Clairon assourdissant {1}{R}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ou les deux ?
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

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

Clairon assourdissant {1}{R}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ou les deux ?
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

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

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

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

Flambeau interplanaire

Terrain U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire

Terrain U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire

Terrain U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire

Terrain U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée 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

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée 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

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

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

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

Lac de montagne bouillant

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

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

Sarkhan l'Insoumis {3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.

{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan l'Insoumis {3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.

{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan l'Insoumis {3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.

{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibalt, instigateur élancé {2}{R}

Planeswalker légendaire : Tibalt U

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 Diable avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibalt, instigateur élancé {2}{R}

Planeswalker légendaire : Tibalt U

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 Diable avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibalt, instigateur élancé {2}{R}

Planeswalker légendaire : Tibalt U

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 Diable avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

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

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

Gideon des Épreuves {1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon M

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures que le permanent ciblé devrait infliger.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon des Épreuves devient une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Vous gagnez un emblème avec « Tant que vous contrôlez un planeswalker Gideon, vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner. »

3/

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

Gideon des Épreuves {1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon M

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures que le permanent ciblé devrait infliger.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon des Épreuves devient une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Vous gagnez un emblème avec « Tant que vous contrôlez un planeswalker Gideon, vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon des Épreuves {1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon M

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures que le permanent ciblé devrait infliger.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon des Épreuves devient une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Vous gagnez un emblème avec « Tant que vous contrôlez un planeswalker Gideon, vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teyo, le protecmage {2}{W}

Planeswalker légendaire : Teyo U

Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

{-2} : Créez un jeton de créature 0/3 blanche Mur avec le défenseur.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teyo, le protecmage {2}{W}

Planeswalker légendaire : Teyo U

Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

{-2} : Créez un jeton de créature 0/3 blanche Mur avec le défenseur.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teyo, le protecmage {2}{W}

Planeswalker légendaire : Teyo U

Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

{-2} : Créez un jeton de créature 0/3 blanche Mur avec le défenseur.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyadrone Dihada {1}{U}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Dihada M

Protection contre les permanents avec des marqueurs « corruption » sur eux

{+1} : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Mettez un marqueur « corruption » sur jusqu'à une autre cible, créature ou planeswalker.

{-3} : Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou planeswalker, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la et mettez un marqueur « corruption » sur elle. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-7} : Acquérez le contrôle de chaque permanent avec un marqueur « corruption » sur lui.

Geyadrone Dihada {1}{U}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Dihada M

Protection contre les permanents avec des marqueurs « corruption » sur eux

{+1} : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Mettez un marqueur « corruption » sur jusqu'à une autre cible, créature ou planeswalker.

{-3} : Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou planeswalker, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la et mettez un marqueur « corruption » sur elle. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-7} : Acquérez le contrôle de chaque permanent avec un marqueur « corruption » sur lui.

Geyadrone Dihada {1}{U}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Dihada M

Protection contre les permanents avec des marqueurs « corruption » sur eux

{+1} : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Mettez un marqueur « corruption » sur jusqu'à une autre cible, créature ou planeswalker.

{-3} : Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou planeswalker, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la et mettez un marqueur « corruption » sur elle. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-7} : Acquérez le contrôle de chaque permanent avec un marqueur « corruption » sur lui.

Narset transcendante {2}{W}{U}

Planeswalker : Narset M

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-créature non-terrain, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main ce tour-ci, il acquiert le rebond.

{-9} : Vous gagnez un emblème avec « Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts non-créature. »

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset transcendante {2}{W}{U}

Planeswalker : Narset M

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-créature non-terrain, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main ce tour-ci, il acquiert le rebond.

{-9} : Vous gagnez un emblème avec « Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts non-créature. »

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, effileur de temps {1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri R

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

{-3} : Renvouyez jusqu'à un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset transcendante {2}{W}{U}

Planeswalker : Narset M

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-créature non-terrain, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main ce tour-ci, il acquiert le rebond.

{-9} : Vous gagnez un emblème avec « Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts non-créature. »

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, effileur de temps {1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri R

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

{-3} : Renvouyez jusqu'à un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, effileur de temps {1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri R

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

{-3} : Renvouyez jusqu'à un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

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

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

Nova purificatrice {3}{W}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures.
? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice {3}{W}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures.
? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}

Rituel C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}

Rituel C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère d'amortissement {2}

Artefact U

Si un terrain est engagé pour au moins deux manas, il produit {C} à la place de n'importe quel autre type et quantité.
Chaque sort lancé par un joueur coûte {1} de plus à lancer pour chaque autre sort lancé par ce joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère d'amortissement {2}

Artefact U

Si un terrain est engagé pour au moins deux manas, il produit {C} à la place de n'importe quel autre type et quantité.
Chaque sort lancé par un joueur coûte {1} de plus à lancer pour chaque autre sort lancé par ce joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, porteur de mystères {1}{U}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace R

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

{+1} : Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez une carte.

{-8} : Piochez sept cartes. Puis, si votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, porteur de mystères {1}{U}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace R

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

{+1} : Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez une carte.

{-8} : Piochez sept cartes. Puis, si votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dovin, autorité du contrôle {2}{WU}

Planeswalker légendaire : Dovin U

Les sorts d'artefact, d'éphémère et de rituel que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer.

{-1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dovin, autorité du contrôle {2}{WU}

Planeswalker légendaire : Dovin U

Les sorts d'artefact, d'éphémère et de rituel que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer.

{-1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

5/

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast