

Désert de l'Indomptable



Terrain : désert C

Le Désert de l'Indomptable arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de l'Indomptable



Terrain : désert C

Le Désert de l'Indomptable arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de l'Indomptable



Terrain : désert C

Le Désert de l'Indomptable arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert C

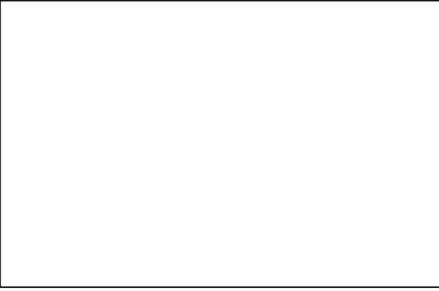
Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert

C

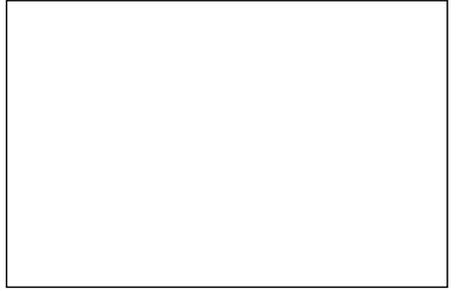
Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



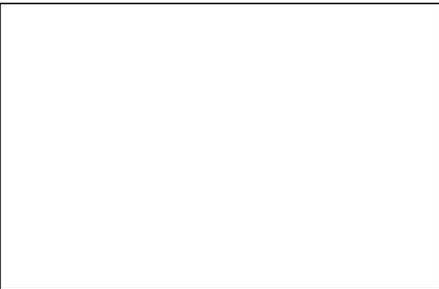
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert

C

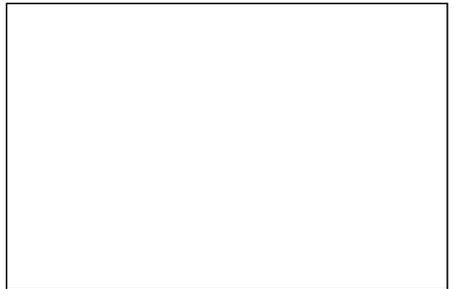
Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



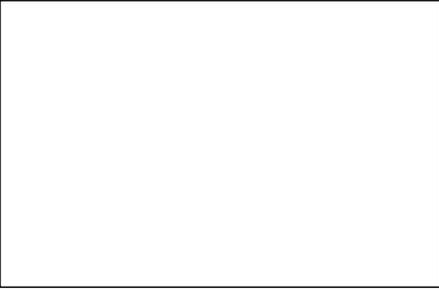
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



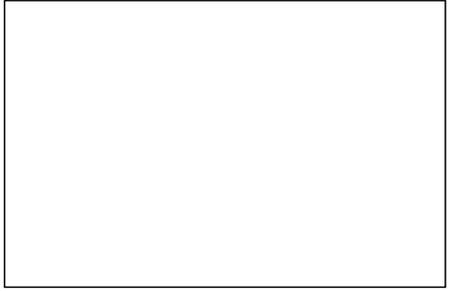
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



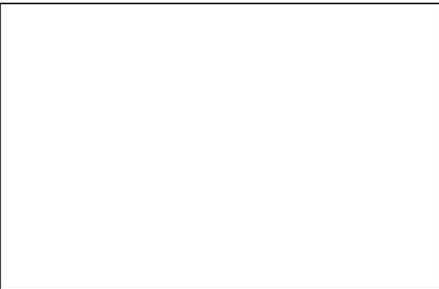
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



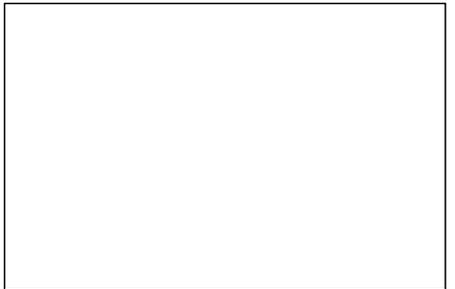
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

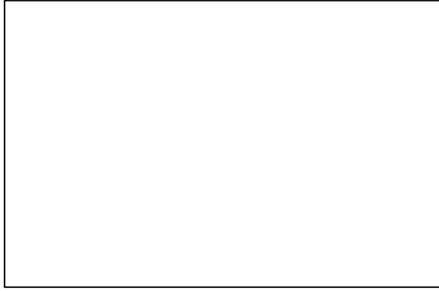


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

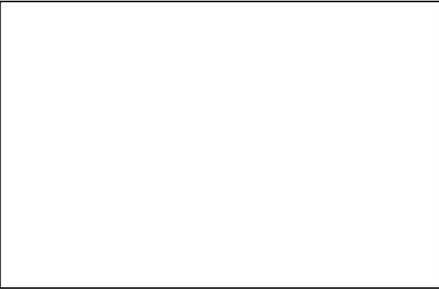


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

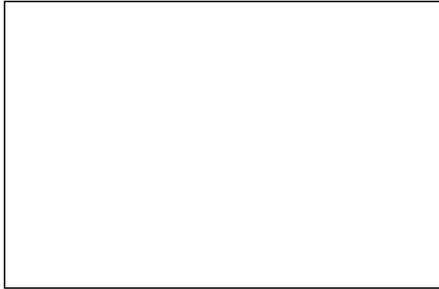


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



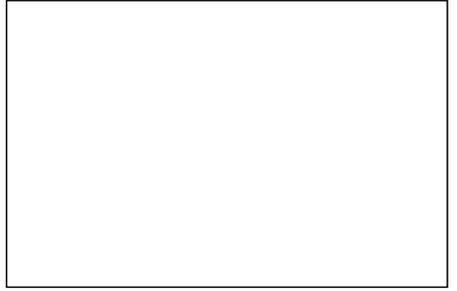
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

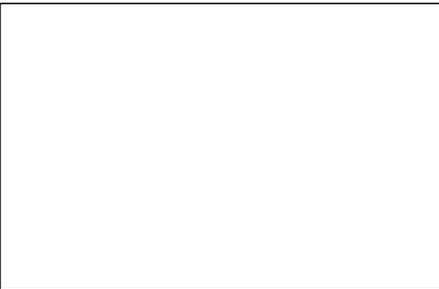
C

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



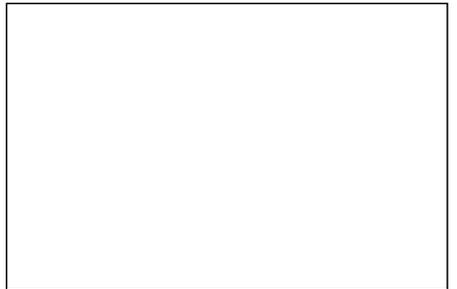
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accalmie

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accalmie

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accalmie

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répit

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répit

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répit

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous
dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clin d'œil

{1}{U}



Éphémère

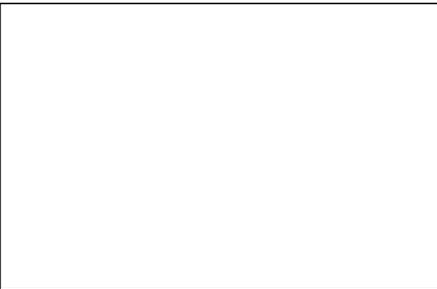
C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au
moment où vous lancez ce sort.)
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de
son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}



Éphémère

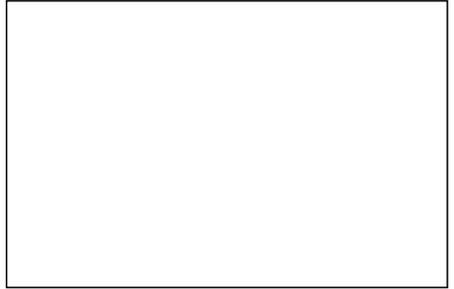
C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous
dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clin d'œil

{1}{U}



Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au
moment où vous lancez ce sort.)
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de
son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clin d'œil

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}

Éphémère

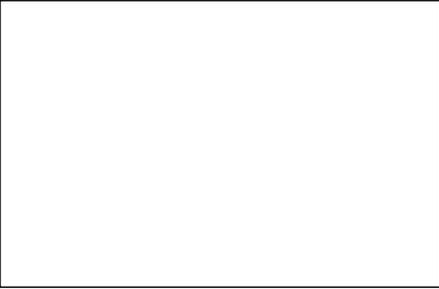
C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}



Éphémère

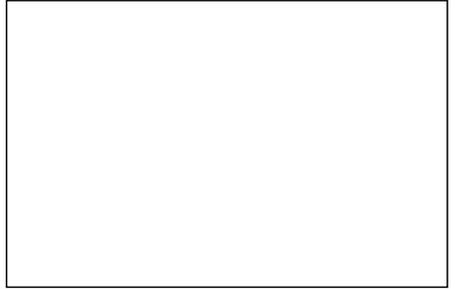
C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de pensée

{U}

Éphémère

C

Un joueur ciblé meule deux cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-ménages

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de pensée

{U}

Éphémère

C

Un joueur ciblé meule deux cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-ménages

{U}

Éphémère

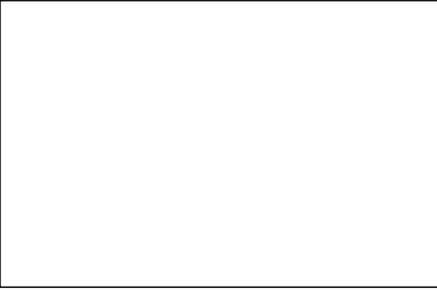
C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

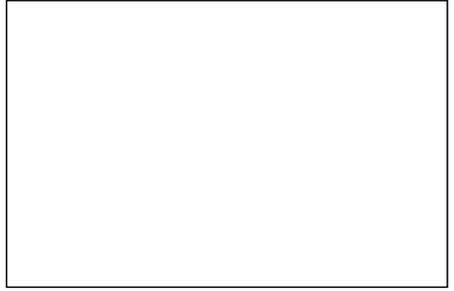
C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace

{1}{U}



Enchantement

C

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace

{1}{U}



Enchantement

C

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace

{1}{U}

Enchantement

C

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace

{1}{U}

Enchantement

C

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la nature

{1}{G}



Éphémère

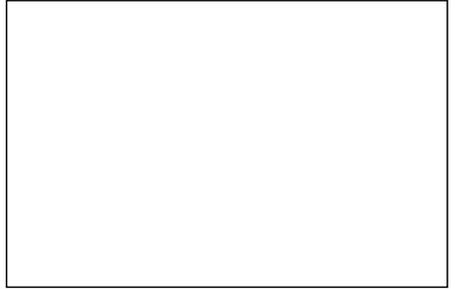
U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la nature

{1}{G}



Éphémère

U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la nature

{1}{G}



Éphémère

U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrosalve

{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un -

? Contrecarrez un sort ciblé s'il est rouge.

? Détruisez un permanent ciblé s'il est rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrosalve

{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un -

? Contrecarrez un sort ciblé s'il est rouge.

? Détruisez un permanent ciblé s'il est rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrosalve

{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un -

? Contrecarrez un sort ciblé s'il est rouge.

? Détruisez un permanent ciblé s'il est rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrosalve

{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un -

? Contrecarrez un sort ciblé s'il est rouge.

? Détruisez un permanent ciblé s'il est rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}



Éphémère

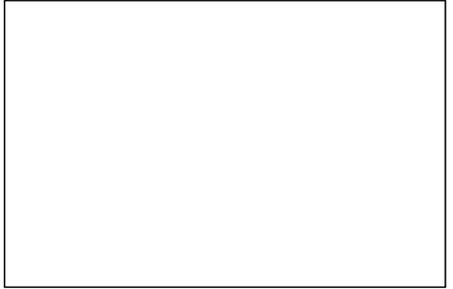
C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}



Éphémère

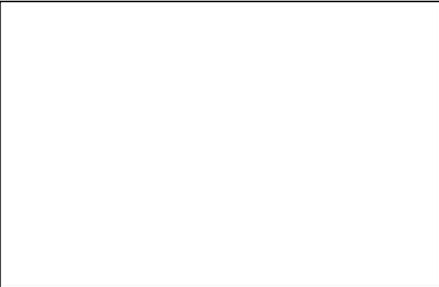
C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast