

Contresort

{U}{U}



Éphémère
Contrecarrez le sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère
Contrecarrez le sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère
Contrecarrez le sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

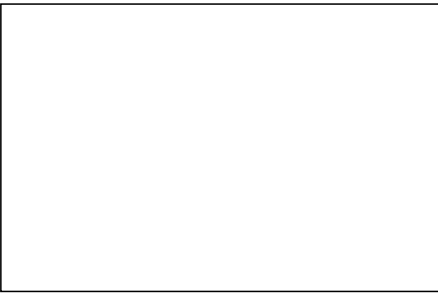


Éphémère
Contrecarrez le sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}



Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}



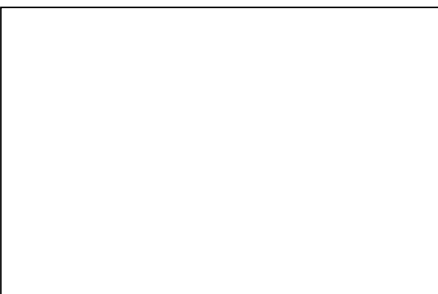
Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}



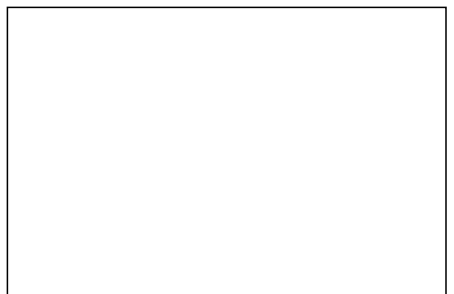
Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination de l'aruspice

{U}



Enchantement

MM

{3}{U}{U}: Mélangez votre bibliothèque.

{X}: Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination de l'aruspice

{U}



Enchantement

MM

{3}{U}: Mélangez votre bibliothèque.

{X}: Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}



Rituel

m12

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger votre bibliothèque.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la nature

{G}



Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C15

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C15

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la nature

{1}{G}



Éphémère

M15

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la nature

{1}{G}

Éphémère

M15

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïlle cyclonique

{1}{U}

Éphémère

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïlle cyclonique

{1}{U}

Éphémère

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ætherisation

{3}{U}

Éphémère

C15

Renvoyez toutes les créatures attaquantes dans les mains de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ætherisation

{3}{U}

Éphémère

C15

Renvoyez toutes les créatures attaquant dans les mains de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Richesse abominable

{X}{B}{G}{U}

Rituel

KTK

L'adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez lancer n'importe quel nombre de cartes non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X sans payer leurs coûts de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Richesse abominable

{X}{B}{G}{U}

Rituel

KTK

L'adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez lancer n'importe quel nombre de cartes non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X sans payer leurs coûts de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Richesse abominable

{X}{B}{G}{U}

Rituel

KTK

L'adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez lancer n'importe quel nombre de cartes non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X sans payer leurs coûts de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

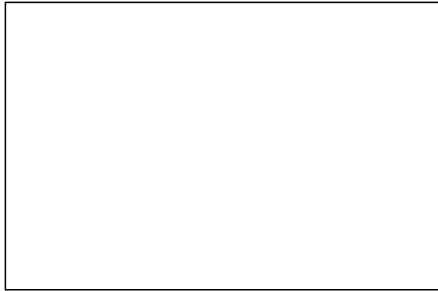
île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

{G}{U}

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

{G}{U}

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

ORI

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

ORI

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

C16

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

ORI

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

ISD

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain ISD

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard

{1}{U}



Créature : mur C14

Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain ISD

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard

{1}{U}




Créature : mur C14

Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}




Créature : mur C14
Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoaire {2}{U}

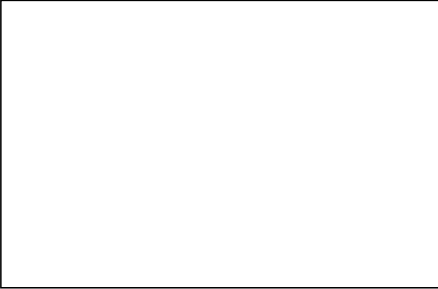


Créature : méduse C13
Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}

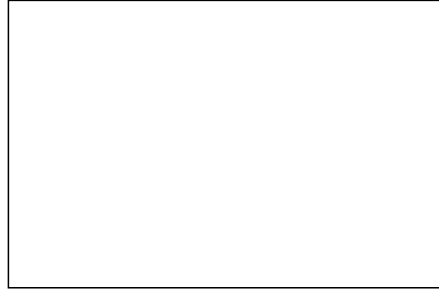


Créature : mur C14
Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoaire {2}{U}



Créature : méduse C13
Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoire

{2}{U}



Créature : méduse

C13

Défenseur, vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant

{1}{G}



Créature : mur

ROE

Défenseur

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoire

{2}{U}



Créature : méduse

C13

Défenseur, vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant

{1}{G}



Créature : mur

ROE


Défenseur

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}




Créature : mur **ROE**
 Défenseur
 {T} : Ajoutez {G} à votre réserve pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle {5}{U}{U}{U}

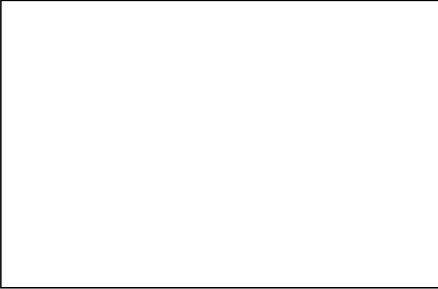


Créature : léviathan **M15**
 Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
 Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.
 Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}

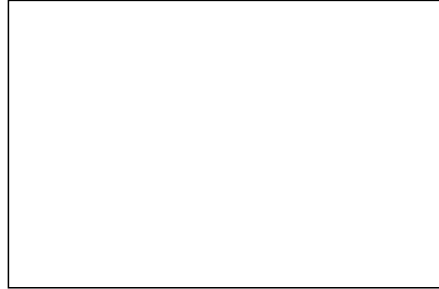


Créature : mur **ROE**
 Défenseur
 {T} : Ajoutez {G} à votre réserve pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle {5}{U}{U}{U}



Créature : léviathan **M15**
 Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
 Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.
 Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache

{2}{G}



Créature : humain et druide

RTR

Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix à votre réserve, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache

{2}{G}



Créature : humain et druide

RTR

Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix à votre réserve, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache

{2}{G}



Créature : humain et druide

RTR

Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix à votre réserve, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache

{2}{G}



Créature : humain et druide

RTR

Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix à votre réserve, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

