

Djinn mahâmot

{4}{U}{U}

Créature : djinn

R

Vol

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn mahâmot

{4}{U}{U}

Créature : djinn

R

Vol

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn mahâmot

{4}{U}{U}

Créature : djinn

R

Vol

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn mahâmot

{4}{U}{U}

Créature : djinn

R

Vol

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken des marées

{5}{U}{U}{U}

Créature : kraken

R

Le Kraken des marées ne peut pas être bloqué.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken des marées

{5}{U}{U}{U}

Créature : kraken

R

Le Kraken des marées ne peut pas être bloqué.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken des marées

{5}{U}{U}{U}

Créature : kraken

R

Le Kraken des marées ne peut pas être bloqué.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken des marées

{5}{U}{U}{U}

Créature : kraken

R

Le Kraken des marées ne peut pas être bloqué.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken polaire

{8}{U}{U}{U}

Créature : kraken

R

Piétinement

Le Kraken polaire arrive sur le champ de bataille engagé.

Entretien cumulatif ? Sacrifiez un terrain.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donation

{2}{U}

Rituel

R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken polaire

{8}{U}{U}{U}

Créature : kraken

R

Piétinement

Le Kraken polaire arrive sur le champ de bataille engagé.

Entretien cumulatif ? Sacrifiez un terrain.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donation

{2}{U}

Rituel

R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accumulateur de mana bleu

{4}

Artefact

R

{2}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana bleu.

{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « charge » sur l'Accumulateur de mana bleu : Ajoutez {U}, puis ajoutez {U} supplémentaire pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accumulateur de mana bleu

{4}

Artefact

R

{2}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana bleu.

{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « charge » sur l'Accumulateur de mana bleu : Ajoutez {U}, puis ajoutez {U} supplémentaire pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désertion

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez le sort ciblé. Si un sort d'artefact ou de créature est contrecarré de cette manière, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle au lieu de la mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désertion

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez le sort ciblé. Si un sort d'artefact ou de créature est contrecarré de cette manière, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle au lieu de la mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rebond

{1}{U}

Éphémère

U

Changez la cible d'un sort ciblé qui cible uniquement un joueur. La nouvelle cible doit être un joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rebond

{1}{U}

Éphémère

U

Changez la cible d'un sort ciblé qui cible uniquement un joueur. La nouvelle cible doit être un joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illusions de grandeur

{3}{U}

Enchantement

R

Entretien cumulatif {2}.

Quand les Illusions de grandeur arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 20 points de vie.

Quand les Illusions de grandeur quittent le champ de bataille, vous perdez 20 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inondation

{U}

Enchantement

C

{U}{U} : Engagez une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illusions de grandeur

{3}{U}

Enchantement

R

Entretien cumulatif {2}.

Quand les Illusions de grandeur arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 20 points de vie.

Quand les Illusions de grandeur quittent le champ de bataille, vous perdez 20 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inondation

{U}

Enchantement

C

{U}{U} : Engagez une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

