

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île
{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.)
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île
{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.)
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

((T) : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.)

Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau Ipnu



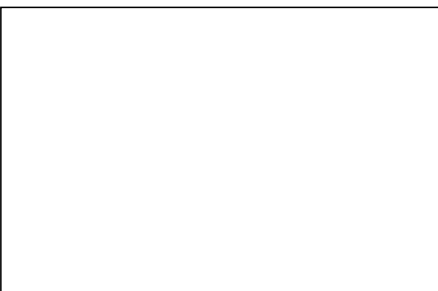
Terrain : désert

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U} à votre réserve. {1}{U}, {T}, sacrifiez un désert : Le joueur ciblé met les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

((T) : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.)

Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau Ipnu



Terrain : désert

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U} à votre réserve. {1}{U}, {T}, sacrifiez un désert : Le joueur ciblé met les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine



Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille et mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}



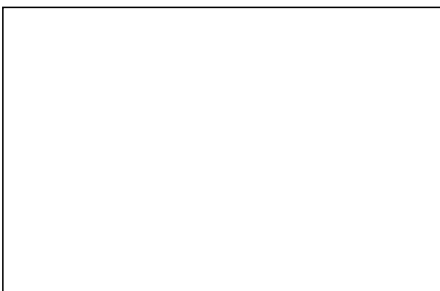
Éphémère

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine



Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille et mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}



Éphémère

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}



Éphémère

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi renouvelée

{2}{W}



Éphémère

Vous gagnez 6 points de vie.

Recyclage {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez la Foi renouvelée, vous pouvez gagner 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}



Éphémère

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}



Rituel

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion de l'Éther

{1}{U}

Enchantement : aura

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Enchanter : créature ou véhicule

Quand la Fusion de l'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs énergie).

Le permanent enchanté gagne -4/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion de l'Éther

{1}{U}

Enchantement : aura

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Enchanter : créature ou véhicule

Quand la Fusion de l'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs énergie).

Le permanent enchanté gagne -4/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion de l'Éther

{1}{U}

Enchantement : aura

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Enchanter : créature ou véhicule

Quand la Fusion de l'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs énergie).

Le permanent enchanté gagne -4/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie

{3}{U}

Éphémère

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion de l'Éther

{1}{U}

Enchantement : aura

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Enchanter : créature ou véhicule

Quand la Fusion de l'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs énergie).

Le permanent enchanté gagne -4/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie

{3}{U}

Éphémère

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie

{3}{U}

Éphémère

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous gagnez {E}{E}
(deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription

{3}{W}

Enchantement

Flash

Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.

Recyclage {W} ({W}), défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie

{3}{U}

Éphémère

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous gagnez {E}{E}
(deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription

{3}{W}

Enchantement

Flash

Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.

Recyclage {W} ({W}), défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription

{3}{W}

Enchantement

Flash

Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.

Recyclage {W} ({W}), défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

Si l'Approche du Second Soleil a été lancée depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort nommé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription

{3}{W}

Enchantement

Flash

Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.

Recyclage {W} ({W}), défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

Si l'Approche du Second Soleil a été lancée depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort nommé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

Si l'Approche du Second Soleil a été lancée depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort nommé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation

{1}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation

{1}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation

{1}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation

{1}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté suprême

{2}{U}

Éphémère

Coisissez l'un —

- Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
- Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté suprême

{2}{U}

Éphémère

Coisissez l'un —

- Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
- Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté suprême

{2}{U}

Éphémère

Coisissez l'un —

- Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
- Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté suprême

{2}{U}

Éphémère

Coisissez l'un —

- Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
- Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kefnet le Clairvoyant

{2}{U}

Créature légendaire : dieu

Vol, indestructible

Kefnet le Clairvoyant ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez au moins sept cartes en main.

{3}{U} : Piochez une carte, puis vous pouvez renvoyer un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aménagement des décombres

{2}{W}{W}

Éphémère

Exilez toutes les créatures attaquantes que le joueur ciblé contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque autant de cartes de terrain de base, les mettre sur le champ de bataille engagées et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast