

Index {U}



Rituel C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Index {U}



Rituel C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Index {U}



Rituel C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Index {U}



Rituel C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise temporelle

{5}{U}{U}



Rituel

M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Maîtrise temporelle.

Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise temporelle

{5}{U}{U}



Rituel

M

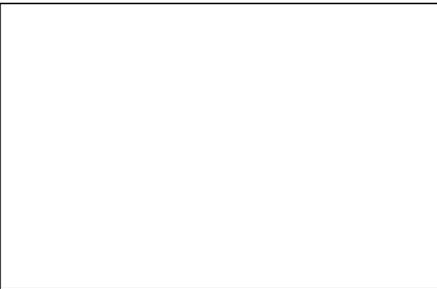
Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Maîtrise temporelle.

Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise temporelle

{5}{U}{U}



Rituel

M

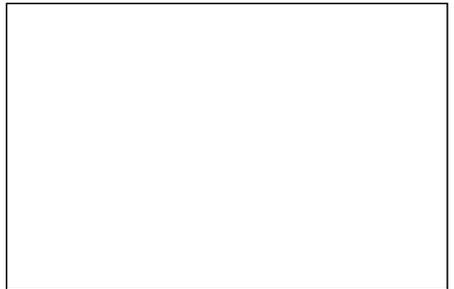
Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Maîtrise temporelle.

Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise temporelle

{5}{U}{U}



Rituel

M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Maîtrise temporelle.

Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée dévastatrice

{3}{U}{U}



Rituel

R

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.

Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée dévastatrice

{3}{U}{U}



Rituel

R

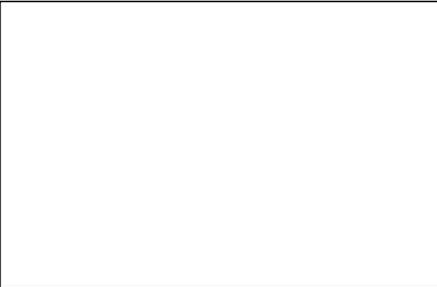
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.

Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée dévastatrice

{3}{U}{U}



Rituel

R

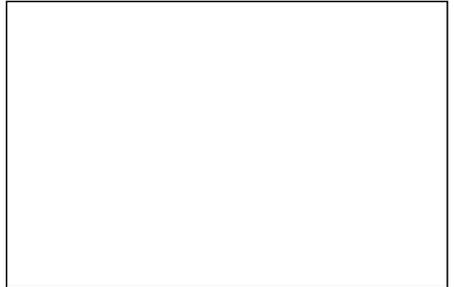
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.

Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée dévastatrice

{3}{U}{U}



Rituel

R

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.

Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les anges

{X}{X}{W}{W}



Rituel

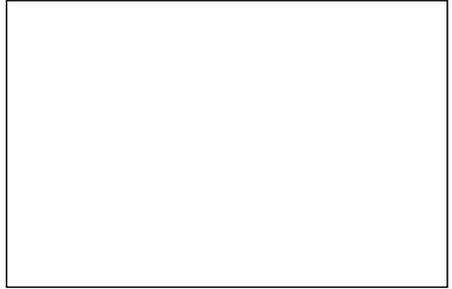
M

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.  
Miracle {X}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les anges

{X}{X}{W}{W}



Rituel

M

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.  
Miracle {X}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les anges

{X}{X}{W}{W}



Rituel

M

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.  
Miracle {X}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les anges

{X}{X}{W}{W}



Rituel

M

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.  
Miracle {X}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminus

{4}{W}{W}



Rituel

R

Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.

Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminus

{4}{W}{W}



Rituel

R

Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.

Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminus

{4}{W}{W}



Rituel

R

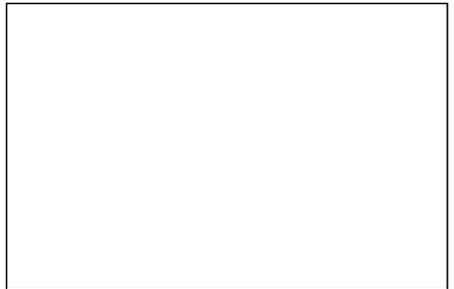
Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.

Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminus

{4}{W}{W}



Rituel

R

Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.

Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



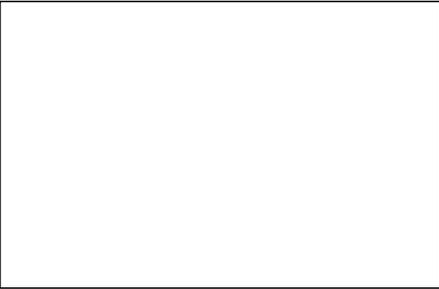
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



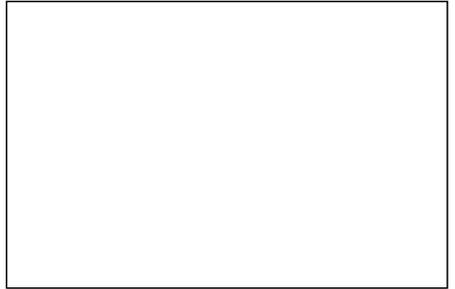
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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  
{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  
{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

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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées

{2}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace

M

+1: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

-2: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

-8: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées

{2}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace

M

+1: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

-2: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

-8: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

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

Écurage de pensée {U}



Éphémère C  
Un joueur ciblé meule deux cartes.  
Piochez une carte.

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

Écurage de pensée {U}



Éphémère C  
Un joueur ciblé meule deux cartes.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte.  
Flashback {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte.  
Flashback {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte.  
Flashback {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte.  
Flashback {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sublimation

{4}{U}



Éphémère

U

Mettez un permanent non-terrain ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Miracle {U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sublimation

{4}{U}



Éphémère

U

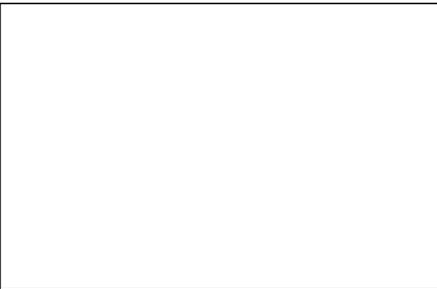
Mettez un permanent non-terrain ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Miracle {U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sublimation

{4}{U}



Éphémère

U

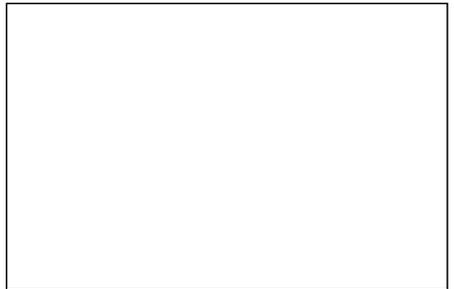
Mettez un permanent non-terrain ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Miracle {U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sublimation

{4}{U}



Éphémère

U

Mettez un permanent non-terrain ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Miracle {U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}



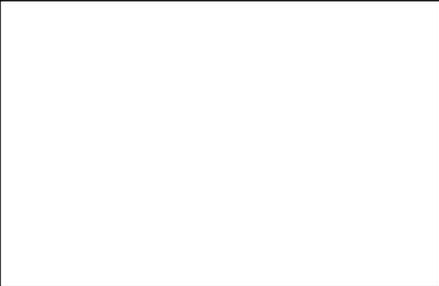
Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificatrice de la cathédrale {W}



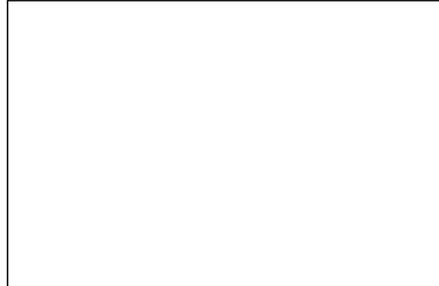
Créature : humain et clerc **C**

Quand la Sanctificatrice de la cathédrale arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificatrice de la cathédrale {W}



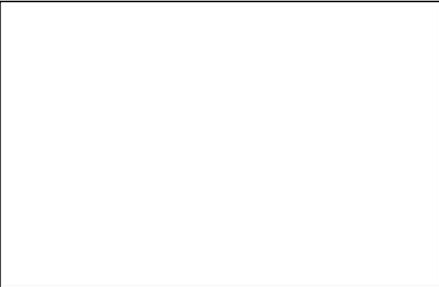
Créature : humain et clerc **C**

Quand la Sanctificatrice de la cathédrale arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificatrice de la cathédrale {W}



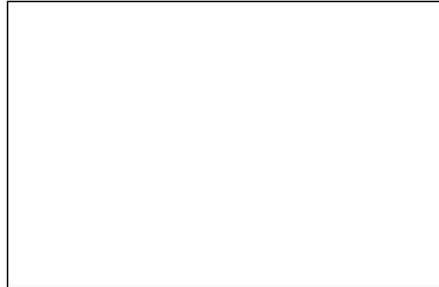
Créature : humain et clerc **C**

Quand la Sanctificatrice de la cathédrale arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft {1}{W}{U}



Créature légendaire : esprit et clerc **M**

Défense talismanique

À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft {1}{W}{U}



Créature légendaire : esprit et clerc **M**

Défense talismanique

À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft {1}{W}{U}



Créature légendaire : esprit et clerc **M**

Défense talismanique

À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft {1}{W}{U}



Créature légendaire : esprit et clerc **M**

Défense talismanique

À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême {1}{W}{W}{U}



Rituel **R**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez toutes les créatures.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}

Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de bannissement

{5}{W}

Éphémère

U

Mettez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de bannissement

{5}{W}

Éphémère

U

Mettez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de bannissement

{5}{W}

Éphémère

U

Mettez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de bannissement

{5}{W}



Éphémère

U

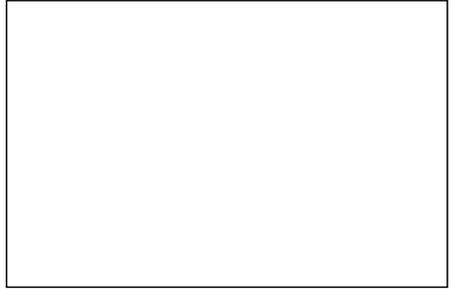
Mettez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius

{W}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

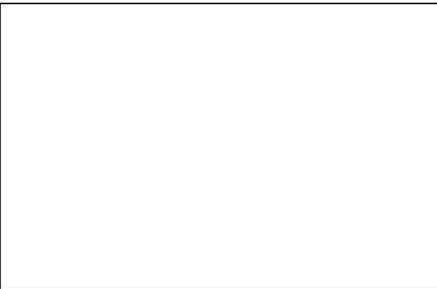
? Piochez une carte.

? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius

{W}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

? Piochez une carte.

? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast