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

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

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

Quartier fantôme

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire

Terrain U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}

Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire

Terrain U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}

Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}

Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique {2}

Artefact U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}

Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique {2}

Artefact U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique {2}

Artefact U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

{-1} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique {2}

Artefact U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

{-1} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceuse de pollen {1}{W}

Éphémère U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, les créatures que ce joueur contrôle ne se dégagent pas pendant sa prochaine étape de dégagement. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceuse de pollen {1}{W}

Éphémère U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, les créatures que ce joueur contrôle ne se dégagent pas pendant sa prochaine étape de dégagement. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceuse de pollen {1}{W}

Éphémère U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, les créatures que ce joueur contrôle ne se dégagent pas pendant sa prochaine étape de dégagement. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceuse de pollen {1}{W}

Éphémère U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, les créatures que ce joueur contrôle ne se dégagent pas pendant sa prochaine étape de dégagement. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube {1}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
? Régénérez une créature ciblée.
? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube {1}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
? Régénérez une créature ciblée.
? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube {1}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
? Régénérez une créature ciblée.
? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube {1}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
? Régénérez une créature ciblée.
? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint {W}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint {W}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint {W}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint {W}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace {1}{U}

Enchantement C

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte de Kruphix {1}{U}{U}

Enchantement R

Flash
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace {1}{U}

Enchantement C

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte de Kruphix {1}{U}{U}

Enchantement R

Flash
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte de Kruphix {1}{U}{U}

Enchantement R

Flash
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte de Kruphix {1}{U}{U}

Enchantement R

Flash
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du luminarque {1}{W}

Enchantement R

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du luminarque. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)
{1}{W} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez que si l'Ascension du luminarque a au moins quatre marqueurs « quête » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du luminarque {1}{W}

Enchantement R

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du luminarque. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)
{1}{W} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez que si l'Ascension du luminarque a au moins quatre marqueurs « quête » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement {1}{W}

Éphémère **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence {W}

Éphémère **R**

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence {W}

Éphémère **R**

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence {W}

Éphémère **R**

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence {W}

Éphémère R

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité de la loi {2}{W}

Enchantement U

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité de la loi {2}{W}

Enchantement U

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu {2}{W}{W}

Enchantement R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu {2}{W}{W}

Enchantement R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu {2}{W}{W}

Enchantement R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu {2}{W}{W}

Enchantement R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix {1}{W}

Enchantement R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix {1}{W}

Enchantement R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix {1}{W}

Enchantement R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix {1}{W}

Enchantement R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast