

Muse née des rêves

{2}{U}{U}



Créature : esprit

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité abandonnée



Terrain

R

La Cité abandonnée ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de votre main. Si vous faites ainsi, dégagez la Cité abandonnée.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des rêves

{2}{U}{U}



Créature : esprit

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité abandonnée



Terrain

R

La Cité abandonnée ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de votre main. Si vous faites ainsi, dégagez la Cité abandonnée.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité abandonnée



Terrain R

La Cité abandonnée ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de votre main. Si vous faites ainsi, dégagez la Cité abandonnée.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

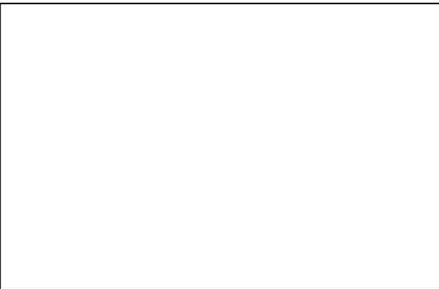


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité abandonnée



Terrain R

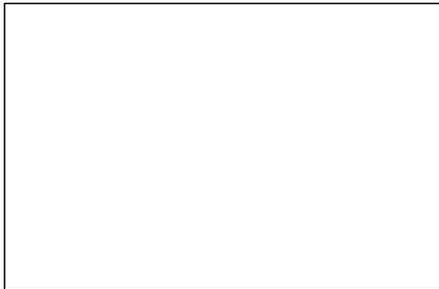
La Cité abandonnée ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de votre main. Si vous faites ainsi, dégagez la Cité abandonnée.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

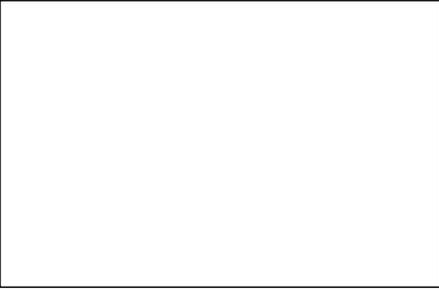


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

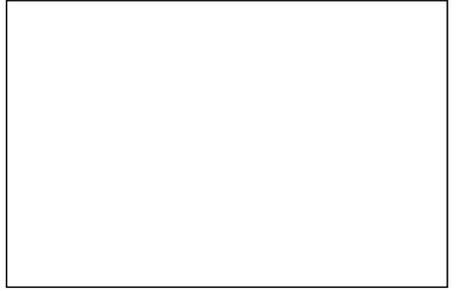


Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale

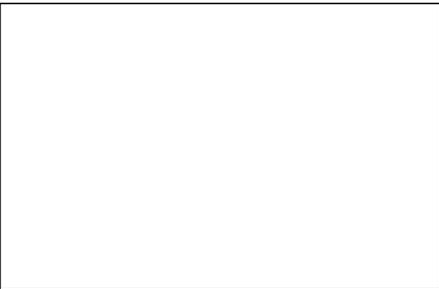


Terrain : forêt et île  
{(T) : Ajoutez {G} ou {U}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

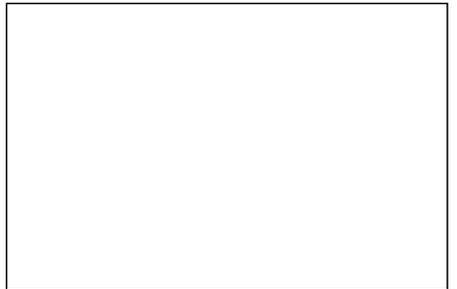


Terrain de base : île  
{U}

C

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



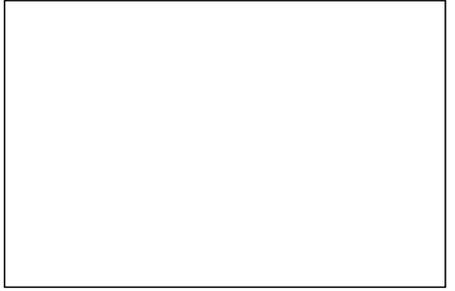
Terrain : forêt et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



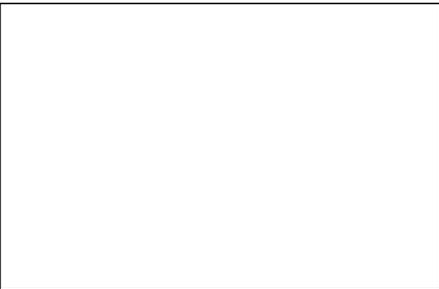
Terrain

R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagéz vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



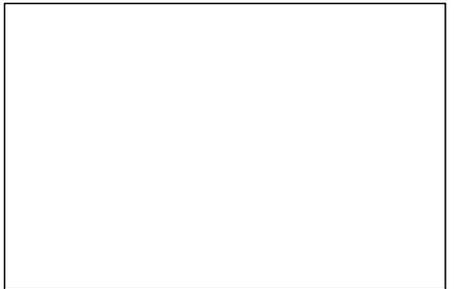
Terrain : forêt et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



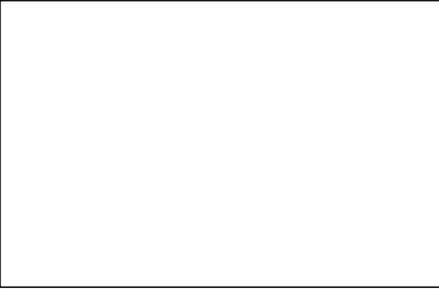
Terrain

R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagéz vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



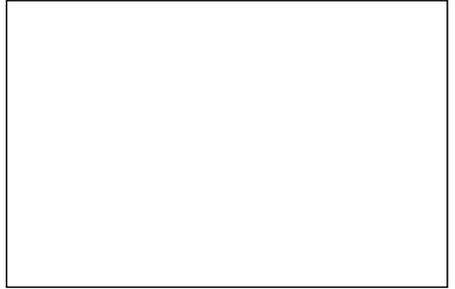
Terrain

R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



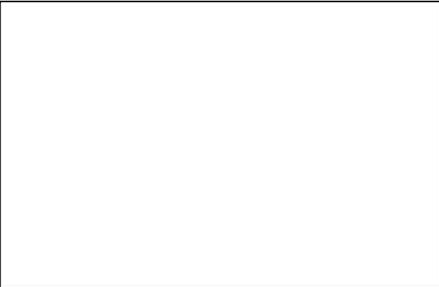
Terrain : plaine et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



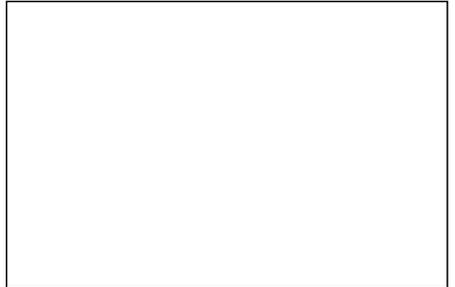
Terrain

R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



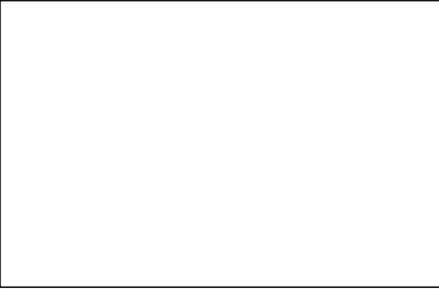
Terrain : plaine et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île

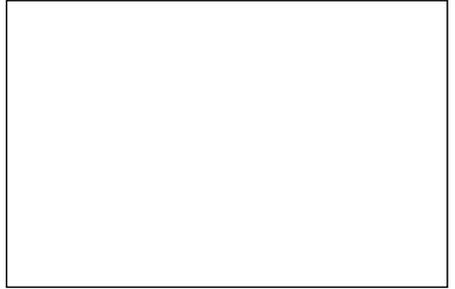
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}



Artefact

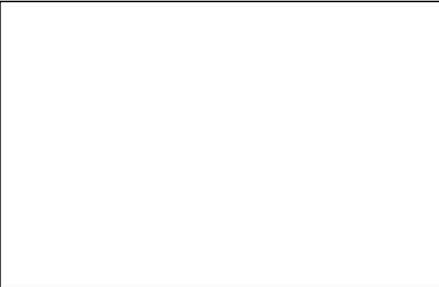
U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île

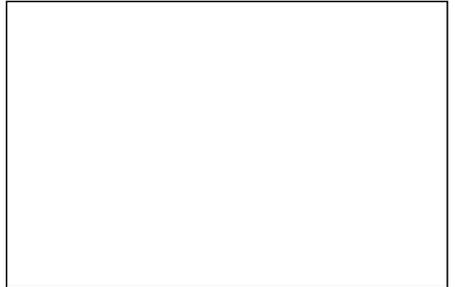
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffes de Gix

{0}



Artefact

P

{1}, sacrifiez un permanent : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de saphir

{2}

Artefact

R

Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

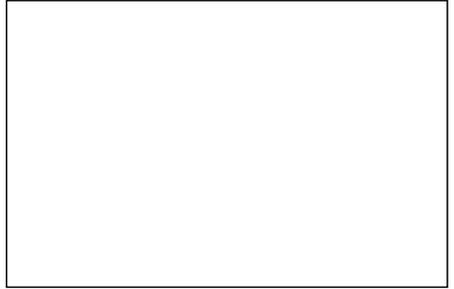
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

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

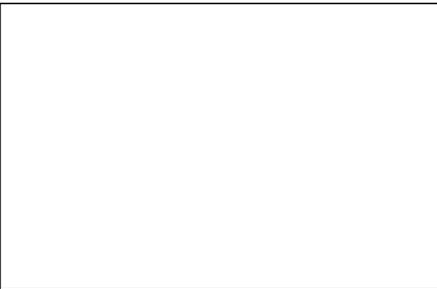
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

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

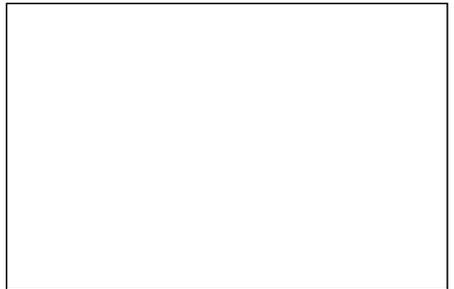
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

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

Dispersion

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana

{U}{U}

Éphémère

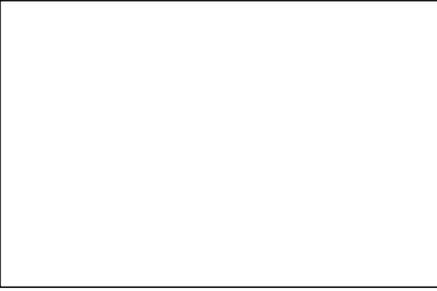
M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée

{3}{U}{U}



Éphémère

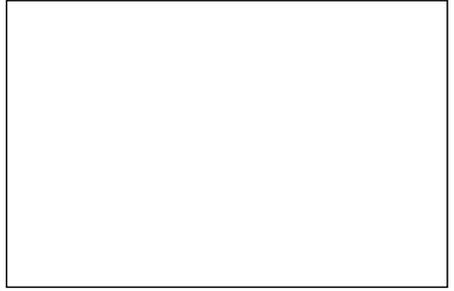
R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.  
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée

{3}{U}{U}



Éphémère

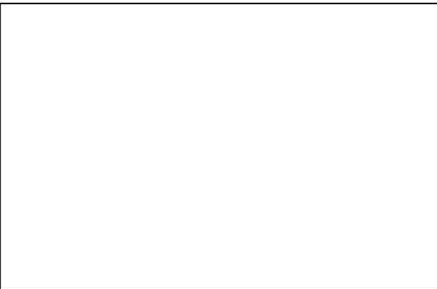
R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.  
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée

{3}{U}{U}



Éphémère

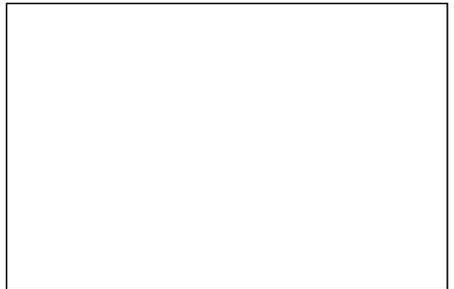
R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.  
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée

{3}{U}{U}



Éphémère

R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.  
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

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

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

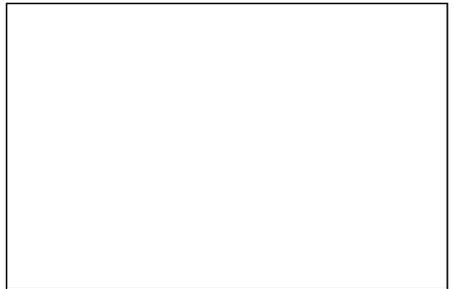
U

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

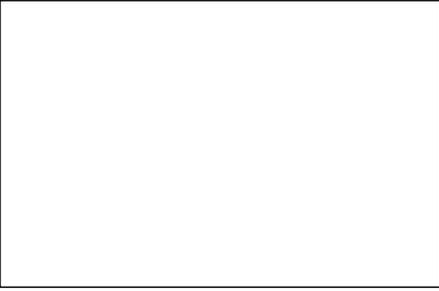
U

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

Labyrinthe de racines

{G}



Enchantement

R

Les artefacts et les terrains arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe de racines

{G}



Enchantement

R

Les artefacts et les terrains arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe de racines

{G}



Enchantement

R

Les artefacts et les terrains arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe de racines

{G}



Enchantement

R

Les artefacts et les terrains arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie

{1}{U}



Enchantement

R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie

{1}{U}



Enchantement

R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie

{1}{U}



Enchantement

R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie

{1}{U}



Enchantement

R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stase {1}{U}



Enchantement R

Les joueurs sautent leur étape de dégagement.  
Au début de votre entretien, sacrifiez la Stase à moins que vous ne payiez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stase {1}{U}



Enchantement R

Les joueurs sautent leur étape de dégagement.  
Au début de votre entretien, sacrifiez la Stase à moins que vous ne payiez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stase {1}{U}

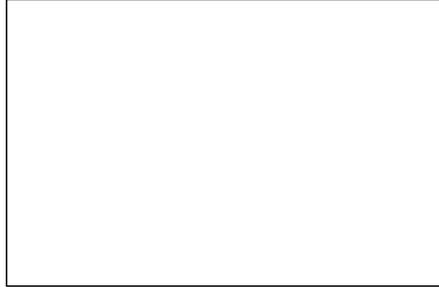


Enchantement R

Les joueurs sautent leur étape de dégagement.  
Au début de votre entretien, sacrifiez la Stase à moins que vous ne payiez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stase {1}{U}



Enchantement R

Les joueurs sautent leur étape de dégagement.  
Au début de votre entretien, sacrifiez la Stase à moins que vous ne payiez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune

{GW}{GW}



Enchantement : aura

R

Enchanter : joueur

Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune

{GW}{GW}



Enchantement : aura

R

Enchanter : joueur

Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune

{GW}{GW}



Enchantement : aura

R

Enchanter : joueur

Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune

{GW}{GW}



Enchantement : aura

R

Enchanter : joueur

Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

