

Golos, pèlerin infatigable

{5}



Créature-artefact légendaire : éclairneur

R

Quand Golos, pèlerin infatigable arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

{2}{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci sans payer leur coût de mana.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golos, pèlerin infatigable

{5}



Créature-artefact légendaire : éclairneur

R

Quand Golos, pèlerin infatigable arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

{2}{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci sans payer leur coût de mana.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golos, pèlerin infatigable

{5}



Créature-artefact légendaire : éclairneur

R

Quand Golos, pèlerin infatigable arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

{2}{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci sans payer leur coût de mana.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golos, pèlerin infatigable

{5}



Créature-artefact légendaire : éclairneur

R

Quand Golos, pèlerin infatigable arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

{2}{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci sans payer leur coût de mana.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution

{2}{G}



Créature : elfe et druide

U

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution

{2}{G}



Créature : elfe et druide

U

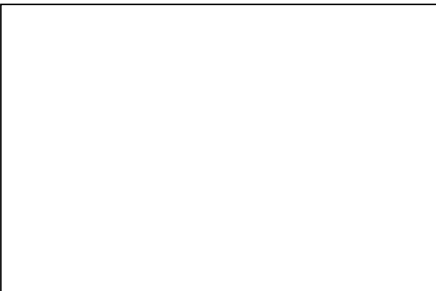
<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution

{2}{G}



Créature : elfe et druide

U

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution

{2}{G}



Créature : elfe et druide

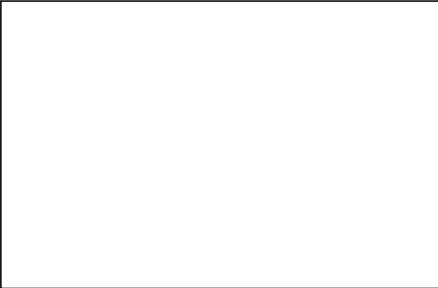
U

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}



Créature : géant **M**

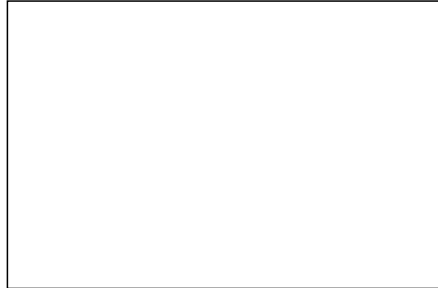
Piétinement

À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}



Créature : géant **M**


Piétinement

À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}



Créature : géant **M**


Piétinement

À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}



Créature : géant **M**

Piétinement

À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité

À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité

À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité

À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité

À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer tyran

{4}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Escouflenfer tyran inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de tous les artefacts que ce joueur contrôle.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins vingt artefacts, vous gagnez la partie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer tyran

{4}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Escouflenfer tyran inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de tous les artefacts que ce joueur contrôle.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins vingt artefacts, vous gagnez la partie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer tyran

{4}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Escouflenfer tyran inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de tous les artefacts que ce joueur contrôle.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins vingt artefacts, vous gagnez la partie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer tyran

{4}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Escouflenfer tyran inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de tous les artefacts que ce joueur contrôle.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins vingt artefacts, vous gagnez la partie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gadrak, le fléau des couronnes

{2}{R}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

Gadrak, le fléau des couronnes ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez au moins quatre artefacts. Au début de votre étape de fin, créez un jeton Trésor pour chaque créature non-jeton qui est morte ce tour-ci. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gadrak, le fléau des couronnes

{2}{R}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

Gadrak, le fléau des couronnes ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez au moins quatre artefacts. Au début de votre étape de fin, créez un jeton Trésor pour chaque créature non-jeton qui est morte ce tour-ci. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gadrak, le fléau des couronnes

{2}{R}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

Gadrak, le fléau des couronnes ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez au moins quatre artefacts. Au début de votre étape de fin, créez un jeton Trésor pour chaque créature non-jeton qui est morte ce tour-ci. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gadrak, le fléau des couronnes

{2}{R}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

Gadrak, le fléau des couronnes ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez au moins quatre artefacts. Au début de votre étape de fin, créez un jeton Trésor pour chaque créature non-jeton qui est morte ce tour-ci. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de flux

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de flux

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de flux

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de flux

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Thassa

{U}{U}



Créature : ondin et sorcier

R

Quand l'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Thassa

{U}{U}



Créature : ondin et sorcier

R

Quand l'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Thassa

{U}{U}



Créature : ondin et sorcier

R

Quand l'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Thassa

{U}{U}



Créature : ondin et sorcier


R

Quand l'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perceur de coque {2}{U}



Créature : ondin et pirate **R**


Flash

Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, à la place vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perceur de coque {2}{U}



Créature : ondin et pirate **R**

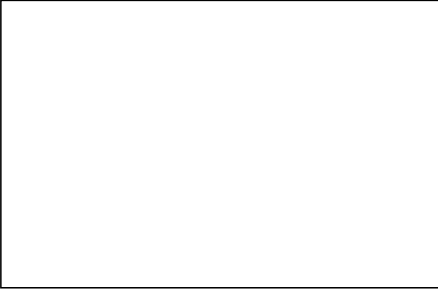
Flash

Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, à la place vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perceur de coque {2}{U}



Créature : ondin et pirate **R**

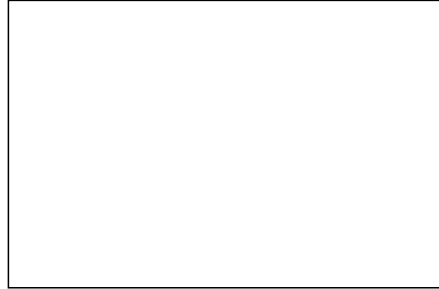
Flash

Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, à la place vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perceur de coque {2}{U}



Créature : ondin et pirate **R**

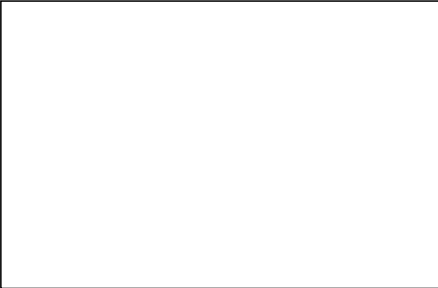
Flash

Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, à la place vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain félidar {4}{W}{W}



Créature : chat et bête R

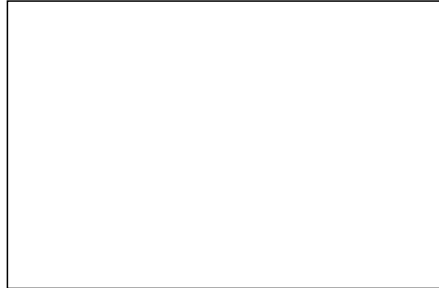
Vigilance, lien de vie

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain félidar {4}{W}{W}



Créature : chat et bête R


Vigilance, lien de vie

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain félidar {4}{W}{W}



Créature : chat et bête R


Vigilance, lien de vie

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain félidar {4}{W}{W}



Créature : chat et bête R

Vigilance, lien de vie

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, voix des praetors

{G}{W}{U}{B}



Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur **M**
Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Au début de votre étape de fin, proliférez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, voix des praetors

{G}{W}{U}{B}



Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur **M**
Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Au début de votre étape de fin, proliférez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, voix des praetors

{G}{W}{U}{B}



Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur **M**
Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Au début de votre étape de fin, proliférez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, voix des praetors

{G}{W}{U}{B}



Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur **M**
Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Au début de votre étape de fin, proliférez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de la pénitence

{W}{B}



Créature : humain et clerc

R

À chaque fois que le Grand prêtre de la pénitence subit des blessures, vous pouvez détruire un permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de la pénitence

{W}{B}



Créature : humain et clerc

R

À chaque fois que le Grand prêtre de la pénitence subit des blessures, vous pouvez détruire un permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de la pénitence

{W}{B}



Créature : humain et clerc

R

À chaque fois que le Grand prêtre de la pénitence subit des blessures, vous pouvez détruire un permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de la pénitence

{W}{B}



Créature : humain et clerc

R

À chaque fois que le Grand prêtre de la pénitence subit des blessures, vous pouvez détruire un permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

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

? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

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

? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

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

? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

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

? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement

{2}{B}{B}



Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement

{2}{B}{B}



Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement

{2}{B}{B}



Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement

{2}{B}{B}



Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



Rituel

M

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



Rituel

M

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



Rituel

M

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



Rituel

M

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique

{2}{B}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique

{2}{B}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique

{2}{B}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique

{2}{B}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein

{1}{B}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette
carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein

{1}{B}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette
carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein

{1}{B}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette
carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein

{1}{B}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette
carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine

{2B}{2B}{2B}



Rituel

U

(({2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine

{2B}{2B}{2B}



Rituel

U

(({2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine

{2B}{2B}{2B}



Rituel

U

(({2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine

{2B}{2B}{2B}



Rituel

U

(({2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure prétention

{3}{B}{B}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure prétention

{3}{B}{B}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure prétention

{3}{B}{B}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure prétention

{3}{B}{B}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur sinistre

{1}{B}{B}



Rituel

M

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur sinistre

{1}{B}{B}



Rituel

M

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur sinistre

{1}{B}{B}



Rituel

M

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur sinistre

{1}{B}{B}



Rituel

M

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de Razaketh

{3}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de Razaketh

{3}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de Razaketh

{3}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de Razaketh

{3}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Promesse

{4}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Promesse

{4}{G}



Rituel

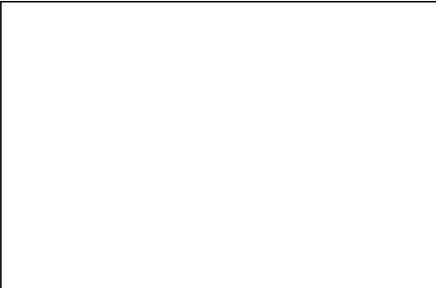
R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Promesse

{4}{G}



Rituel

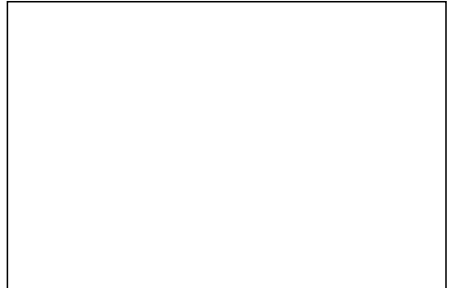
R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Promesse

{4}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la découverte

{3}{G}



Rituel

R

<i>Offre tentante ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Chaque adversaire peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain et la mettre sur le champ de bataille. Pour chaque adversaire qui cherche dans sa bibliothèque de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la découverte

{3}{G}



Rituel

R

<i>Offre tentante ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Chaque adversaire peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain et la mettre sur le champ de bataille. Pour chaque adversaire qui cherche dans sa bibliothèque de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la découverte

{3}{G}



Rituel

R

<i>Offre tentante ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Chaque adversaire peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain et la mettre sur le champ de bataille. Pour chaque adversaire qui cherche dans sa bibliothèque de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la découverte

{3}{G}



Rituel

R

<i>Offre tentante ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Chaque adversaire peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain et la mettre sur le champ de bataille. Pour chaque adversaire qui cherche dans sa bibliothèque de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

R

Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

R

Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

R

Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

R

Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}



Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}



Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}



Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}



Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revif // Rétorsion

{WB}{WB} // {4}{W}{B}



Rituel

R

Revif {WB}{WB}

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

Rétorsion {4}{W}{B}

Doublez votre total de points de vie. Un adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revif // Rétorsion

{WB}{WB} // {4}{W}{B}



Rituel

R

Revif {WB}{WB}

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

Rétorsion {4}{W}{B}

Doublez votre total de points de vie. Un adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revif // Rétorsion

{WB}{WB} // {4}{W}{B}



Rituel

R

Revif {WB}{WB}

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

Rétorsion {4}{W}{B}

Doublez votre total de points de vie. Un adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revif // Rétorsion

{WB}{WB} // {4}{W}{B}



Rituel

R

Revif {WB}{WB}

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

Rétorsion {4}{W}{B}

Doublez votre total de points de vie. Un adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

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

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

Victoire de la coalition

{3}{W}{U}{B}{R}{G}



Rituel

P

Vous gagnez la partie si vous contrôlez un terrain de chaque type de terrain de base et une créature de chaque couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victoire de la coalition

{3}{W}{U}{B}{R}{G}



Rituel

P

Vous gagnez la partie si vous contrôlez un terrain de chaque type de terrain de base et une créature de chaque couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victoire de la coalition

{3}{W}{U}{B}{R}{G}



Rituel

P

Vous gagnez la partie si vous contrôlez un terrain de chaque type de terrain de base et une créature de chaque couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victoire de la coalition

{3}{W}{U}{B}{R}{G}



Rituel

P

Vous gagnez la partie si vous contrôlez un terrain de chaque type de terrain de base et une créature de chaque couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt
(T) : Ajoutez {B} ou {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt
(T) : Ajoutez {B} ou {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt
(T) : Ajoutez {B} ou {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt
(T) : Ajoutez {B} ou {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



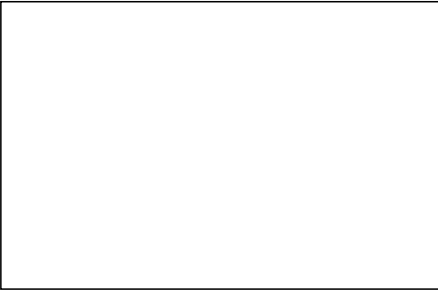
Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



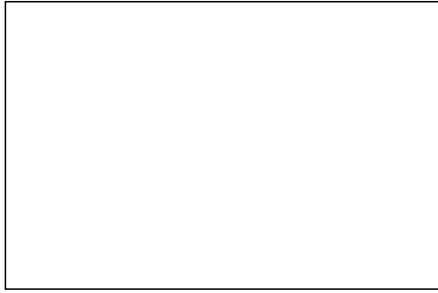
Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais
(T) : Ajoutez {W} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais
(T) : Ajoutez {W} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais
(T) : Ajoutez {W} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais
(T) : Ajoutez {W} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



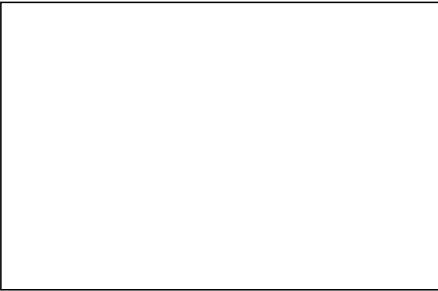
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des morts



Terrain

R

Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des morts



Terrain

R

Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des morts



Terrain

R

Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des morts



Terrain

R

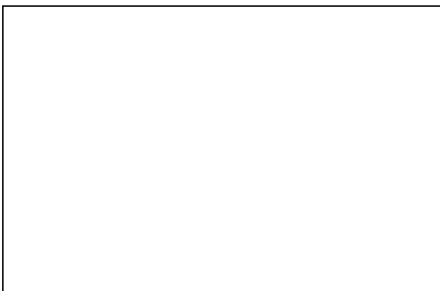
Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



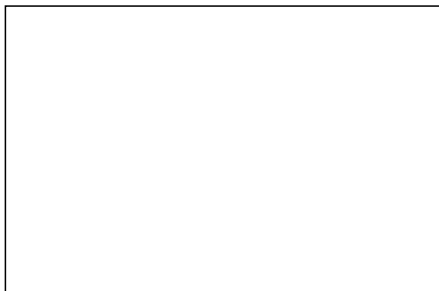
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

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

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



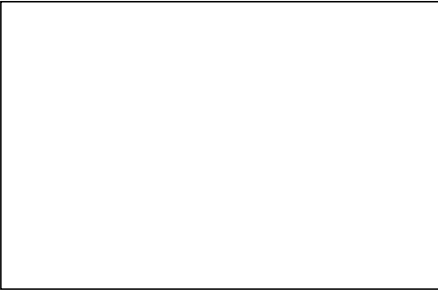
Terrain

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



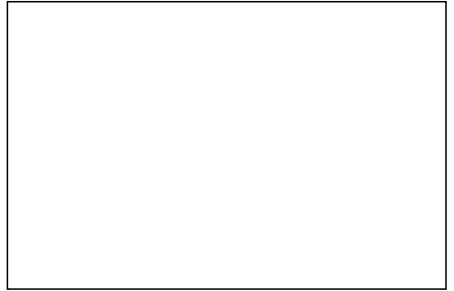
Terrain

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

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Grève inondée



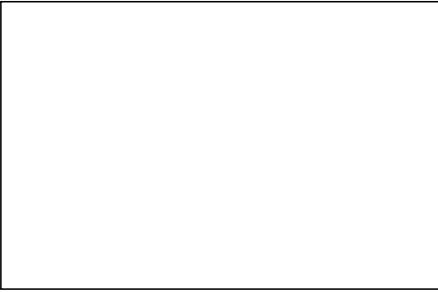
Terrain

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

Grève inondée



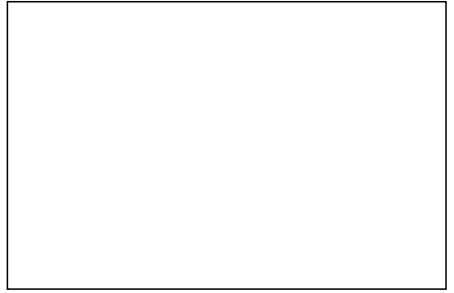
Terrain

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

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 tropicale



Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne
({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne
({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne
({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne
({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

R

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

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

Lande



Terrain de base
{T} : Ajoutez {C}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base
{T} : Ajoutez {C}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base
{T} : Ajoutez {C}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base
{T} : Ajoutez {C}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

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

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

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

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

Plaines marécageuses



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine
(T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine
(T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine
(T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine
(T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga



Terrain : montagne et forêt
(T) : Ajoutez {R} ou {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga



Terrain : montagne et forêt
(T) : Ajoutez {R} ou {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga



Terrain : montagne et forêt
(T) : Ajoutez {R} ou {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga



Terrain : montagne et forêt
(T) : Ajoutez {R} ou {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

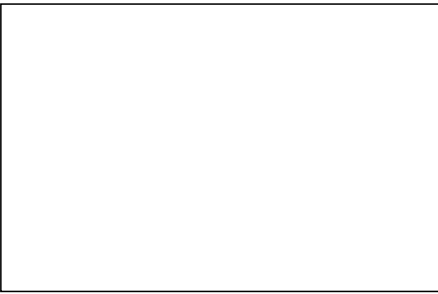
M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archives d'Alhammarret

{5}



Artefact légendaire

M

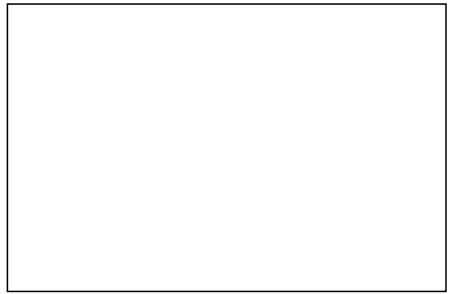
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archives d'Alhammarret

{5}



Artefact légendaire

M

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archives d'Alhammarret

{5}



Artefact légendaire

M

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archives d'Alhammarret

{5}



Artefact légendaire

M

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artefact

M

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez deux fois. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artefact

M

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez deux fois. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artefact

M

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez deux fois. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artefact

M

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez deux fois. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique

{4}



Artefact

R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci.
Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique

{4}



Artefact

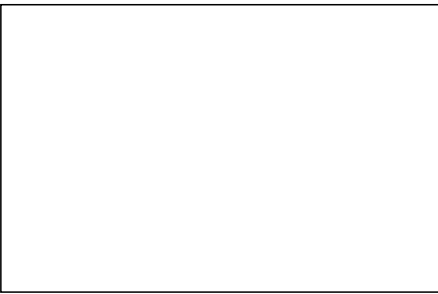
R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci.
Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique

{4}



Artefact

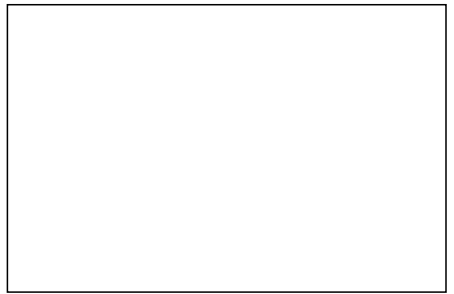
R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci.
Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique

{4}



Artefact

R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci.
Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth

{2}



Artefact

U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth

{2}



Artefact

U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth

{2}



Artefact

U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth

{2}



Artefact

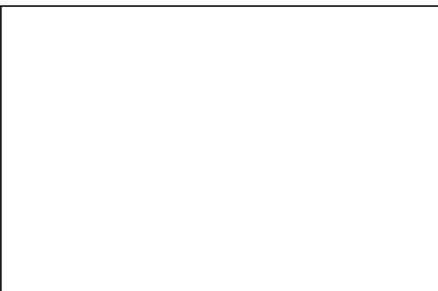
U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, mentor de héros

{3}{G}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura, de créature ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

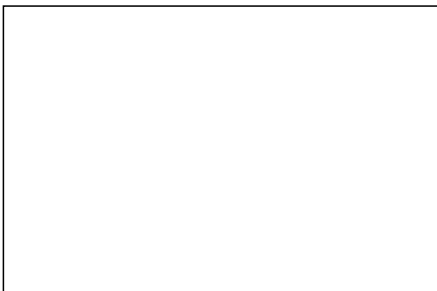
{-8} : Vous gagnez 100 points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, mentor de héros

{3}{G}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura, de créature ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-8} : Vous gagnez 100 points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, mentor de héros

{3}{G}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura, de créature ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-8} : Vous gagnez 100 points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, mentor de héros

{3}{G}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura, de créature ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-8} : Vous gagnez 100 points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intuition

{2}{U}



Éphémère

R

Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et révélez-les. Un adversaire choisit l'une. Mettez cette carte dans votre main et le reste dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intuition

{2}{U}



Éphémère

R

Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et révélez-les. Un adversaire choisit l'une. Mettez cette carte dans votre main et le reste dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intuition

{2}{U}



Éphémère

R

Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et révélez-les. Un adversaire choisit l'une. Mettez cette carte dans votre main et le reste dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intuition

{2}{U}



Éphémère

R

Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et révélez-les. Un adversaire choisit l'une. Mettez cette carte dans votre main et le reste dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux

{2}{W}



Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux

{2}{W}



Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux

{2}{W}



Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux

{2}{W}



Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

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

Flambeau de l'Immortalité

{5}{W}



Éphémère

R

Doublez le total de points de vie d'un joueur ciblé.
Mélangez le Flambeau de l'Immortalité dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Immortalité

{5}{W}



Éphémère

R

Doublez le total de points de vie d'un joueur ciblé.
Mélangez le Flambeau de l'Immortalité dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Immortalité

{5}{W}



Éphémère

R

Doublez le total de points de vie d'un joueur ciblé.
Mélangez le Flambeau de l'Immortalité dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Immortalité

{5}{W}



Éphémère

R

Doublez le total de points de vie d'un joueur ciblé.
Mélangez le Flambeau de l'Immortalité dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}




Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}




Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

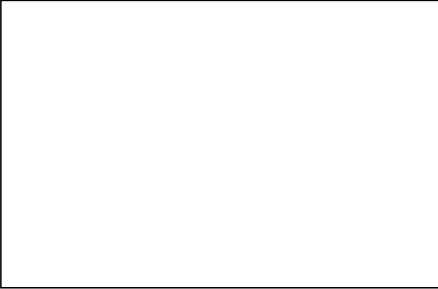


Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

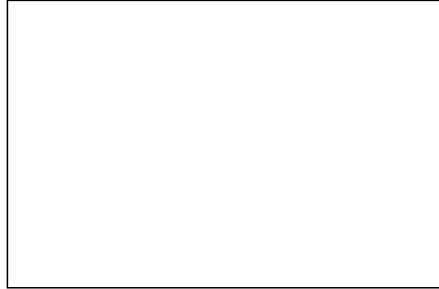


Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}



Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulation angoissée

{1}{W}{B}



Éphémère

M

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulation angoissée

{1}{W}{B}



Éphémère

M

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulation angoissée

{1}{W}{B}



Éphémère

M

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulation angoissée

{1}{W}{B}



Éphémère

M

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}



Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.
Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une
carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille,
puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}



Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.
Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une
carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille,
puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}



Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.
Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une
carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille,
puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}



Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.
Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une
carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille,
puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jouissance des richesses

{4}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, créez un jeton Trésor.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins dix trésors, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jouissance des richesses

{4}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, créez un jeton Trésor.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins dix trésors, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jouissance des richesses

{4}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, créez un jeton Trésor.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins dix trésors, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jouissance des richesses

{4}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, créez un jeton Trésor.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins dix trésors, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu d'esprits

{3}{U}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 200 cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu d'esprits

{3}{U}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 200 cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu d'esprits

{3}{U}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 200 cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu d'esprits

{3}{U}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 200 cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée inexorable

{3}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez.
(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée inexorable

{3}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez.
(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée inexorable

{3}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez.
(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée inexorable

{3}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez.
(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

M

Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

M

Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

M

Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

M

Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme étouffante

{3}{W}



Enchantement

M

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, ce joueur peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme étouffante

{3}{W}



Enchantement

M

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, ce joueur peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme étouffante

{3}{W}



Enchantement

M

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, ce joueur peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme étouffante

{3}{W}



Enchantement

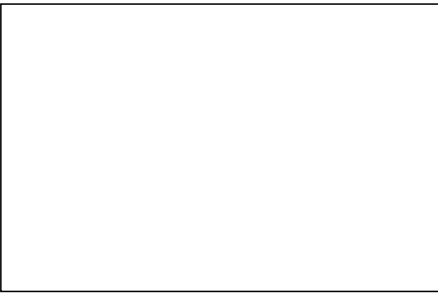
M

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, ce joueur peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test d'endurance

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test d'endurance

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test d'endurance

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test d'endurance

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aria de Mayael

{R}{G}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5. Vous gagnez ensuite 10 points de vie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 10. Vous gagnez ensuite la partie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 20.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aria de Mayael

{R}{G}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5. Vous gagnez ensuite 10 points de vie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 10. Vous gagnez ensuite la partie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 20.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aria de Mayael

{R}{G}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5. Vous gagnez ensuite 10 points de vie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 10. Vous gagnez ensuite la partie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 20.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aria de Mayael

{R}{G}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5. Vous gagnez ensuite 10 points de vie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 10. Vous gagnez ensuite la partie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 20.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance simic

{G}{U}



Enchantement

R

{1}{G}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs « croissance » sur l'Ascendance simic.
Au début de votre entretien, si l'Ascendance simic a au moins vingt marqueurs « croissance » sur elle, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance simic

{G}{U}



Enchantement

R

{1}{G}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs « croissance » sur l'Ascendance simic.
Au début de votre entretien, si l'Ascendance simic a au moins vingt marqueurs « croissance » sur elle, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance simic

{G}{U}



Enchantement

R

{1}{G}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs « croissance » sur l'Ascendance simic.
Au début de votre entretien, si l'Ascendance simic a au moins vingt marqueurs « croissance » sur elle, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance simic

{G}{U}



Enchantement

R

{1}{G}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs « croissance » sur l'Ascendance simic.
Au début de votre entretien, si l'Ascendance simic a au moins vingt marqueurs « croissance » sur elle, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}



Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}



Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}



Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}



Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yorion, nomade céleste

{3}{WU}{WU}



Créature légendaire : oiseau et grand serpent

R

Compagnon ? Votre deck de départ contient au moins vingt cartes de plus que la taille de deck minimale. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Vol

Quand Yorion, nomade céleste arrive sur le champ de bataille, exilez n'importe quel nombre d'autres permanents non-terrain que vous possédez et que vous contrôlez.

Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast