Mage lancevif {1}{U}

Créature : humain et sorcier M

Flash
Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel {1}{U}{U}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel {1}{U}{U}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

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

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

Titan de givre {4}{U}{U}

Créature : géant M

À chaque fois que le Titan de givre devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.
À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de givre {4}{U}{U}

Créature : géant M

À chaque fois que le Titan de givre devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.
À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dignitaire cornepierre {3}{W}

Créature : rhinocéros et soldat C

Quand le Dignitaire cornepierre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé passe sa prochaine phase de combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dignitaire cornepierre {3}{W}

Créature : rhinocéros et soldat **C**

Quand le Dignitaire cornepierre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé passe sa prochaine phase de combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}

Créature : mur U

Défenseur
Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}

Créature : mur U

Défenseur
Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

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

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

Envoûteuse de Brumeprairie {1}{WU}

Créature : sangami et sorcier U

{2}{W}{U} : Exilez une créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse de Brumeprairie {1}{WU}

Créature : sangami et sorcier U

{2}{W}{U} : Exilez une créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

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

Toupie de divination du sensei {1}

Artefact U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

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

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

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

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

Voie 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

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

Voie 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

Voie 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

Contemplation {1}{W}{W}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie 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

Contemplation {1}{W}{W}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast