

Spirale temporelle

{4}{U}{U}



Rituel

US

Retirez la spirale temporelle de la partie. Chaque joueur mélange son cimetière et sa main à sa bibliothèque puis pioche 7 cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force

{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale temporelle

{4}{U}{U}



Rituel

US

Retirez la spirale temporelle de la partie. Chaque joueur mélange son cimetière et sa main à sa bibliothèque puis pioche 7 cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force

{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force

{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvre-feu

{U}

Éphémère

US

Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle et la renvoie dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force

{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvre-feu

{U}

Éphémère

US

Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle et la renvoie dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvre-feu

{U}



Éphémère

US

Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle et la renvoie dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claquement

{1}{U}



Éphémère

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à 2 terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvre-feu

{U}



Éphémère

US

Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle et la renvoie dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claquement

{1}{U}



Éphémère

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à 2 terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claquement

{1}{U}

Éphémère

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à 2 terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

Au lieu de payer le coût de mana de l'Hébétude vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claquement

{1}{U}

Éphémère

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à 2 terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

Au lieu de payer le coût de mana de l'Hébétude vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

Au lieu de payer le coût de mana de l'Hébétude vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surcharge

{1}{U}

Enchantement

PY

À chaque fois qu'un joueur met une carte de créature en jeu, ce joueur renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

Au lieu de payer le coût de mana de l'Hébétude vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surcharge

{1}{U}

Enchantement

PY

À chaque fois qu'un joueur met une carte de créature en jeu, ce joueur renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surcharge

{1}{U}

Enchantement

PY

À chaque fois qu'un joueur met une carte de créature en jeu, ce joueur renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur

{U}

Éphémère

C16

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

Surcharge

{1}{U}

Enchantement

PY

À chaque fois qu'un joueur met une carte de créature en jeu, ce joueur renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur

{U}

Éphémère

C16

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

C16

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

Île

Terrain de base : île

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur

{U}

Éphémère

C16

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

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

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

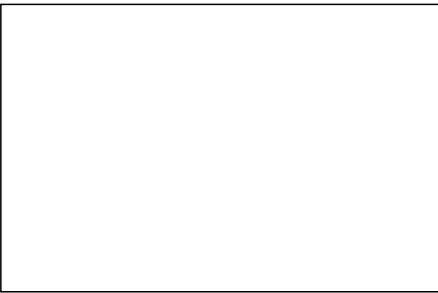
île



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

Ancienne tombe



Terrain

{T} : Ajoutez {C}{C} à votre réserve. L'Ancienne tombe vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

{T} : Ajoutez {C}{C} à votre réserve. L'Ancienne tombe vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

{T} : Ajoutez {C}{C} à votre réserve. L'Ancienne tombe vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

{T} : Ajoutez {C}{C} à votre réserve. L'Ancienne tombe vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}



Artefact

C15

Lorsque l'Incubateur d'Urza arrive en jeu, choisissez un type de créature.
Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à jouer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}



Artefact

C15

Lorsque l'Incubateur d'Urza arrive en jeu, choisissez un type de créature.
Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à jouer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}



Artefact

C15

Lorsque l'Incubateur d'Urza arrive en jeu, choisissez un type de créature.
Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à jouer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}




Artefact

C15

Lorsque l'Incubateur d'Urza arrive en jeu, choisissez un type de créature.
Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à jouer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-bourse rishadan {2}{U}




Créature : pirate **MM**
Quand le Coupe-bourse Rishadan arrive en jeu, chaque adversaire sacrifie un permanent à moins qu'il ne paye {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-bourse rishadan {2}{U}

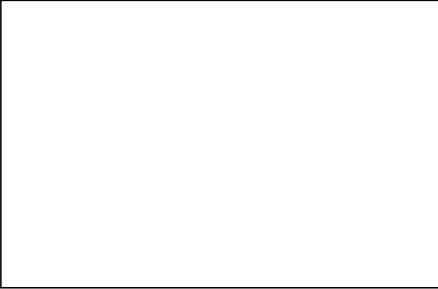


Créature : pirate **MM**
Quand le Coupe-bourse Rishadan arrive en jeu, chaque adversaire sacrifie un permanent à moins qu'il ne paye {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-bourse rishadan {2}{U}

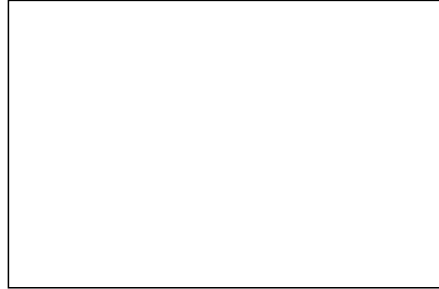


Créature : pirate **MM**
Quand le Coupe-bourse Rishadan arrive en jeu, chaque adversaire sacrifie un permanent à moins qu'il ne paye {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-bourse rishadan {2}{U}




Créature : pirate **MM**
Quand le Coupe-bourse Rishadan arrive en jeu, chaque adversaire sacrifie un permanent à moins qu'il ne paye {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigand rishadan {4}{U}



Créature : pirate MM


Vol

Quand le Brigand Rishadan arrive en jeu, chaque adversaire sacrifie un permanent à moins qu'il ne paye {3}.
Le Brigand Rishadan ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigand rishadan {4}{U}



Créature : pirate MM

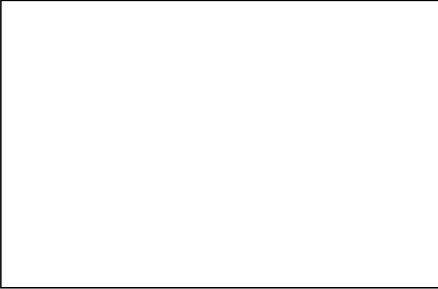
Vol

Quand le Brigand Rishadan arrive en jeu, chaque adversaire sacrifie un permanent à moins qu'il ne paye {3}.
Le Brigand Rishadan ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigand rishadan {4}{U}



Créature : pirate MM

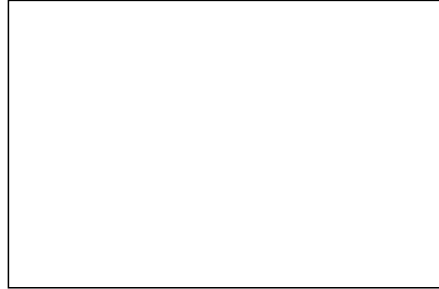
Vol

Quand le Brigand Rishadan arrive en jeu, chaque adversaire sacrifie un permanent à moins qu'il ne paye {3}.
Le Brigand Rishadan ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigand rishadan {4}{U}



Créature : pirate MM

Vol

Quand le Brigand Rishadan arrive en jeu, chaque adversaire sacrifie un permanent à moins qu'il ne paye {3}.
Le Brigand Rishadan ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-laine rishadan

{3}{U}



Créature : pirate

MM

Quand le Tire-laine Rishadan arrive en jeu, chaque adversaire sacrifie un permanent à moins qu'il ne paye {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-laine rishadan

{3}{U}



Créature : pirate

MM

Quand le Tire-laine Rishadan arrive en jeu, chaque adversaire sacrifie un permanent à moins qu'il ne paye {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-laine rishadan

{3}{U}



Créature : pirate

MM

Quand le Tire-laine Rishadan arrive en jeu, chaque adversaire sacrifie un permanent à moins qu'il ne paye {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-laine rishadan

{3}{U}



Créature : pirate

MM

Quand le Tire-laine Rishadan arrive en jeu, chaque adversaire sacrifie un permanent à moins qu'il ne paye {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

