

Ætherlin

{4}{U}{U}

Créature : changeforme

R

{U} : Exilez l'Ætherlin. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

{U} : L'Ætherlin ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

{1} : L'Ætherlin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

{1} : L'Ætherlin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes.

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

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

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

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

Fontaine sacrée

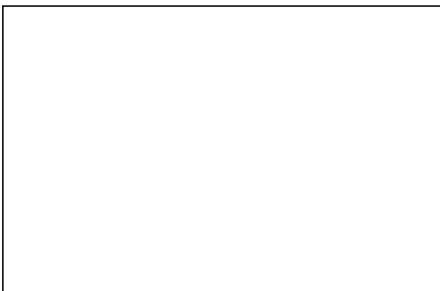
Terrain : plaine et île

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

Fontaine sacrée



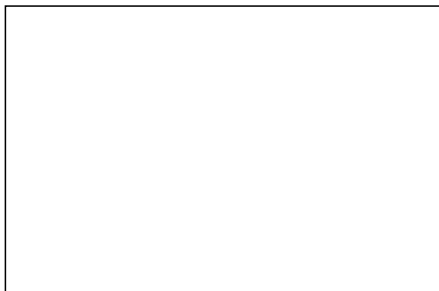
Terrain : plaine et île

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

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

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

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau

TerrainR
{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

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



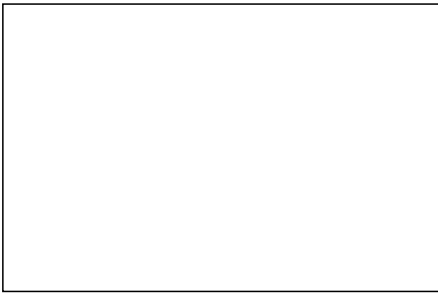
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

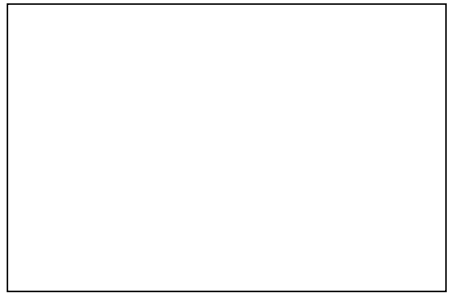
Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet

{2}

Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}

Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet

{2}

Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}

Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

{-2}: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

{-8}: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

{-2}: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

{-8}: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

{-2}: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

{-8}: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil

{4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth, championne du Soleil

{4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promptitude

{U}

Éphémère

R

Le prochain sort de rituel que vous lancez ce tour-ci peut être lancé comme s'il avait le flash.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promptitude

{U}

Éphémère

R

Le prochain sort de rituel que vous lancez ce tour-ci peut être lancé comme s'il avait le flash.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius

{W}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
? Piochez une carte.
? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius

{W}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
? Piochez une carte.
? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius

{W}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

? Piochez une carte.

? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius

{W}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

? Piochez une carte.

? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

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

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

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

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

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de Thiune
{3}{W}{W}

Créature : ange
M

Vol, lien de vie
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon
{W}

Créature : humain et soldat
R

Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin tueur de perfides
{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier
R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la cible de sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrôlent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire
{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace
M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast