Souhait vivant {1}{G}

Rituel R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant {1}{G}

Rituel R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant {1}{G}

Rituel R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant {1}{G}

Rituel R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur {3}{U}

Rituel C

Un joueur ciblé pioche deux cartes.
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naissance d'un plan {1}{W}

Rituel R

Renvoyez toutes les cartes de terrain de base depuis tous les cimetières sur le champ de bataille engagées sous le contrôle de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naissance d'un plan {1}{W}

Rituel R

Renvoyez toutes les cartes de terrain de base depuis tous les cimetières sur le champ de bataille engagées sous le contrôle de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naissance d'un plan {1}{W}

Rituel R

Renvoyez toutes les cartes de terrain de base depuis tous les cimetières sur le champ de bataille engagées sous le contrôle de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naissance d'un plan {1}{W}

Rituel R

Renvoyez toutes les cartes de terrain de base depuis tous les cimetières sur le champ de bataille engagées sous le contrôle de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

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

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

Landes d'Adarkar

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Treva

Terrain : repaire U

Quand les Ruines de Treva arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Treva

Terrain : repaire U

Quand les Ruines de Treva arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Treva

Terrain : repaire U

Quand les Ruines de Treva arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Treva

Terrain : repaire U

Quand les Ruines de Treva arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stade des nomades

Terrain U

{T} : Ajoutez {W}. Le Stade des nomades vous inflige 1 blessure.
<i>Seuil</i> ? {W}, {T}, sacrifiez le Stade des nomades : Vous gagnez 4 points de vie. N'activez cette capacité que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stade des nomades

Terrain U

{T} : Ajoutez {W}. Le Stade des nomades vous inflige 1 blessure.
<i>Seuil</i> ? {W}, {T}, sacrifiez le Stade des nomades : Vous gagnez 4 points de vie. N'activez cette capacité que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichement krosian {1}{G}

Éphémère U

Le joueur ciblé mélange dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes ciblées de son cimetière.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichement krosian {1}{G}

Éphémère U

Le joueur ciblé mélange dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes ciblées de son cimetière.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichement krosian {1}{G}

Éphémère U

Le joueur ciblé mélange dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes ciblées de son cimetière.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichement krosian {1}{G}

Éphémère U

Le joueur ciblé mélange dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes ciblées de son cimetière.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix {1}{G}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix {1}{G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix {1}{G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix {1}{G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral {1}{U}

Éphémère **U**

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur {U}

Éphémère U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur {U}

Éphémère U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur {U}

Éphémère U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur {U}

Éphémère U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur {U}

Éphémère U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des druides {1}{G}

Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui contrôle plus de créatures que lui et qui est son adversaire. Le premier joueur peut révéler les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. S'il fait ainsi, ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des druides {1}{G}

Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui contrôle plus de créatures que lui et qui est son adversaire. Le premier joueur peut révéler les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. S'il fait ainsi, ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des druides {1}{G}

Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui contrôle plus de créatures que lui et qui est son adversaire. Le premier joueur peut révéler les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. S'il fait ainsi, ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des druides {1}{G}

Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui contrôle plus de créatures que lui et qui est son adversaire. Le premier joueur peut révéler les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. S'il fait ainsi, ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage {W}{U}

Créature : humain et sorcier R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage {W}{U}

Créature : humain et sorcier R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage {W}{U}

Créature : humain et sorcier R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phelddagrif farfelu {1}{G}{W}{U}

Créature : phelddagrif R

{G}: Le Phelddagrif farfelu gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 verte Hippopotame.
{W}: Le Phelddagrif farfelu acquiert la protection contre le noir et contre le rouge jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé gagne 2 points de vie.
{U}: Le Phelddagrif farfelu acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. L'adversaire ciblé peut piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense {2}

Artefact R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense {2}

Artefact R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense {2}

Artefact R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense {2}

Artefact R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide {G}{W}

Enchantement R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.
{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide {G}{W}

Enchantement R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.
{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide {G}{W}

Enchantement R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.
{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast