

Cygnés de Bryn Argoll

{2}{WU}{WU}



Créature : oiseau et esprit

R

Vol

Si une source devait infliger des blessures aux Cygnés de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cygnés de Bryn Argoll

{2}{WU}{WU}



Créature : oiseau et esprit

R

Vol

Si une source devait infliger des blessures aux Cygnés de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cygnés de Bryn Argoll

{2}{WU}{WU}



Créature : oiseau et esprit

R

Vol

Si une source devait infliger des blessures aux Cygnés de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cygnés de Bryn Argoll

{2}{WU}{WU}



Créature : oiseau et esprit

R

Vol

Si une source devait infliger des blessures aux Cygnés de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vestige kathari {2}{U}{B}



Créature : oiseau et squelette U

Vol

{B} : Régénérez le Vestige kathari.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vestige kathari {2}{U}{B}



Créature : oiseau et squelette U

Vol

{B} : Régénérez le Vestige kathari.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vestige kathari {2}{U}{B}



Créature : oiseau et squelette U

Vol

{B} : Régénérez le Vestige kathari.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement primordial {3}{G}{G}



Rituel R

Choisissez deux ?

- ? Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.
- ? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.
- ? Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.
- ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement primordial

{3}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez deux ?

? Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.

? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

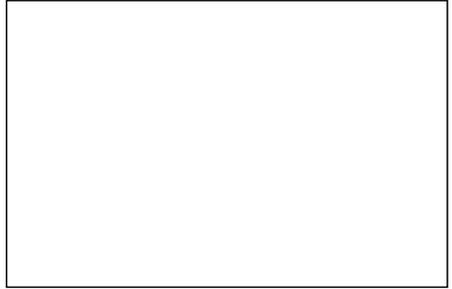
? Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

C

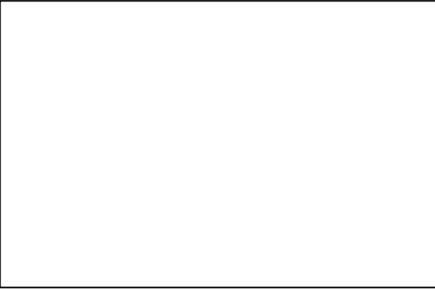
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

C

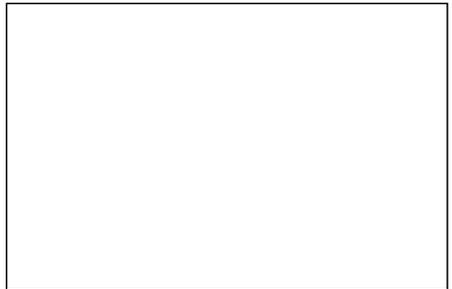
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayons solaires captifs

{2}{G}{W}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayons solaires captifs

{2}{G}{W}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



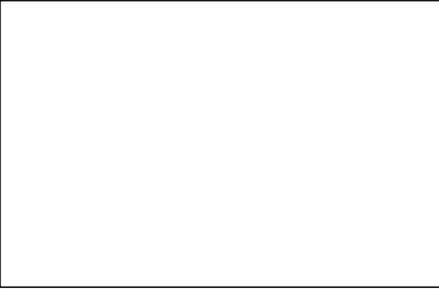
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



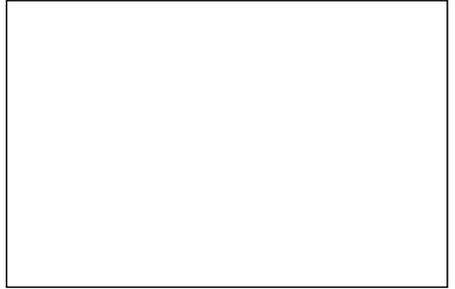
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



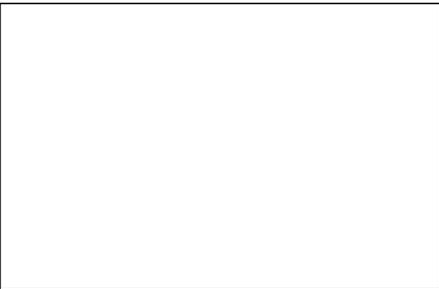
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



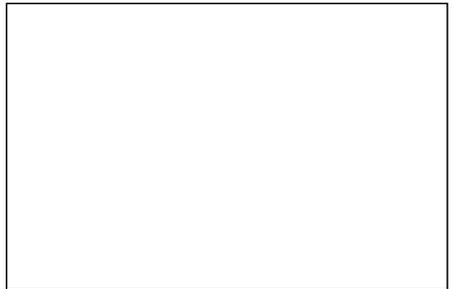
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

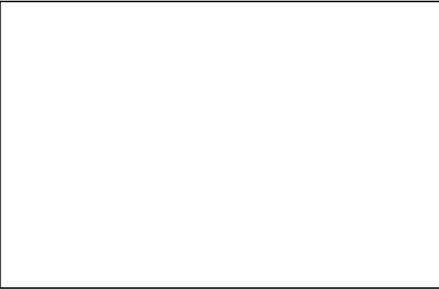
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

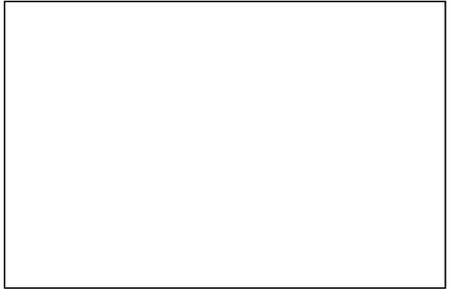
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



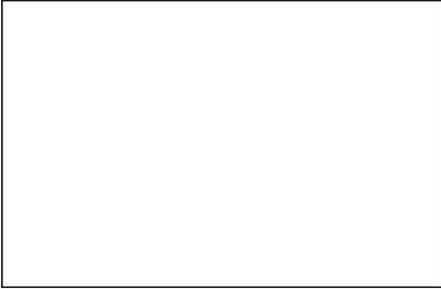
Terrain : île et montagne

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

Crypte de sang



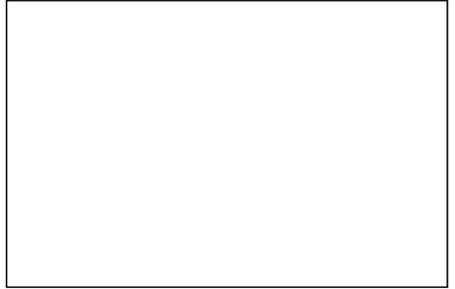
Terrain : marais et montagne

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

Fonderie sacrée



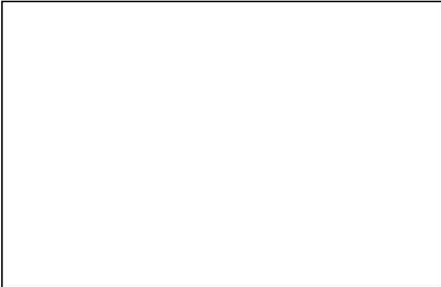
Terrain : montagne et plaine

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

Crypte de sang



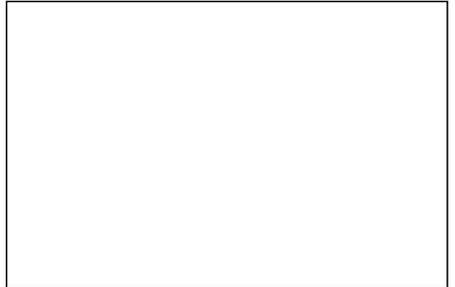
Terrain : marais et montagne

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

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

Forteresse glaciaire



Terrain

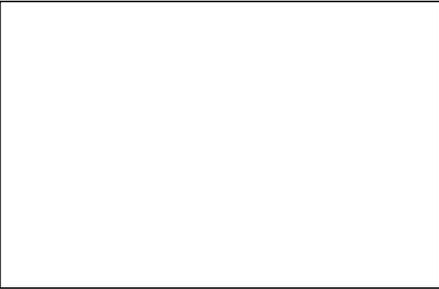
R

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

Fontaine sacrée



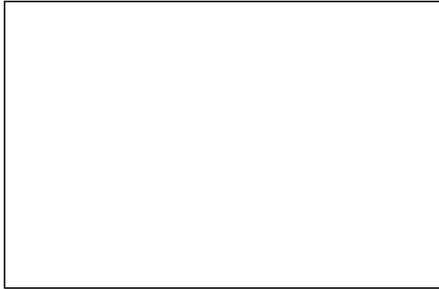
Terrain : plaine et île

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

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

Mont enraciné



Terrain

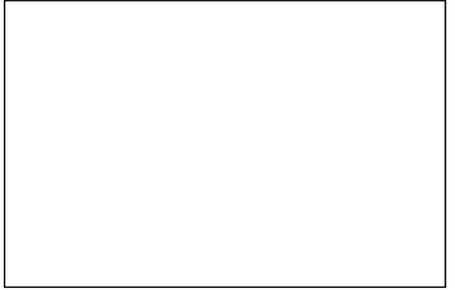
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

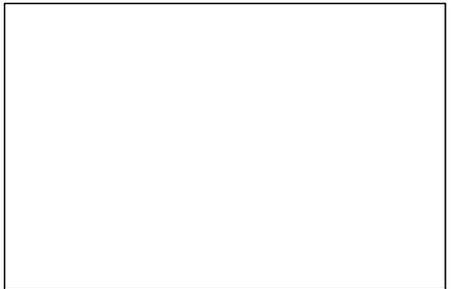
R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Tour de guet menaçante



Terrain

U

La Tour de guet menaçante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.

{1}{W} : La Tour de guet menaçante devient une créature 1/5 blanche Soldat jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de guet menaçante



Terrain

U

La Tour de guet menaçante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.

{1}{W} : La Tour de guet menaçante devient une créature 1/5 blanche Soldat jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de guet menaçante



Terrain

U

La Tour de guet menaçante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.

{1}{W} : La Tour de guet menaçante devient une créature 1/5 blanche Soldat jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de guet menaçante



Terrain

U

La Tour de guet menaçante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.

{1}{W} : La Tour de guet menaçante devient une créature 1/5 blanche Soldat jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

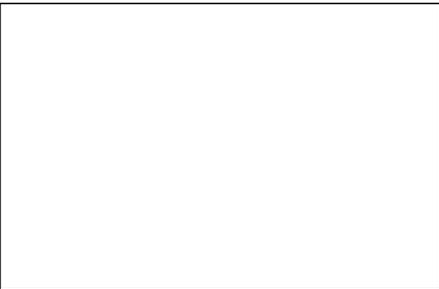
Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

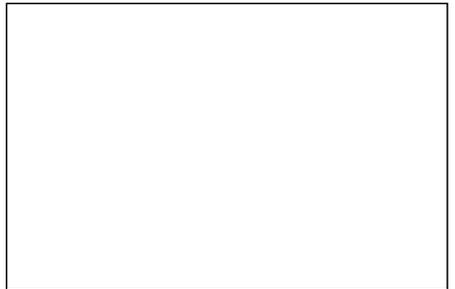
{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut sismique

{R}{R}{R}

Enchantement

R

Défaussez-vous d'une carte de terrain : L'Assaut sismique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut sismique

{R}{R}{R}

Enchantement

R

Défaussez-vous d'une carte de terrain : L'Assaut sismique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut sismique

{R}{R}{R}

Enchantement

R

Défaussez-vous d'une carte de terrain : L'Assaut sismique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut sismique

{R}{R}{R}

Enchantement

R

Défaussez-vous d'une carte de terrain : L'Assaut sismique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur de campagne

{1}{R}{R}



Créature : géant et guerrier

R

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la dans votre cimetière et répétez ce processus.

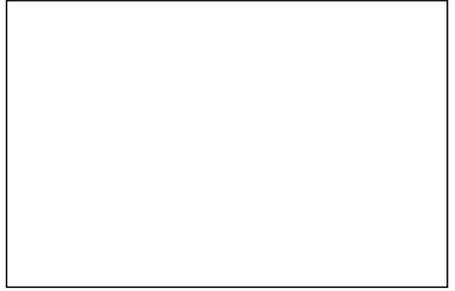
À chaque fois qu'une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur de campagne.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur de campagne

{1}{R}{R}



Créature : géant et guerrier

R

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la dans votre cimetière et répétez ce processus.

À chaque fois qu'une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur de campagne.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur de campagne

{1}{R}{R}



Créature : géant et guerrier

R

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la dans votre cimetière et répétez ce processus.

À chaque fois qu'une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur de campagne.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur de campagne

{1}{R}{R}



Créature : géant et guerrier

R

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la dans votre cimetière et répétez ce processus.

À chaque fois qu'une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur de campagne.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulmineur

{1}{BR}{BR}



Créature : élémental et shaman

R

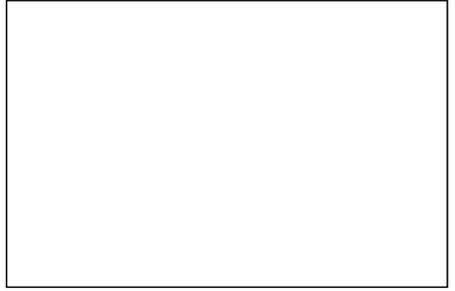
Sacrifiez le Mage fulmineur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulmineur

{1}{BR}{BR}



Créature : élémental et shaman

R

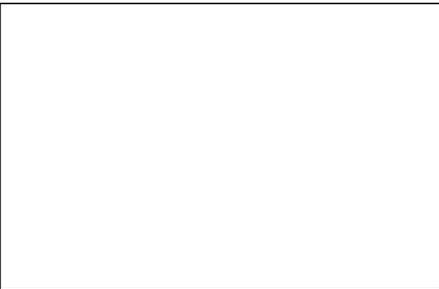
Sacrifiez le Mage fulmineur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulmineur

{1}{BR}{BR}



Créature : élémental et shaman

R

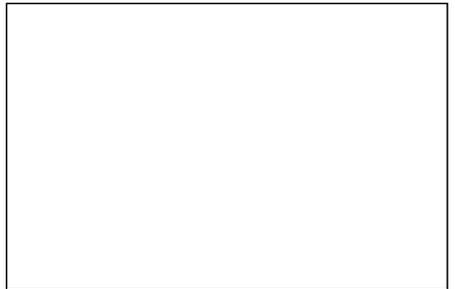
Sacrifiez le Mage fulmineur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulmineur

{1}{BR}{BR}



Créature : élémental et shaman

R

Sacrifiez le Mage fulmineur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de larmes {1}{B}{B}



Rituel U
Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

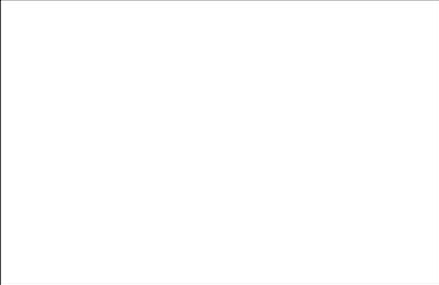
Pluie de larmes {1}{B}{B}



Rituel U
Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

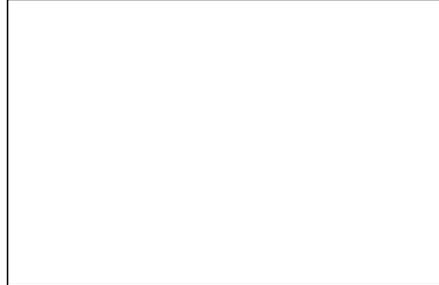
Pluie de larmes {1}{B}{B}



Rituel U
Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême {1}{W}{W}{U}

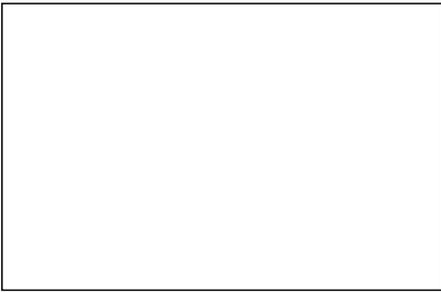


Rituel R
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

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

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast