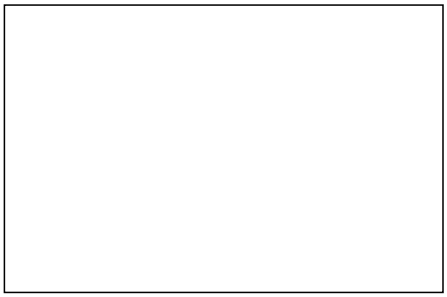


Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

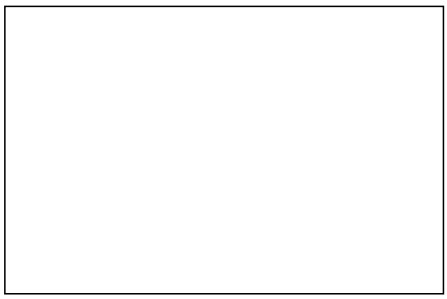


Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

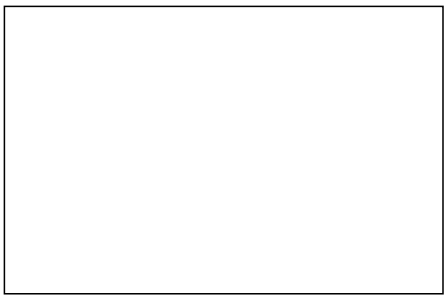


Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives

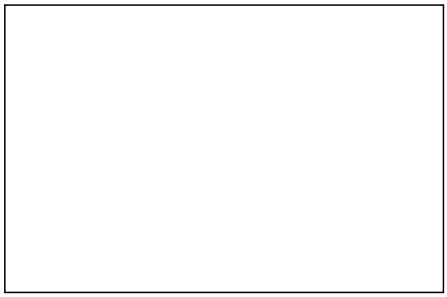
Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives

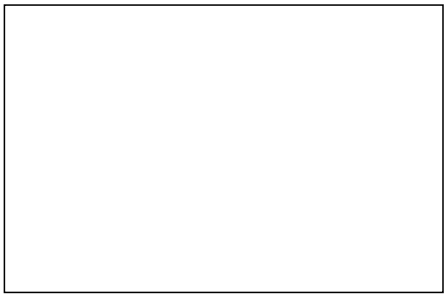


Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire

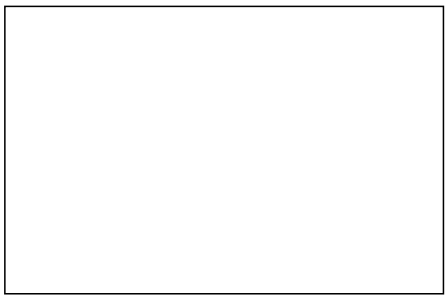


Terrain U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives

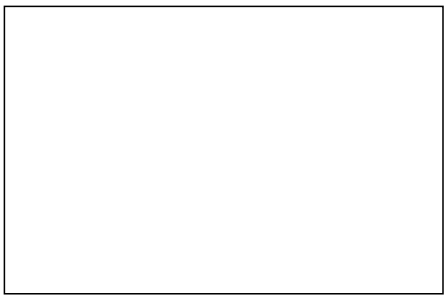


Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire



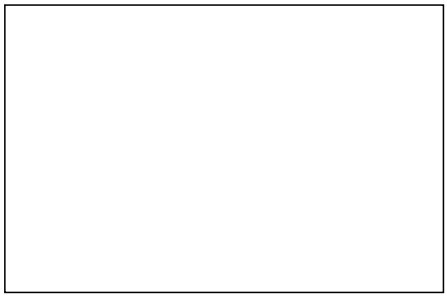
Terrain U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire

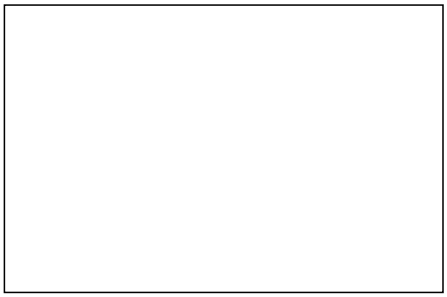


Terrain U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

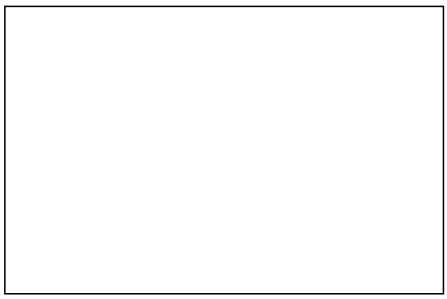


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire

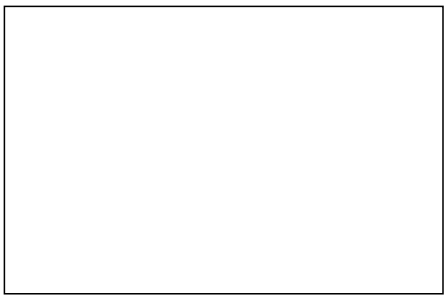


Terrain U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



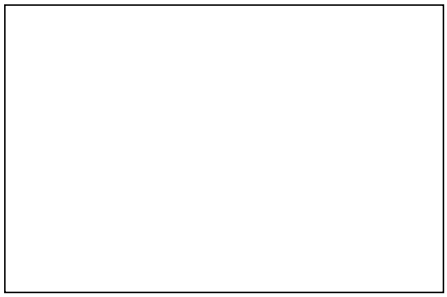
Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

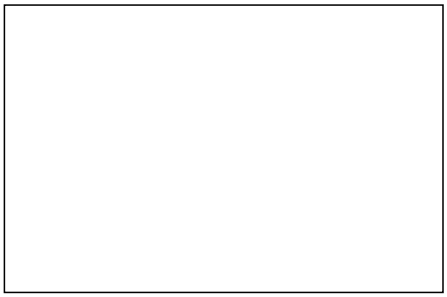


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

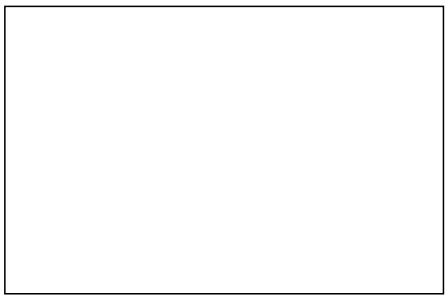


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

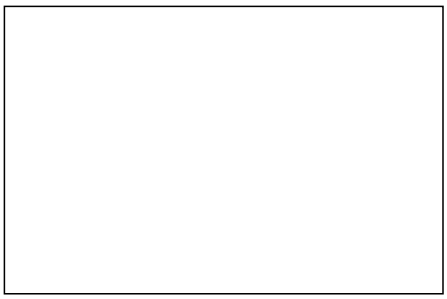


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



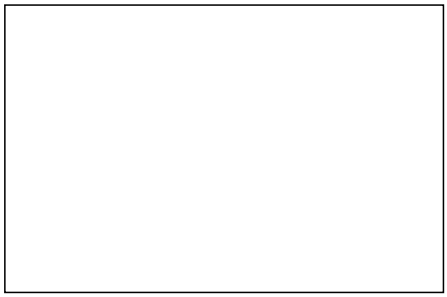
Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

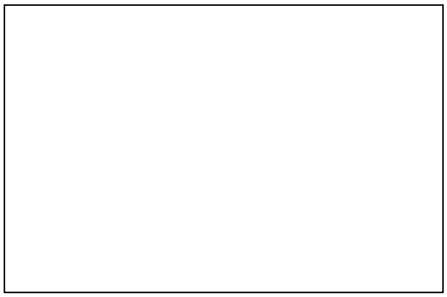


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

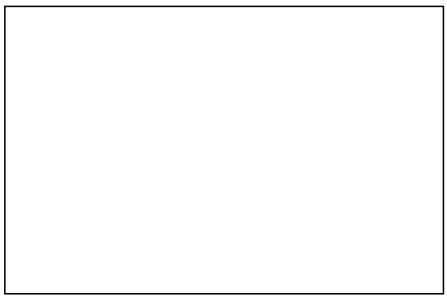


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

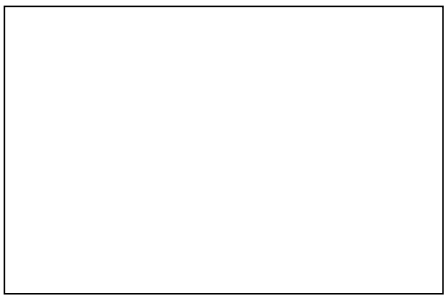


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



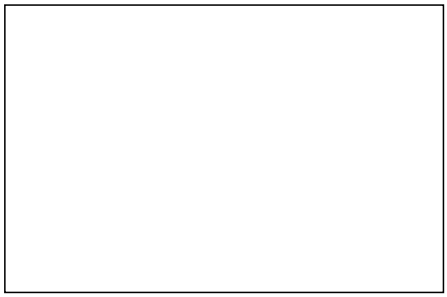
Terrain **R**

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 de la révélation

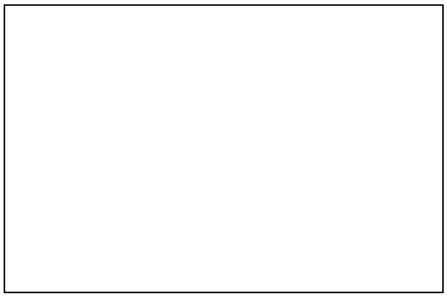


Terrain R

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 {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, l'ineffable {6}



Planeswalker légendaire : Ugin R

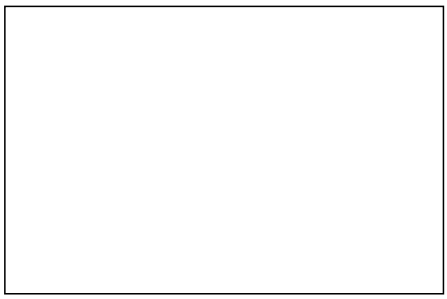
Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe

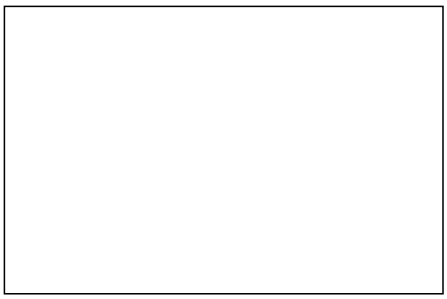


Terrain R

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 {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan l'Insoumis {3}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Sarkhan R

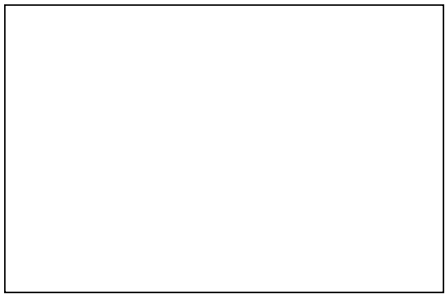
À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.
+1 : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.
-3 : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan l'Insoumis {3}{R}{R}



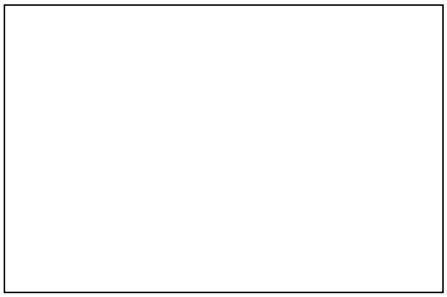
Planeswalker légendaire : Sarkhan R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.
+1 : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.
-3 : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan l'Insoumis {3}{R}{R}



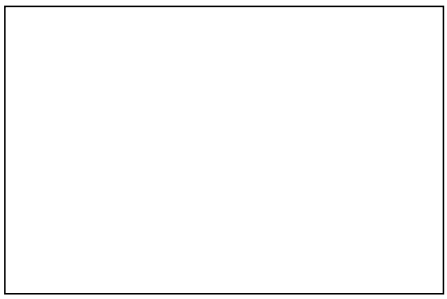
Planeswalker légendaire : Sarkhan R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.
+1 : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.
-3 : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan l'Insoumis {3}{R}{R}



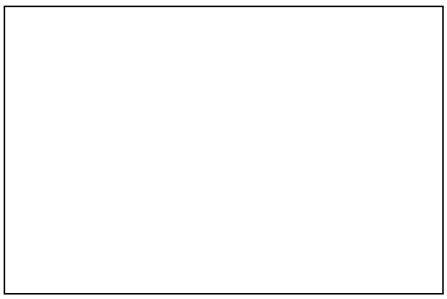
Planeswalker légendaire : Sarkhan R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.
+1 : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.
-3 : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kasmina, mentor énigmatique {3}{U}



Planeswalker légendaire : Kasmina U

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent une créature ou un planeswalker que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

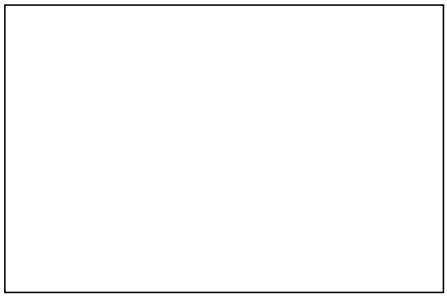
{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Sorcier. Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kasmina, mentor énigmatique {3}{U}



Planeswalker légendaire : Kasmina U

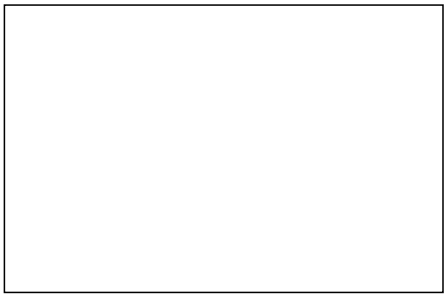
Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent une créature ou un planeswalker que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Sorcier. Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles {1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Narset R

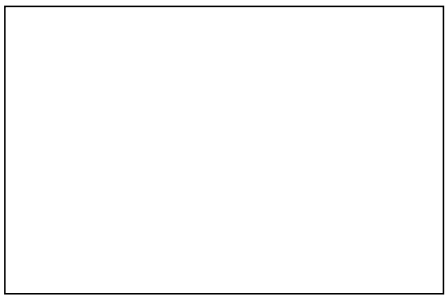
Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kasmina, mentor énigmatique {3}{U}



Planeswalker légendaire : Kasmina U

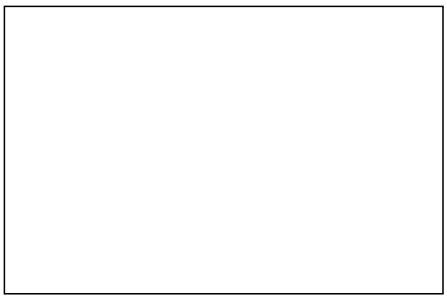
Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent une créature ou un planeswalker que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Sorcier. Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles {1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Narset R

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

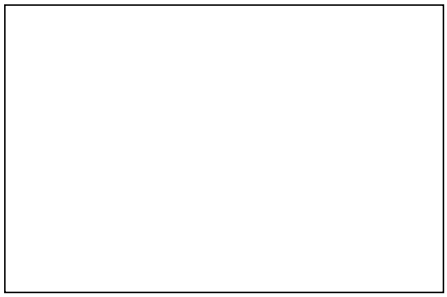
{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles {1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Narset R

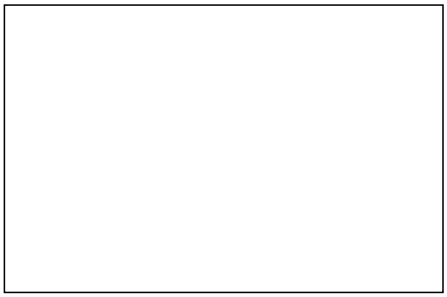
Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saheeli, sublime artificière {1}{UR}{UR}



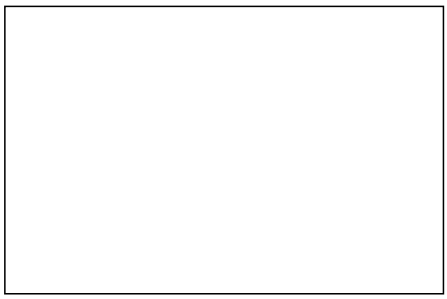
Planeswalker légendaire : Saheeli U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.
-2 : Un artefact ciblé que vous contrôlez devient une copie d'une autre cible, artefact ou créature, que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles {1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Narset R

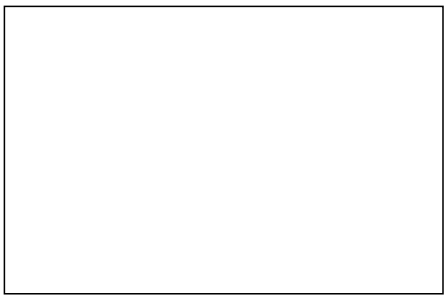
Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saheeli, sublime artificière {1}{UR}{UR}



Planeswalker légendaire : Saheeli U

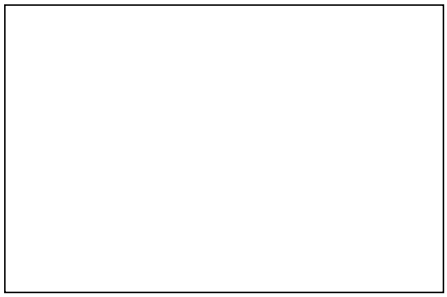
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.
-2 : Un artefact ciblé que vous contrôlez devient une copie d'une autre cible, artefact ou créature, que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention {3}{R}

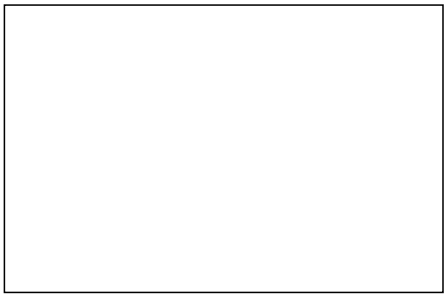


Enchantement R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.
Vous pouvez lancer des sorts ayant un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention {3}{R}

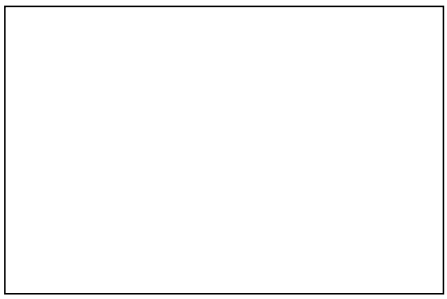


Enchantement R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.
Vous pouvez lancer des sorts ayant un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention {3}{R}

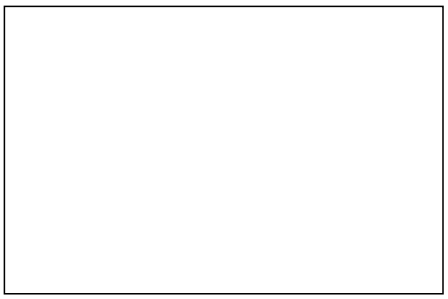


Enchantement R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.
Vous pouvez lancer des sorts ayant un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention {3}{R}



Enchantement R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.
Vous pouvez lancer des sorts ayant un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer {1}{U}

Enchantement **C**

Flash
Quand l'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte.
{2}{U}, sacrifiez l'Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer {1}{U}

Enchantement **C**

Flash
Quand l'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte.
{2}{U}, sacrifiez l'Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer {1}{U}

Enchantement **C**

Flash
Quand l'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte.
{2}{U}, sacrifiez l'Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer {1}{U}

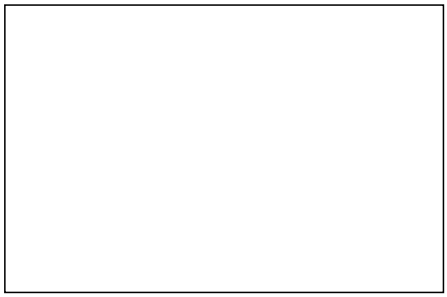
Enchantement **C**

Flash
Quand l'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte.
{2}{U}, sacrifiez l'Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement {2}{W}

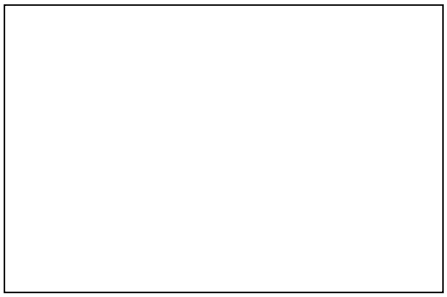


Enchantement **C**

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation de masse {X}{X}{U}{U}{U}{U}

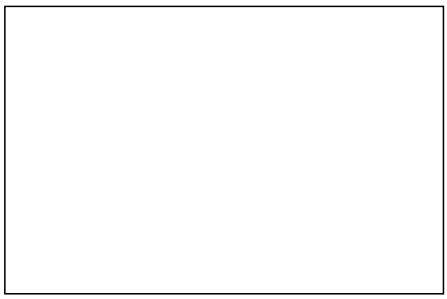


Rituel **R**

Acquérez le contrôle de X créatures et/ou planeswalkers ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement {2}{W}

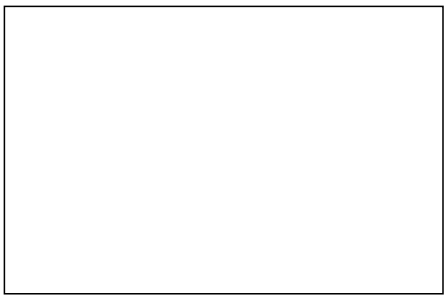


Enchantement **C**

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret fervent {1}{W}



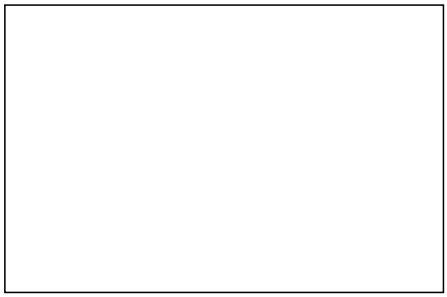
Rituel **U**

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret fervent {1}{W}

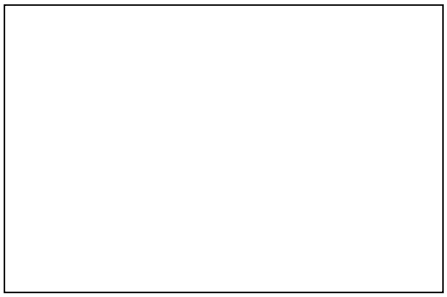


Rituel U

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}

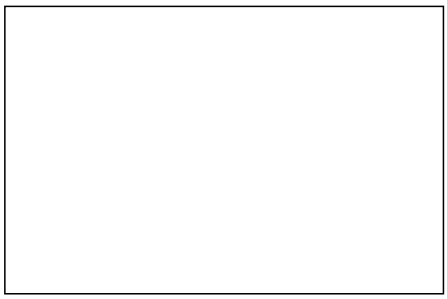


Rituel C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}

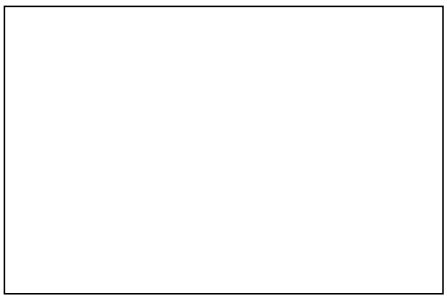


Rituel C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves {1}{UB}{UB}



Planeswalker légendaire : Ashiok U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

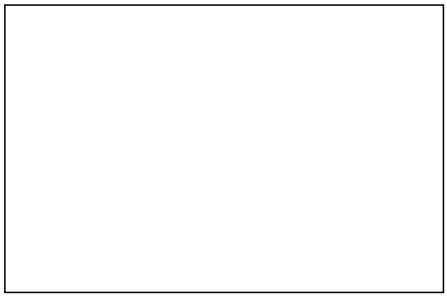
{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dovin, autorité du contrôle {2}{WU}



Planeswalker légendaire : Dovin U

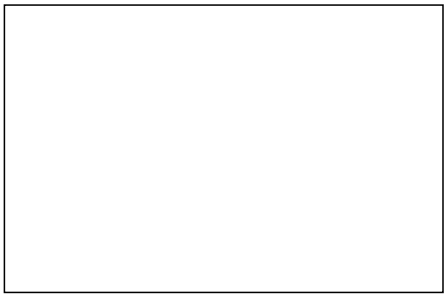
Les sorts d'artefact, d'éphémère et de rituel que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer.

{-1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cramer {1}{R}

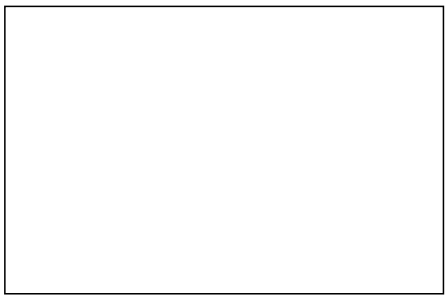


Éphémère U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Cramer inflige 5 blessures à une cible, créature ou planeswalker, blanche ou bleue.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cramer {1}{R}

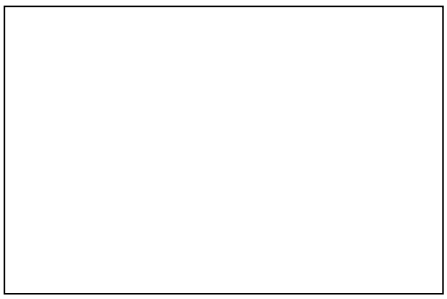


Éphémère U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Cramer inflige 5 blessures à une cible, créature ou planeswalker, blanche ou bleue.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sens {2}{U}



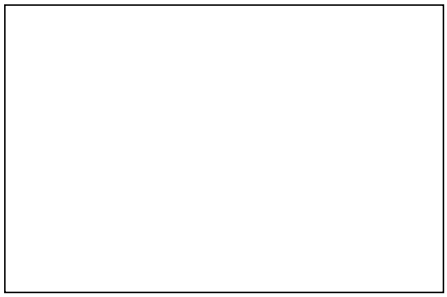
Éphémère C

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sens {2}{U}

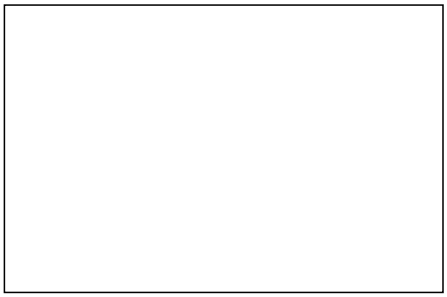


Éphémère **C**

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Véto de Dovin {W}{U}

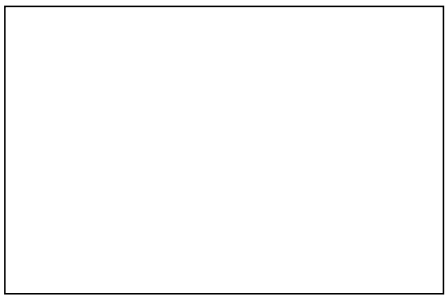


Éphémère **U**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sens {2}{U}



Éphémère **C**

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast