

Jour de condamnation

{2}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

Refuge de Seijiri

Terrain
U

Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Seijiri



Terrain

U

Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Seijiri



Terrain

U

Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Seijiri



Terrain

U

Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messenger

{1}{U}



Artefact

C

{1}{U}, {T}, sacrifiez la Capsule du messenger : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messenger
{1}{U}

Artefact
C

{1}{U}, {T}, sacrifiez la Capsule du messenger : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messenger
{1}{U}

Artefact
C

{1}{U}, {T}, sacrifiez la Capsule du messenger : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messenger
{1}{U}

Artefact
C

{1}{U}, {T}, sacrifiez la Capsule du messenger : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren
{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace
M

+2: Chaque joueur pioche une carte.
-1: Un joueur ciblé pioche une carte.
-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

+2: Chaque joueur pioche une carte.

-1: Un joueur ciblé pioche une carte.

-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet du piégiste

{1}{U}

Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de piège, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

+2: Chaque joueur pioche une carte.

-1: Un joueur ciblé pioche une carte.

-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet du piégiste

{1}{U}

Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de piège, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet du piégiste

{1}{U}

Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de piège, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives

{3}{U}{U}

Éphémère : piège

R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet du piégiste

{1}{U}

Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de piège, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives

{3}{U}{U}

Éphémère : piège

R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives

{3}{U}{U}

Éphémère : piège

R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège brisesprit

{2}{U}{U}

Éphémère : piège

M

Si un adversaire a lancé au moins trois sorts ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Exilez n'importe quel nombre de sorts ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives

{3}{U}{U}

Éphémère : piège

R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège brisesprit

{2}{U}{U}

Éphémère : piège

M

Si un adversaire a lancé au moins trois sorts ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Exilez n'importe quel nombre de sorts ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège brisesprit

{2}{U}{U}

Éphémère : piège

M

Si un adversaire a lancé au moins trois sorts ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Exilez n'importe quel nombre de sorts ciblés.

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

Piège brisesprit

{2}{U}{U}

Éphémère : piège

M

Si un adversaire a lancé au moins trois sorts ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Exilez n'importe quel nombre de sorts ciblés.

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

Mise en danger

{W}



Éphémère

U

Les prochaines 2 blessures qu'une source de votre choix devrait infliger ce tour-ci, à vous et/ou à des permanents que vous contrôlez, sont infligées à n'importe quelle cible à la place.

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

Mise en danger

{W}



Éphémère

U

Les prochaines 2 blessures qu'une source de votre choix devrait infliger ce tour-ci, à vous et/ou à des permanents que vous contrôlez, sont infligées à n'importe quelle cible à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à fosse

{2}{W}

Éphémère : piège

C

Si exactement une créature attaque, vous pouvez payer {W} à la place du coût de mana de ce sort.
Détruisez une créature attaquante sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à volée de flèches

{3}{W}

Éphémère : piège

U

Si au moins quatre créatures attaquent, vous pouvez payer {1}{W} à la place du coût de mana de ce sort.
Le Piège à volée de flèches inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures attaquantes ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à fosse

{2}{W}

Éphémère : piège

C

Si exactement une créature attaque, vous pouvez payer {W} à la place du coût de mana de ce sort.
Détruisez une créature attaquante sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à volée de flèches

{3}{W}

Éphémère : piège

U

Si au moins quatre créatures attaquent, vous pouvez payer {1}{W} à la place du coût de mana de ce sort.
Le Piège à volée de flèches inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures attaquantes ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{1}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{1}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{1}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{1}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

