Briffaud de flotte {5}{U}{U}

Créature : poisson R

À chaque fois que le Briffaud de flotte attaque, un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'unité supérieure.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud de flotte {5}{U}{U}

Créature : poisson R

À chaque fois que le Briffaud de flotte attaque, un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'unité supérieure.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud de flotte {5}{U}{U}

Créature : poisson R

À chaque fois que le Briffaud de flotte attaque, un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'unité supérieure.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne d'esprits {2}{U}

Créature : naga et sorcier R

Quand la Championne d'esprits arrive sur le champ de bataille, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal à sa force. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de deux cartes.
Éternalisation {5}{U}{U} ({5}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et naga et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne d'esprits {2}{U}

Créature : naga et sorcier R

Quand la Championne d'esprits arrive sur le champ de bataille, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal à sa force. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de deux cartes.
Éternalisation {5}{U}{U} ({5}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et naga et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne d'esprits {2}{U}

Créature : naga et sorcier R

Quand la Championne d'esprits arrive sur le champ de bataille, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal à sa force. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de deux cartes.
Éternalisation {5}{U}{U} ({5}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et naga et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne d'esprits {2}{U}

Créature : naga et sorcier R

Quand la Championne d'esprits arrive sur le champ de bataille, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal à sa force. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de deux cartes.
Éternalisation {5}{U}{U} ({5}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et naga et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat sacré {W}

Créature : chat C

Lien de vie
Embaumement {W} ({W}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et chat blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat sacré {W}

Créature : chat **C**

Lien de vie
Embaumement {W} ({W}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et chat blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat sacré {W}

Créature : chat **C**

Lien de vie
Embaumement {W} ({W}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et chat blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat sacré {W}

Créature : chat **C**

Lien de vie
Embaumement {W} ({W}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et chat blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat sacré {W}

Créature : chat **C**

Lien de vie
Embaumement {W} ({W}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et chat blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat sacré {W}

Créature : chat **C**

Lien de vie
Embaumement {W} ({W}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et chat blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat sacré {W}

Créature : chat **C**

Lien de vie
Embaumement {W} ({W}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et chat blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat sacré {W}

Créature : chat **C**

Lien de vie
Embaumement {W} ({W}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et chat blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

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

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

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

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

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

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

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

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 : île **C**

{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 : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau Ipnu

Terrain : désert U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U}.
{1}{U}, {T}, sacrifiez un désert : Un joueur ciblé meule quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau Ipnu

Terrain : désert U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U}.
{1}{U}, {T}, sacrifiez un désert : Un joueur ciblé meule quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du Dieu-Pharaon {7}

Artefact R

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c'est un zombie 4/4 noir. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du Dieu-Pharaon {7}

Artefact R

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c'est un zombie 4/4 noir. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du Dieu-Pharaon {7}

Artefact R

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c'est un zombie 4/4 noir. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté suprême {2}{U}

Éphémère U

Coisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
? Regardez les quarte cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté suprême {2}{U}

Éphémère U

Coisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
? Regardez les quarte cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aménagement des décombres {2}{W}{W}

Éphémère R

Exilez toutes les créatures attaquantes qu'un joueur ciblé contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque autant de cartes de terrain de base, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté suprême {2}{U}

Éphémère U

Coisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
? Regardez les quarte cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aménagement des décombres {2}{W}{W}

Éphémère R

Exilez toutes les créatures attaquantes qu'un joueur ciblé contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque autant de cartes de terrain de base, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aménagement des décombres {2}{W}{W}

Éphémère R

Exilez toutes les créatures attaquantes qu'un joueur ciblé contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque autant de cartes de terrain de base, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée {2}{U}

Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aménagement des décombres {2}{W}{W}

Éphémère R

Exilez toutes les créatures attaquantes qu'un joueur ciblé contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque autant de cartes de terrain de base, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée {2}{U}

Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée {2}{U}

Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

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

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

Dernière miséricorde d'Oketra {1}{W}{W}

Rituel R

Votre total de points de vie devient égal à votre total de points de vie de départ. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernière miséricorde d'Oketra {1}{W}{W}

Rituel R

Votre total de points de vie devient égal à votre total de points de vie de départ. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernière miséricorde d'Oketra {1}{W}{W}

Rituel R

Votre total de points de vie devient égal à votre total de points de vie de départ. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernière miséricorde d'Oketra {1}{W}{W}

Rituel R

Votre total de points de vie devient égal à votre total de points de vie de départ. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents contraires {2}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents contraires {2}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents contraires {2}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents contraires {2}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de blâme {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Chaque joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de blâme {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Chaque joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de blâme {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Chaque joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de blâme {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Chaque joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast