

Bélier à toison de Nyx

{1}{W}

Créature-enchantement : mouton

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx

{1}{W}

Créature-enchantement : mouton

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx

{1}{W}

Créature-enchantement : mouton

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx

{1}{W}

Créature-enchantement : mouton

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planification stratégique

{1}{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planification stratégique

{1}{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planification stratégique

{1}{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planification stratégique

{1}{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap

{1}{U}

Rituel

U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap

{1}{U}

Rituel

U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap

{1}{U}

Rituel

U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap

{1}{U}

Rituel

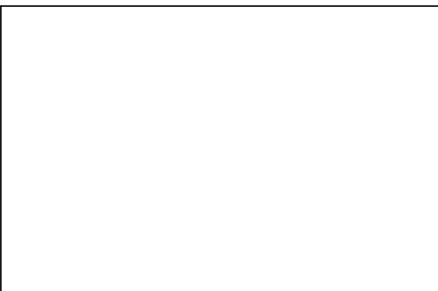
U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

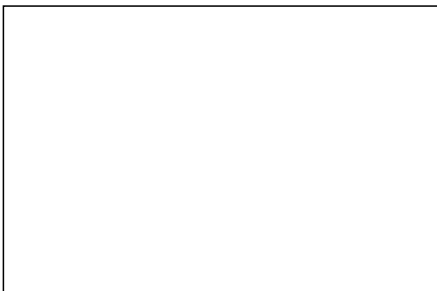
U

Piochez une carte. 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 l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

U

Piochez une carte. 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 l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

U

Piochez une carte. 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 l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

U

Piochez une carte. 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 l'ordre de votre choix.)

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

Jamais oublié

{1}{W}

Rituel

U

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

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

Jamais oublié

{1}{W}

Rituel

U

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais oublié{1}{W}

RituelU

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupeau des tempêtes{8}{W}{W}

RituelR

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol, X étant votre total de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais oublié{1}{W}

RituelU

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupeau des tempêtes{8}{W}{W}

RituelR

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol, X étant votre total de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupeau des tempêtes

{8}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol, X étant votre total de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Tuquerelle

{4}{W}{W}

Rituel tribal : géant

U

Vous gagnez 10 points de vie. Ensuite, si vous avez plus de points de vie qu'un adversaire, créez un jeton de créature 5/5 blanche Géant et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Tuquerelle

{4}{W}{W}

Rituel tribal : géant

U

Vous gagnez 10 points de vie. Ensuite, si vous avez plus de points de vie qu'un adversaire, créez un jeton de créature 5/5 blanche Géant et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Tuquerelle

{4}{W}{W}

Rituel tribal : géant

U

Vous gagnez 10 points de vie. Ensuite, si vous avez plus de points de vie qu'un adversaire, créez un jeton de créature 5/5 blanche Géant et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez toutes les créatures.

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

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

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

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaineC

{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

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
{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

Terres arables irriguées

Terrain : plaine et île
{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.)

R

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

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

Hélice tisse-sort

{3}



Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? Quand l'Hélice tisse-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de rituel ciblées depuis un cimetière unique.

À chaque fois qu'un joueur lance une carte, si elle a le même nom qu'une des cartes exilées avec l'Hélice tisse-sort, vous pouvez copier l'autre. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice tisse-sort

{3}

Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? Quand l'Hélice tisse-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de rituel ciblées depuis un cimetière unique.

À chaque fois qu'un joueur lance une carte, si elle a le même nom qu'une des cartes exilées avec l'Hélice tisse-sort, vous pouvez copier l'autre. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice tisse-sort

{3}

Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? Quand l'Hélice tisse-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de rituel ciblées depuis un cimetière unique.

À chaque fois qu'un joueur lance une carte, si elle a le même nom qu'une des cartes exilées avec l'Hélice tisse-sort, vous pouvez copier l'autre. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice tisse-sort

{3}

Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? Quand l'Hélice tisse-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de rituel ciblées depuis un cimetière unique.

À chaque fois qu'un joueur lance une carte, si elle a le même nom qu'une des cartes exilées avec l'Hélice tisse-sort, vous pouvez copier l'autre. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de sécurité

{4}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chacune de ces créatures, X étant le nombre d'enchantelements que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de sécurité

{4}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chacune de ces créatures, X étant le nombre d'enchantelements que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasélène

{2}{W}

Rituel

U

Détruisez tous les enchantements. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque enchantement détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasélène

{2}{W}

Rituel

U

Détruisez tous les enchantements. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque enchantement détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasélène

{2}{W}

Rituel

U

Détruisez tous les enchantements. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque enchantement détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasélène

{2}{W}

Rituel

U

Détruisez tous les enchantements. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque enchantement détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rénovation

{3}{W}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rénovation

{3}{W}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rénovation

{3}{W}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

D        
{1}{U}

        
U

Contrecarrez un sort cib  . Si ce sort est contrecarr   de cette mani  re, mettez-le dans la main de son propri  taire    la place du cimet  re de ce joueur.

Piochez une carte.

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

D        
{1}{U}

        
U

Contrecarrez un sort cib  . Si ce sort est contrecarr   de cette mani  re, mettez-le dans la main de son propri  taire    la place du cimet  re de ce joueur.

Piochez une carte.

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

D        
{1}{U}

        
U

Contrecarrez un sort cib  . Si ce sort est contrecarr   de cette mani  re, mettez-le dans la main de son propri  taire    la place du cimet  re de ce joueur.

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 cib   qu'un adversaire contr  le jusqu'   ce que la Proscription quitte le champ de bataille.

Recyclage {W} ({W}), d  faussez-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

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