

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

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

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

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 : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}

Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}

Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}

Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont

{3}

Artefact

M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont

{3}

Artefact

M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Empreinte ? 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

Piègepont

{3}

Artefact

M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Empreinte ? 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

Empreinte ? 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

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Empreinte ? 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

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

U

Contrecarrez un sort ciblé.

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

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

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

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

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

Impulsion

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

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

Impulsion

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

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

Impulsion

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

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

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

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

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

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

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

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

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

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

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

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

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

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