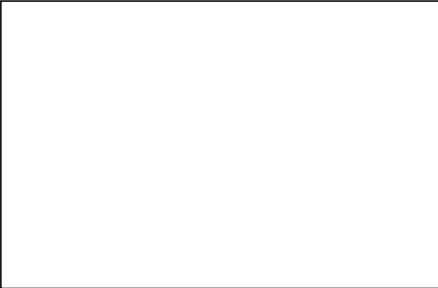


Archonte de la grâce solaire {2}{W}{W}



Créature : archonte R

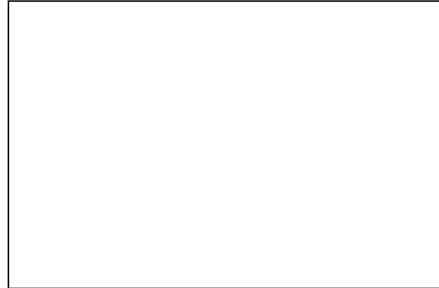
Vol, lien de vie
Les créatures Pégase que vous contrôlez ont le lien de vie.

<i>Constellation</i> ? À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Pégase avec le vol.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la grâce solaire {2}{W}{W}



Créature : archonte R


Vol, lien de vie
Les créatures Pégase que vous contrôlez ont le lien de vie.

<i>Constellation</i> ? À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Pégase avec le vol.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la grâce solaire {2}{W}{W}



Créature : archonte R


Vol, lien de vie
Les créatures Pégase que vous contrôlez ont le lien de vie.

<i>Constellation</i> ? À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Pégase avec le vol.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc du fort céleste {1}{W}



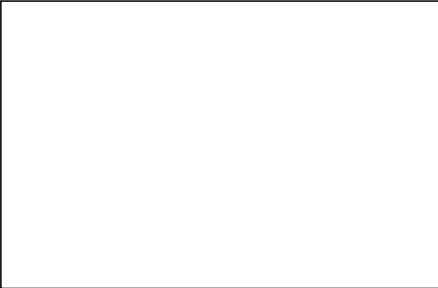
Créature : kor et clerc U

Quand le Clerc du fort céleste arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc du fort céleste {1}{W}



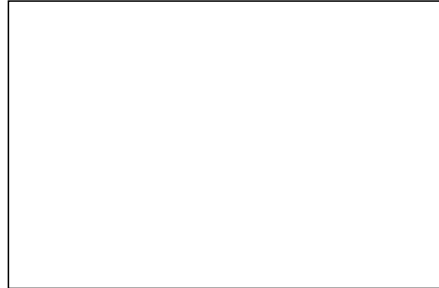
Créature : kor et clerc U

Quand le Clerc du fort céleste arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charrieuse de rêves {2}{W}{W}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol, lien de vie

À chaque fois que vous piochez une carte, la Charrieuse de rêves gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que la Charrieuse de rêves attaque, piochez une carte.


Défaussez-vous d'une carte : La Charrieuse de rêves acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Engagez-la.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charrieuse de rêves {2}{W}{W}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol, lien de vie

À chaque fois que vous piochez une carte, la Charrieuse de rêves gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que la Charrieuse de rêves attaque, piochez une carte.


Défaussez-vous d'une carte : La Charrieuse de rêves acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Engagez-la.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éméria {4}{W}{W}{W}




Rituel M

Créez deux jetons de créature 4/4 blanche Ange et Guerrier avec le vol. Les créatures non-Ange que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à votre prochain tour.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domeskar {3}{W}{W}




Rituel R

Détruisez toutes les créatures.
 Prédiction {1}{W}{W} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement du ciel {2}{W}{W}

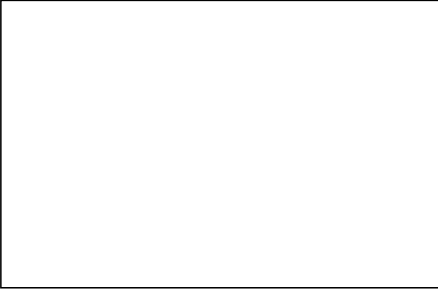


Rituel R

Chaque joueur qui contrôle une créature de force supérieure ou égale à 4 pioche une carte. Puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement du ciel {2}{W}{W}

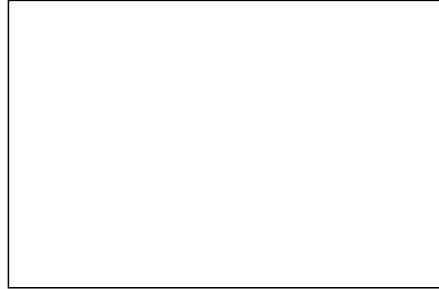


Rituel R

Chaque joueur qui contrôle une créature de force supérieure ou égale à 4 pioche une carte. Puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
 Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
 (T) : Ajoutez (W) ou (U).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

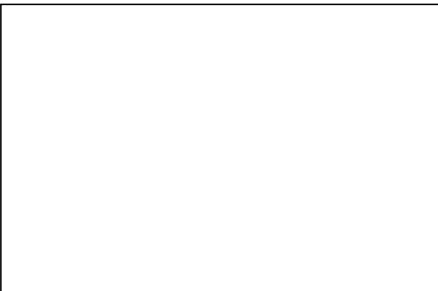
Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercueil de verre

{1}{W}



Artefact

U

Quand la Cercueil de verre arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Cercueil de verre quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercueil de verre

{1}{W}



Artefact

U

Quand la Cercueil de verre arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Cercueil de verre quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercueil de verre

{1}{W}



Artefact

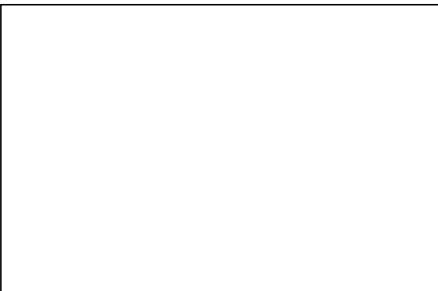
U

Quand la Cercueil de verre arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Cercueil de verre quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercueil de verre

{1}{W}



Artefact

U

Quand la Cercueil de verre arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Cercueil de verre quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contempler le Multivers

{3}{U}



Éphémère

C

Regard 2, puis piochez deux cartes.
Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contempler le Multivers

{3}{U}



Éphémère

C

Regard 2, puis piochez deux cartes.
Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

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

Je t'ai vu !

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.
Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neutralisation

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neutralisation

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sens

{2}{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neutralisation

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sens

{2}{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sens {2}{U}

Éphémère C

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer {1}{U}

Enchantement C

Flash

Quand l'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte.

{2}{U}, sacrifiez l'Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer {1}{U}

Enchantement C

Flash

Quand l'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte.

{2}{U}, sacrifiez l'Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer {1}{U}

Enchantement C

Flash

Quand l'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte.

{2}{U}, sacrifiez l'Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer

{1}{U}

Enchantement

C

Flash

Quand l'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte.

{2}{U}, sacrifiez l'Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth conquiert la Mort

{3}{W}{W}

Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Exilez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3.

II ? Les sorts non-créature que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer jusqu'à votre prochain tour.

III ? Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis votre cimetière.

Mettez un marqueur +1/+1 ou un marqueur « loyauté » sur elle.

Typhon de requins

{5}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol, X étant la valeur de mana.

Recyclage (X){1}{U} (X){1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Typhon de requins, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth conquiert la Mort

{3}{W}{W}

Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Exilez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3.

II ? Les sorts non-créature que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer jusqu'à votre prochain tour.

III ? Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis votre cimetière.

Mettez un marqueur +1/+1 ou un marqueur « loyauté » sur elle.

Elsbeth conquiert la Mort

{3}{W}{W}

Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Exilez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3.

II ? Les sorts non-créature que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer jusqu'à votre prochain tour.

III ? Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis votre cimetière. Mettez un marqueur +1/+1 ou un marqueur « loyauté » sur elle.

La naissance de Mélétiis

{1}{W}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

II ? Créez un jeton de créature-artefact 0/4 incolore Mur avec le défenseur.

III ? Vous gagnez 2 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La naissance de Mélétiis

{1}{W}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

II ? Créez un jeton de créature-artefact 0/4 incolore Mur avec le défenseur.

III ? Vous gagnez 2 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La naissance de Mélétiis

{1}{W}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

II ? Créez un jeton de créature-artefact 0/4 incolore Mur avec le défenseur.

III ? Vous gagnez 2 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La naissance de Méléétis

{1}{W}



Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

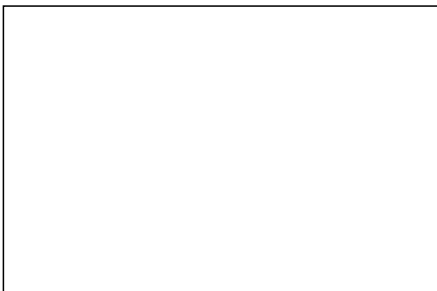
I ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

II ? Créez un jeton de créature-artefact 0/4 incolore Mur avec le défenseur.

III ? Vous gagnez 2 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

C

Quand la Lumière de bannissement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

C

Quand la Lumière de bannissement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

C

Quand la Lumière de bannissement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

C

Quand la Lumière de bannissement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition du fort céleste

{1}{W}{W}

Créature : kor et esprit

R

Quand l'Apparition du fort céleste arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un permanent non-jeton non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Quand l'Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée crée un jeton de créature X/X bleue Illusion, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition du fort céleste

{1}{W}{W}

Créature : kor et esprit

R

Quand l'Apparition du fort céleste arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un permanent non-jeton non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Quand l'Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée crée un jeton de créature X/X bleue Illusion, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique

{2}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu.
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique

{2}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu.
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique

{2}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu.
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Énigme déroutante

{1}{U}



Enchantement

R

Quand l'Énigme déroutante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, si ce joueur avait fait arriver un autre terrain sur le champ de bataille sous son contrôle ce tour-ci, il renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Énigme déroutante

{1}{U}



Enchantement

R

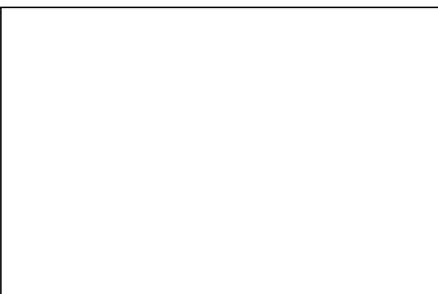
Quand l'Énigme déroutante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, si ce joueur avait fait arriver un autre terrain sur le champ de bataille sous son contrôle ce tour-ci, il renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Énigme déroutante

{1}{U}



Enchantement

R

Quand l'Énigme déroutante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, si ce joueur avait fait arriver un autre terrain sur le champ de bataille sous son contrôle ce tour-ci, il renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast