

Kefnet le Clairvoyant

{2}{U}

Créature légendaire : dieu

M

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

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

R

Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé 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

Kefnet le Clairvoyant

{2}{U}

Créature légendaire : dieu

M

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

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

R

Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé 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

R

Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé 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

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

R

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

R

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}

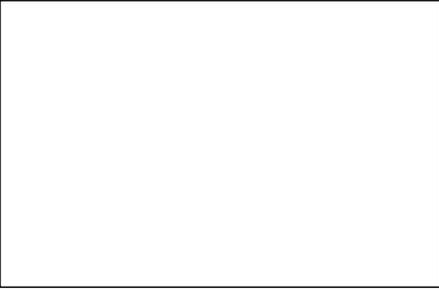
Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine



Terrain

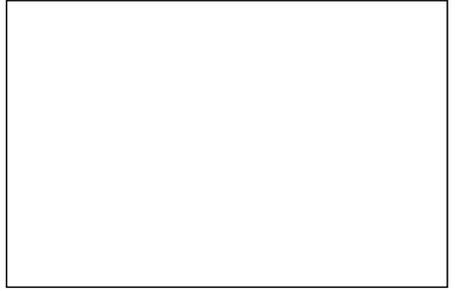
U

{T} : Ajoutez {C}.

{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, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



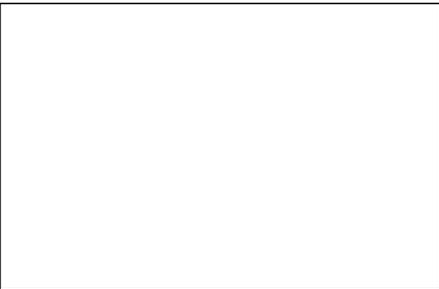
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine



Terrain

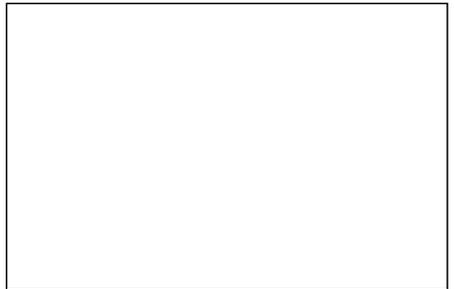
U

{T} : Ajoutez {C}.

{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, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

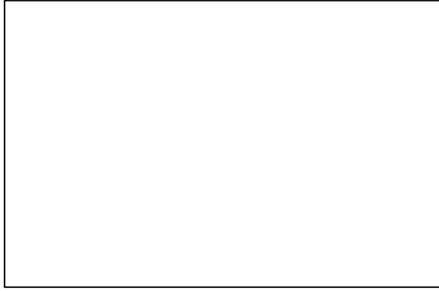


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

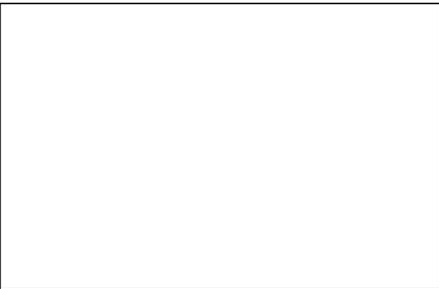


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

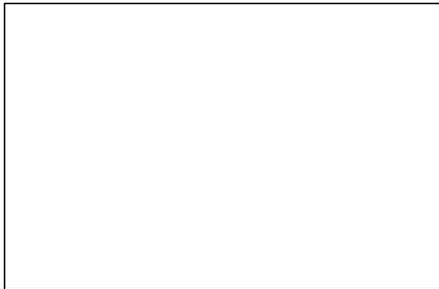


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

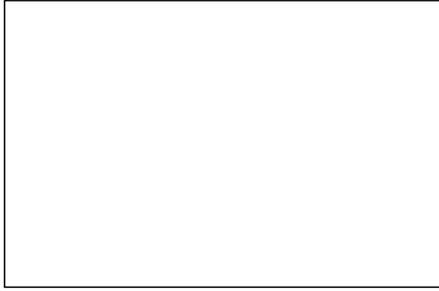


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

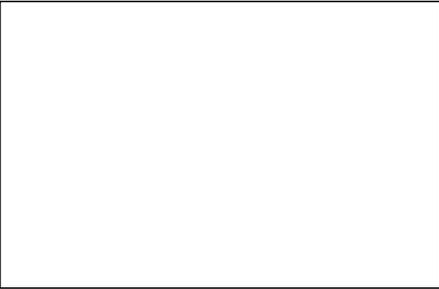


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

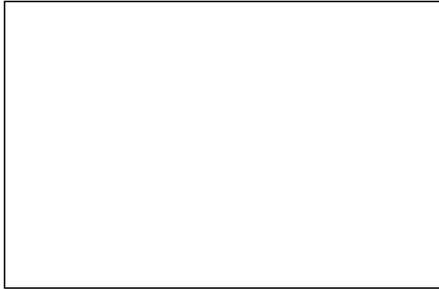


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

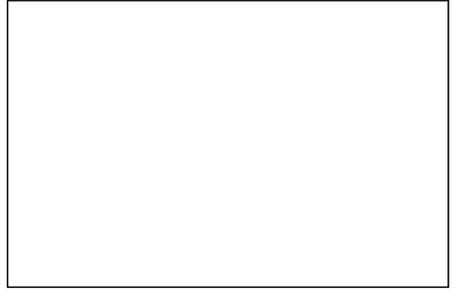


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

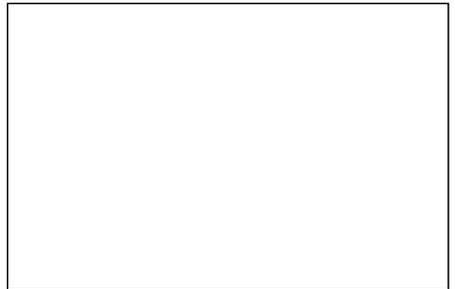


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

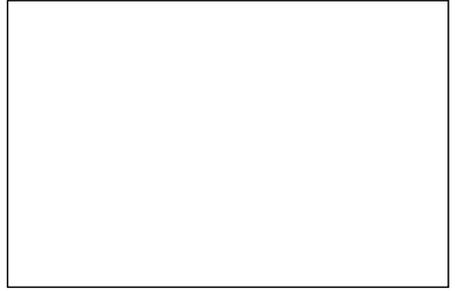


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

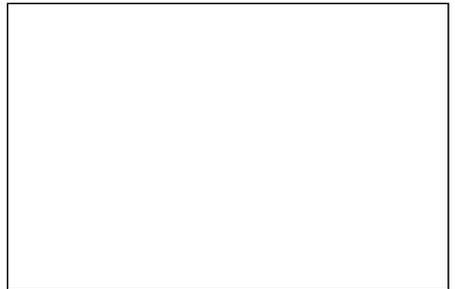


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau Ipnu



Terrain : désert

U

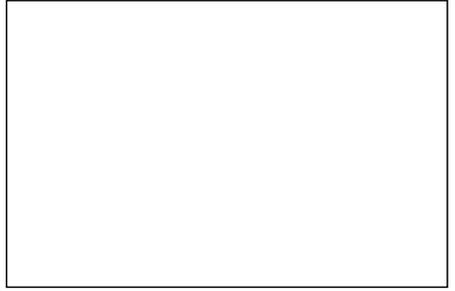
{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U}.

{1}{U}, {T}, sacrifiez un désert : Un joueur ciblé meule quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

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

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

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U}.

{1}{U}, {T}, sacrifiez un désert : Un joueur ciblé meule quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

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

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

R

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

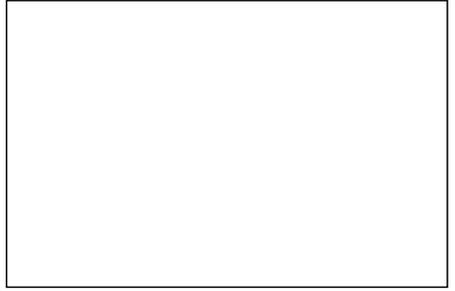
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie

{3}{U}



Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

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

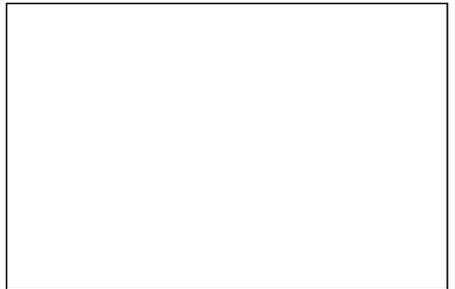
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie

{3}{U}



Éphémère

U

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}

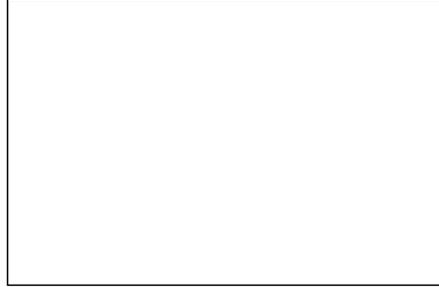


Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

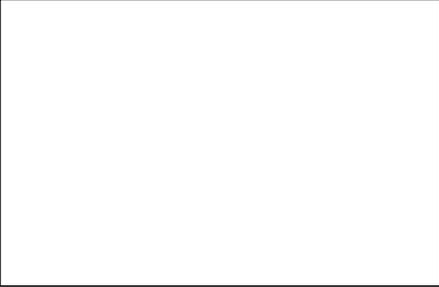


Éphémère C

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie {3}{U}

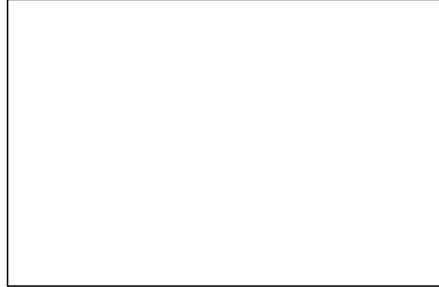


Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

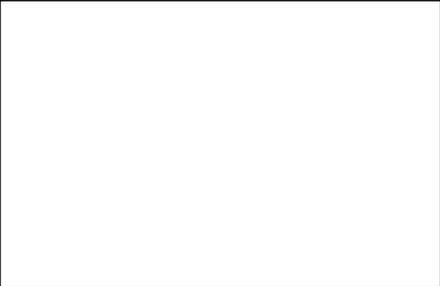


Éphémère C

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

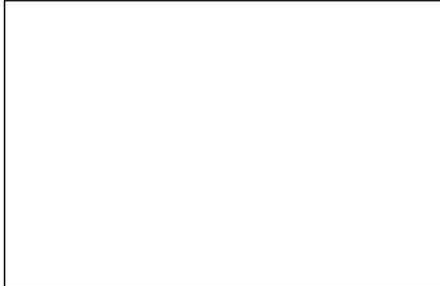


Éphémère C

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation {1}{U}

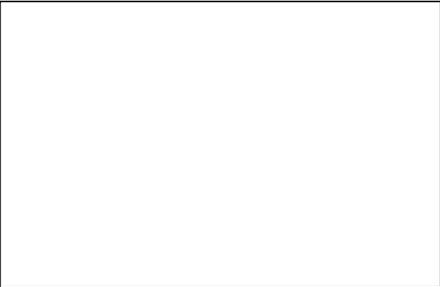


Éphémère U

Contrecarrez un 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

Option {U}

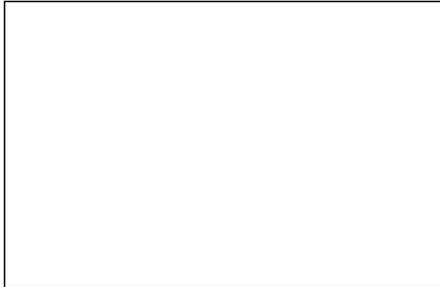


Éphémère C

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation {1}{U}



Éphémère U

Contrecarrez un 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

U

Contrecarrez un 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

U

Coisissez l'un ?

? Contrecarrez un 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

Réprobation

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un 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

U

Coisissez l'un ?

? Contrecarrez un 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

U

Coisissez l'un ?

? Contrecarrez un 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

Aménagement des décombres

{2}{W}{W}

Éphémère

R

Exilez toutes les créatures attaquant un joueur ciblé contrôlé. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque autant de cartes de terrain de base, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté suprême

{2}{U}

Éphémère

U

Coisissez l'un ?

? Contrecarrez un 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

Foi renouvelée

{2}{W}

Éphémère

U

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

Foi renouvelée {2}{W}

Éphémère U

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

Fusion de l'Éther {1}{U}

Enchantement : aura U

Flash (Vous pouvez lancer se 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

Foi renouvelée {2}{W}

Éphémère U

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

Fusion de l'Éther {1}{U}

Enchantement : aura U

Flash (Vous pouvez lancer se 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

U

Flash (Vous pouvez lancer se 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

Proscription

{3}{W}

Enchantement

U

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

Fusion de l'Éther

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Flash (Vous pouvez lancer se 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

Proscription

{3}{W}

Enchantement

U

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 U

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

Caracal royal {3}{W}{W}

Créature : chat R

Les autres chats que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

Quand le Caracal royal arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription {3}{W}

Enchantement U

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

Caracal royal {3}{W}{W}

Créature : chat R

Les autres chats que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

Quand le Caracal royal arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caracal royal {3}{W}{W}



Créature : chat R

Les autres chats que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

Quand le Caracal royal arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie.

3/3

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

Caracal royal {3}{W}{W}



Créature : chat R

Les autres chats que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

Quand le Caracal royal arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie.

3/3

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

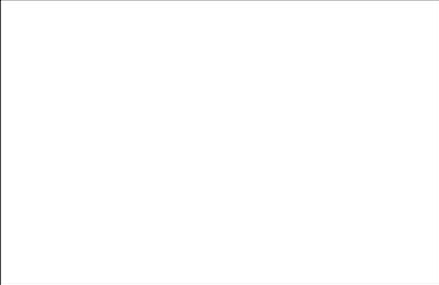
Percesort {U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

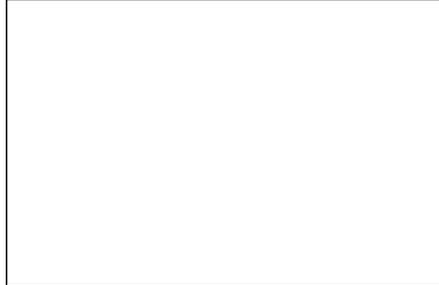
Négation {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

