

Mur d'augures

Créature : mur

Défenseur

Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {	<u>1</u> }	Prédestination {	U}
Rituel Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard	c	Rituel Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2	c
regard z, puis piochez une carte. (Pour appliquer legard regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)		regard z, puis piocriez une carte. (Pour appriquer regard ze regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Marce ensuite 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		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	
Prédestination {	\J ₁	Prédestination {U	J}

Prédestination	{U}
Rituel	
Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer rega regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèq Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus dans l'ordre de votre choix.)	rd 2, ue.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite 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

Jour de condamnation	$\{2\}\{W\}\{W\}$		Jour de condamnation	$\{2\}\{W\}\{W\}$
Div. 1			D:: 1	
Rituel	R		Rituel	R
Détruisez toutes les créatures.			Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jour de condamnation	{2}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Promesse du conquérant	{2}{W}{W}{W}
Rituel	R
Kick {6} (Vous pouvez payer {6} supplér	nentaires au
moment où vous lancez ce sort.) Créez six jetons de créature 1/1 blanche	e Kor et Soldat. Si
ce sort a été kické, créez douze de ces	jetons à la place.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Promesse du conquérant {2}{W}{W}{W}	Colonnade céleste
Rituel Rituel Kick {6} (Vous pouvez payer {6} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.) Créez six jetons de créature 1/1 blanche Kor et Soldat. Si ce sort a été kické, créez douze de ces jetons à la place.	Terrain La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {W} ou {U}. {3}{W}{U}: Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade celeste
Terrain R
La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille
engagée.
{T}: Ajoutez {W} ou {U}.
{3}{W}{U}: Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec
le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.
3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de Chromemer	
Terrain	R
La Côte de Chromemer arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	
Magic the Gathering Wizards of the Coast	
-3	

Côte de Chromemer	Forteresse glaciaire
Terrain La Côte de Chromemer arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	Terrain 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forteresse glaciaire	Forteresse glaciaire

Terrain

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 engagée à moins que vous ne cont île. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ıst

Forteresse glaciaire	Frontière tectonique	
Terrain 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}.	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}, sacrifiez la Frontière tector terrain non-base ciblé. N'activez qu contrôle au moins quatre terrains.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast
Frontière tectonique	Frontière tectonique	

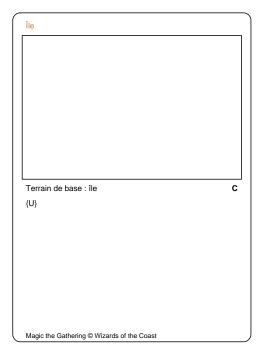
Terrain

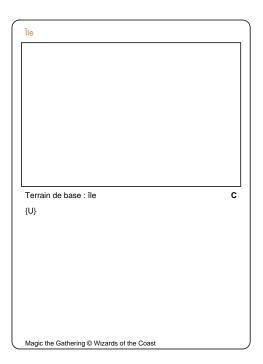
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire

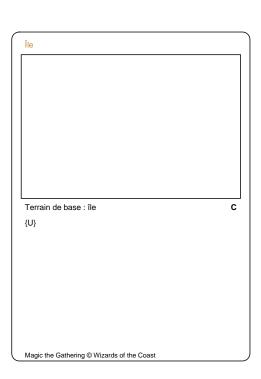
contrôle au moins quatre terrains.

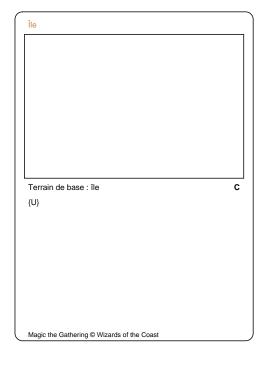
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

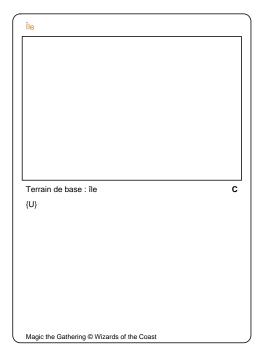
Terrain	U
{T}: Ajoutez {C}.	
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un	
terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire	
contrôle au moins quatre terrains.	

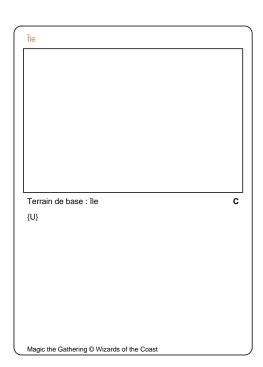


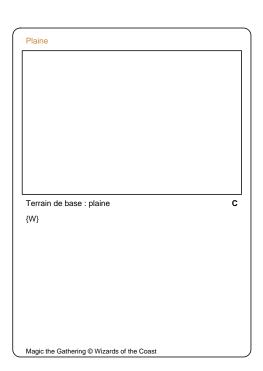












Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







_	Refuge de Seijiri
_	Terrain L
	Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.
	Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planeswalker légendaire : Jace	
{+2}: Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.	
$\{+0\}$: Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.	
{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.	,
{-12}: Exilez toutes les cartes de la bibliothèque dun. Argiculte Galthering @ Wignight Galter Sa main avec sa	
bibliothèque.	

Jace, le sculpteur de l'esprit

 $\{2\}\{U\}\{U\}$

ace, le sculpteur de l'esprit	{2}{U}{U}
laneswalker légendaire : Jace	М
r-2} : Regarde la carte du dessus de la biblioueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte a bibliothèque de ce joueur.	
r0) : Piochez trois cartes, puis mettez deux nain au dessus de votre bibliothèque, dans rdre.	
1} : Renvoyez une créature ciblée dans la ropriétaire.	main de son
12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothè	eque dun 3/

Jace, le sculpteur de l'esprit	{2}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Jace	М
{+2} : Regarde la carte du dessus de la joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette la bibliothèque de ce joueur.	•
(+0) : Piochez trois cartes, puis mettez main au dessus de votre bibliothèque, o ordre.	
{-1} : Renvoyez une créature ciblée dar propriétaire.	ns la main de son
{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibl Magicule Gathering © Windes of the Cogstsa	
bibliothèque.	

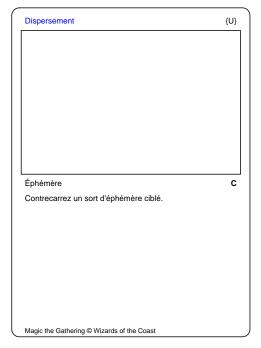
′	Jace, le sculpteur de l'esprit	{2}{U}{U}
	Planeswalker légendaire : Jace	M
	{+2}: Regarde la carte du dessus de la bibliothèqu joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en de la bibliothèque de ce joueur.	
	{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux carter main au dessus de votre bibliothèque, dans n'imprordre.	
	{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main o propriétaire.	de son
	(-12): Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d hage the Gathering e Wignet of the Coast sa main avec bibliothèque.	3/ ssa

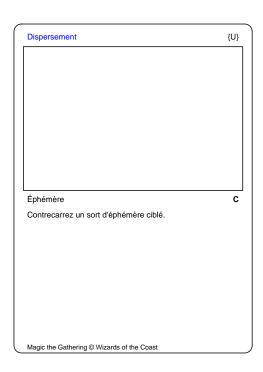
Elspeth Tirel	{3}{W}{W}
Planeswalker légendaire : Elspeth	M
{+2}: Vous gagnez 1 point de vie po vous contrôlez	our chaque créature que
{-2} : Créez trois jetons de créature	1/1 blanche Soldat.
{-5}: Détruisez tous les autres perm terrains et les jetons.	nanents excepté les
,	

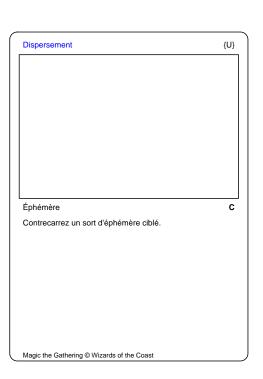
Elspeth Tirel	{3}{W}{W}
Planagualkar lágandaira : Elapath	M
Planeswalker légendaire : Elspeth	
{+2}: Vous gagnez 1 point de vie pour chaque vous contrôlez	creature que
{-2} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche	e Soldat.
{-5} : Détruisez tous les autres permanents exc	cepté les
terrains et les jetons.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gideon Jura	{З <u>х</u> иххи
Planeswalker légendaire : Gid	leon N
{+2} : Pendant le prochain tou créatures que ce joueur contré possible.	
{-2} : Détruisez une créature e	engagée ciblée.
{+0} : Jusqu'à la fin du tour, G créature 6/6 Humain et Soldat planeswalker. Prévenez toutes lui être infligées ce tour-ci.	t qui est toujours un
	6/
Magic the Gathering © Wizards of th	ne Coast

Gideon Jura	{3}{W}{W}
Planeswalker légendaire : Gideon	М
{+2}: Pendant le prochain tour d'un créatures que ce joueur contrôle atte possible.	•
{-2} : Détruisez une créature engagé	ée ciblée.
{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon	Jura devient une
créature 6/6 Humain et Soldat qui es	•
planeswalker. Prévenez toutes les b	lessures qui devraient
lui être infligées ce tour-ci.	6/
Maria da Carla di Salaria Salaria da Cara	<u> </u>
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	šl







Fuite de mana {1	}{U}		Fuite de mana {1}{U	}
Éphémère			Éphémère	
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.			Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleu paie {3}.	r ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur paie {3}.	ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation	{1}{U}
	
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

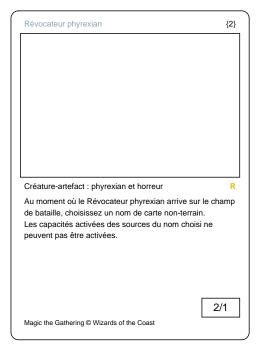
Éphémère C	Négation	{1}{U}
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	Éphémère	С
	Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	

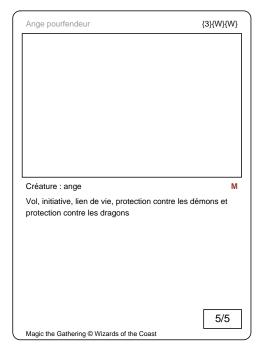
Condamnation	{W}
Éphémère	U
Mettez une créature attaquante ciblé bibliothèque de son propriétaire. Sor nombre de points de vie égal à son e	n contrôleur gagne un
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

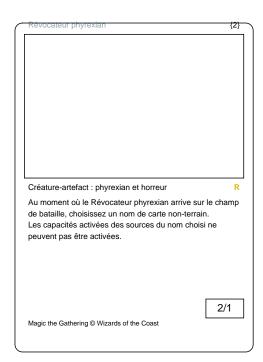
Condamnation	{W}	Voyage vers le néant {1}{W}
Éphémère Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne u nombre de points de vie égal à son endurance.	n	Enchantement Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée. Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Condamnation	(W)	Voyage vers le néant {1}{W}
	1 1	1

Condamnation	{W}
Éphémère	U
Mettez une créature attaquante ciblé	ée au-dessous de la
bibliothèque de son propriétaire. Son	
nombre de points de vie égal à son	endurance.
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Voyage vers le néant {	1}{W}
Enchantement	
Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de	•
bataille, exilez une créature ciblée.	
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bata	
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.	
exilee sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





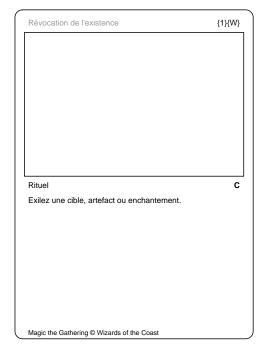


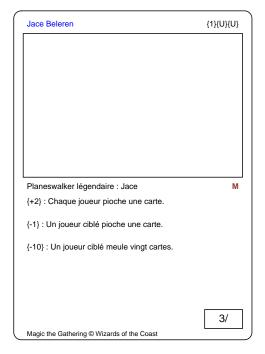
Révocation de l'existence

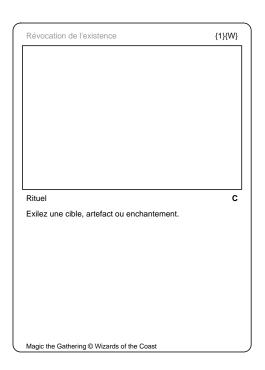
Rituel

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Jace Beleren	{1}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Jace	M
{+2} : Chaque joueur pioche une carte.	
(4) . He issues weight pieche speceste	
{-1}: Un joueur ciblé pioche une carte.	
{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.	
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gel immédiat	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.	

Gel immédiat	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort rouge ou vert cib	lé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gel immédiat	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gel immédiat	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Epuration céleste	{1}{W}		Epuration céleste	{1}{W}
Éphémère	U		Éphémère	U
Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.			Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épuration céleste	{1}{W}
Éphémère	U
Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.	