

Complice planorigène

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

R

{R} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de planeswalker de votre main. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Complice planorigène

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

R

{R} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de planeswalker de votre main. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Complice planorigène

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

R

{R} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de planeswalker de votre main. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Complice planorigène

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

R

{R} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de planeswalker de votre main. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passe-passe

{U}

Rituel

C

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

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

Passe-passe

{U}

Rituel

C

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}

Rituel

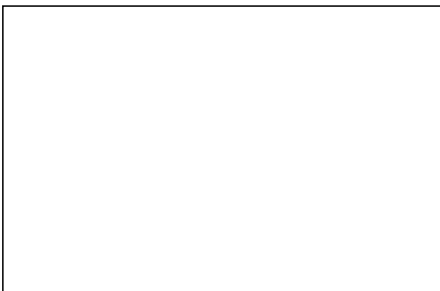
U

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}



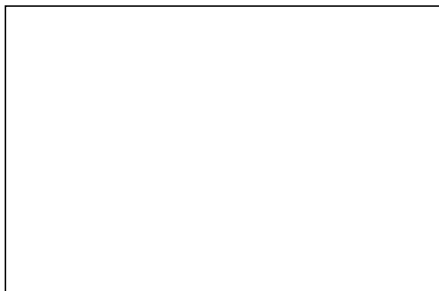
Rituel

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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Crypte de sang



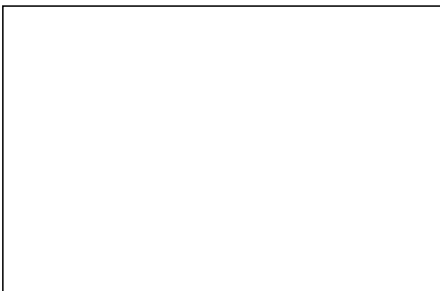
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



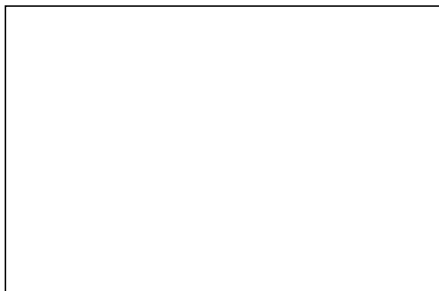
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



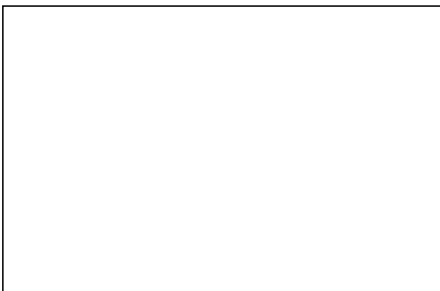
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



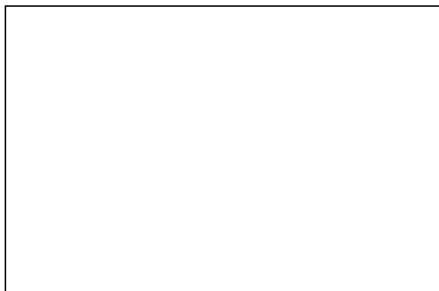
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



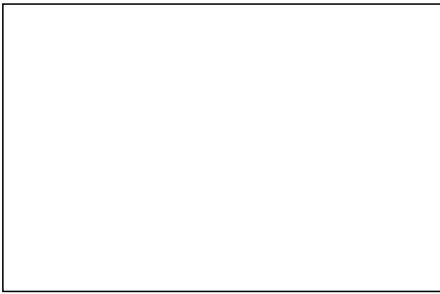
Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée

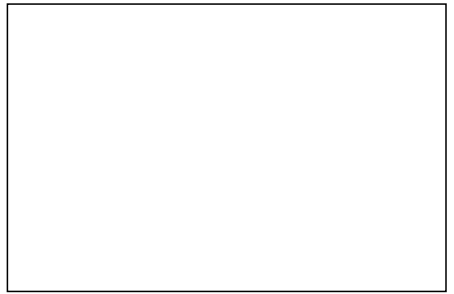


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Raugrin



Terrain île et montagne et plaine

R

{{T}: Ajoutez {U}, {R} ou {W}.)

Le Triome de Raugrin arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Savaï



Terrain montagne et plaine et marais

R

{{T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.)

Le Triome de Savaï arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Raugrin



Terrain île et montagne et plaine

R

{{T}: Ajoutez {U}, {R} ou {W}.)

Le Triome de Raugrin arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Savaï



Terrain montagne et plaine et marais

R

{{T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.)

Le Triome de Savaï arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibelot de pierrenuage

{3}



Artefact

M

À chaque fois qu'un permanent non-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibelot de pierrenuage

{3}



Artefact

M

À chaque fois qu'un permanent non-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibelot de pierrenuage

{3}



Artefact

M

À chaque fois qu'un permanent non-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibelot de pierrenuage

{3}



Artefact

M

À chaque fois qu'un permanent non-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromancienne audacieuse

{4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Ajoutez {R}{R}. Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

{-3} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

{-7} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromancienne audacieuse

{4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Ajoutez {R}{R}. Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

{-3} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

{-7} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromancienne audacieuse

{4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Ajoutez {R}{R}. Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

{-3} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

{-7} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromancienne audacieuse

{4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Ajoutez {R}{R}. Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

{-3} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

{-7} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset

U

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset

U

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset

U

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves

{1}{UB}{UB}

Planeswalker légendaire : Ashiok

U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exiliez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves

{1}{UB}{UB}

Planeswalker légendaire : Ashiok

U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves

{1}{UB}{UB}

Planeswalker légendaire : Ashiok

U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves

{1}{UB}{UB}

Planeswalker légendaire : Ashiok

U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dovin Baàn

{2}{W}{U}

Planeswalker : Dovin

M

{+1} : Jusqu'à votre prochain entretien, jusqu'à une créature ciblée gagne -3/-0 et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

{-1} : Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Vos adversaires ne peuvent pas dégager plus de deux permanents pendant leurs étapes de dégagement. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention

{3}{R}

Enchantement

R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.

Vous pouvez lancer des sorts ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention

{3}{R}

Enchantement

R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.

Vous pouvez lancer des sorts ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention

{3}{R}

Enchantement

R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.

Vous pouvez lancer des sorts ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention

{3}{R}

Enchantement

R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.

Vous pouvez lancer des sorts ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous
dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous
dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous
dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous
dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fallait dire « S'il te plaît » !

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fallait dire « S'il te plaît » !

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fallait dire « S'il te plaît » !

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fallait dire « S'il te plaît » !

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois cartes.

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

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

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

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

Syncope

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast