

Esperzoa {2}{U}

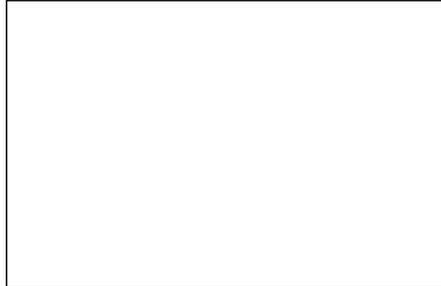


Créature-artefact : méduse U
Vol
Au début de votre entretien, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esperzoa {2}{U}



Créature-artefact : méduse U
Vol
Au début de votre entretien, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esperzoa {2}{U}

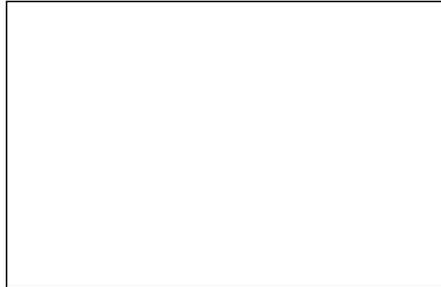


Créature-artefact : méduse U
Vol
Au début de votre entretien, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esperzoa {2}{U}



Créature-artefact : méduse U
Vol
Au début de votre entretien, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoire {2}{U}

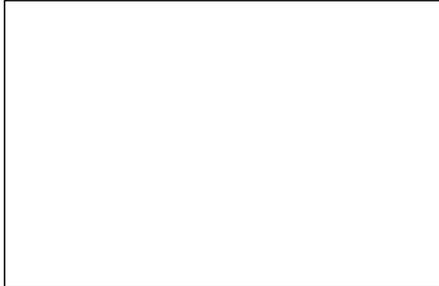


Créature : méduse U
Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoire {2}{U}



Créature : méduse U
Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoire {2}{U}

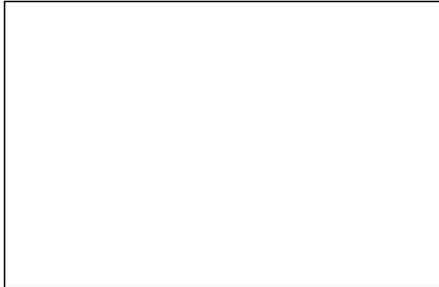


Créature : méduse U
Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoire {2}{U}



Créature : méduse U
Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gomazoaires assoupis

{1}{U}{U}



Créature : méduse

R

Vol

Les Gomazoaires assoupis arrivent sur le champ de bataille engagés.

Les Gomazoaires assoupis ne se dégagent pas pendant votre étape de dégagement.

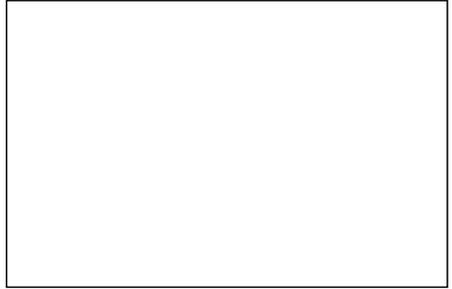
À chaque fois que vous devenez la cible d'un sort, vous pouvez dégager les Gomazoaires assoupis.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gomazoaires assoupis

{1}{U}{U}



Créature : méduse

R

Vol

Les Gomazoaires assoupis arrivent sur le champ de bataille engagés.

Les Gomazoaires assoupis ne se dégagent pas pendant votre étape de dégagement.

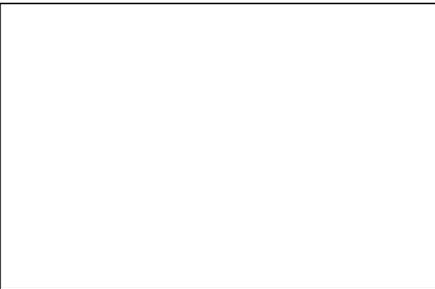
À chaque fois que vous devenez la cible d'un sort, vous pouvez dégager les Gomazoaires assoupis.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gomazoaires assoupis

{1}{U}{U}



Créature : méduse

R

Vol

Les Gomazoaires assoupis arrivent sur le champ de bataille engagés.

Les Gomazoaires assoupis ne se dégagent pas pendant votre étape de dégagement.

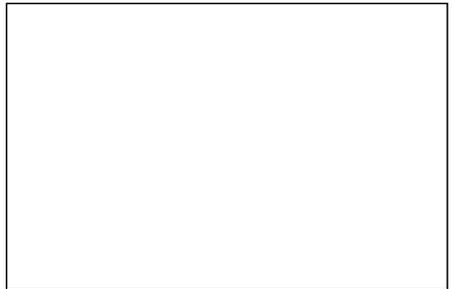
À chaque fois que vous devenez la cible d'un sort, vous pouvez dégager les Gomazoaires assoupis.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gomazoaires assoupis

{1}{U}{U}



Créature : méduse

R

Vol

Les Gomazoaires assoupis arrivent sur le champ de bataille engagés.

Les Gomazoaires assoupis ne se dégagent pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois que vous devenez la cible d'un sort, vous pouvez dégager les Gomazoaires assoupis.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie {2}{U}



Créature : méduse **C**
Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie {2}{U}



Créature : méduse **C**
Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie {2}{U}



Créature : méduse **C**
Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie {2}{U}



Créature : méduse **C**
Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser cérébral {X}{U}{U}



Rituel R
Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

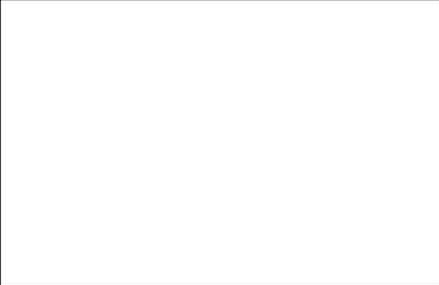
Geyser cérébral {X}{U}{U}



Rituel R
Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

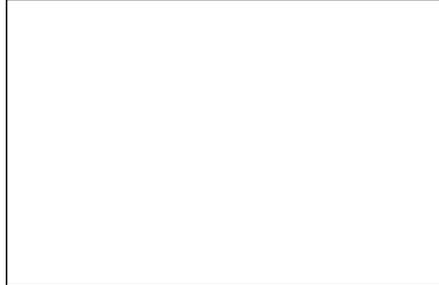
Geyser cérébral {X}{U}{U}



Rituel R
Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser cérébral {X}{U}{U}



Rituel R
Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

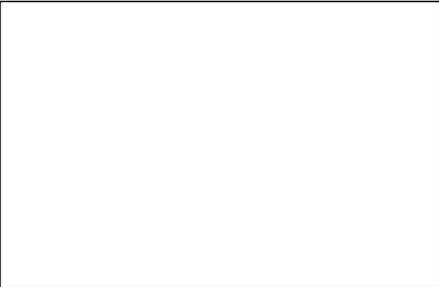
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

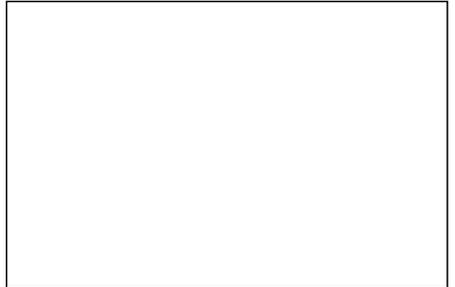
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {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

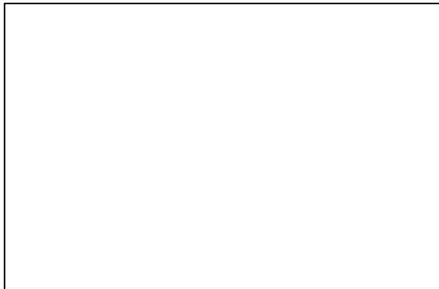


Terrain de base : île
{U}

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

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



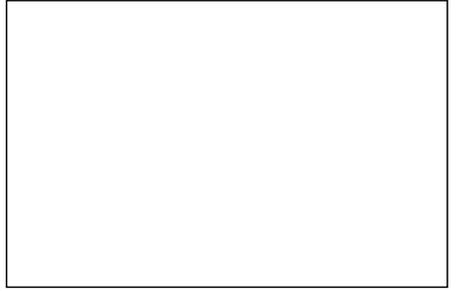
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif saprazzois



Terrain

C

Le Récif Saprazzois arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « sec » sur lui.

{T}, retirez un marqueur « sec » du Récif Saprazzois :

Ajoutez {U}{U}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur le Récif Saprazzois, sacrifiez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



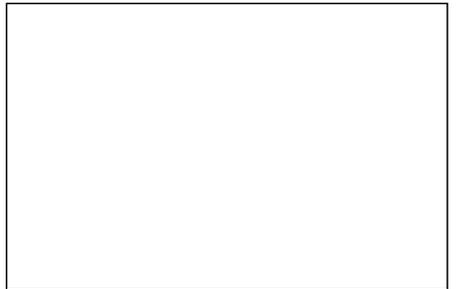
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif saprazzois



Terrain

C

Le Récif Saprazzois arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « sec » sur lui.

{T}, retirez un marqueur « sec » du Récif Saprazzois :

Ajoutez {U}{U}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur le Récif Saprazzois, sacrifiez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif saprazzois



Terrain

C

Le Récif Saprazzois arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « sec » sur lui.

{T}, retirez un marqueur « sec » du Récif Saprazzois : Ajoutez {U}{U}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur le Récif Saprazzois, sacrifiez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif saprazzois



Terrain

C

Le Récif Saprazzois arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « sec » sur lui.

{T}, retirez un marqueur « sec » du Récif Saprazzois : Ajoutez {U}{U}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur le Récif Saprazzois, sacrifiez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

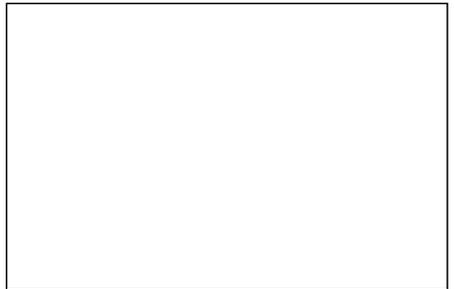
C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

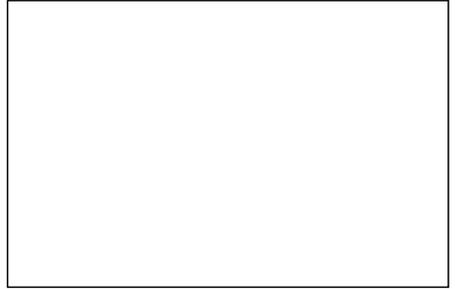
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trinispère

{3}



Artefact

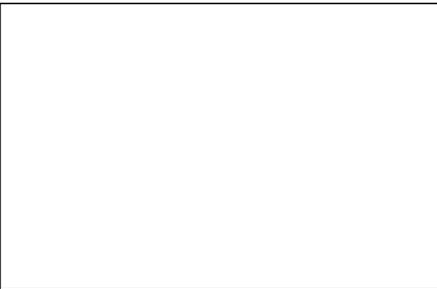
R

Tant que la Trinispère est dégagée, chaque sort qui coûterait moins de trois manas à lancer coûte trois manas à lancer. (Le mana supplémentaire du coût peut être payé avec n'importe quelle couleur de mana ou avec du mana incolore. Par exemple, un sort qui coûterait {1}{B} à lancer coûte {2}{B} à la place.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

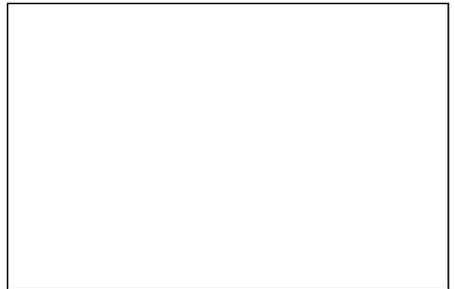
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trinispère

{3}



Artefact

R

Tant que la Trinispère est dégagée, chaque sort qui coûterait moins de trois manas à lancer coûte trois manas à lancer. (Le mana supplémentaire du coût peut être payé avec n'importe quelle couleur de mana ou avec du mana incolore. Par exemple, un sort qui coûterait {1}{B} à lancer coûte {2}{B} à la place.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trinispère

{3}



Artefact

R

Tant que la Trinispère est dégagée, chaque sort qui coûterait moins de trois manas à lancer coûte trois manas à lancer. (Le mana supplémentaire du coût peut être payé avec n'importe quelle couleur de mana ou avec du mana incolore. Par exemple, un sort qui coûterait {1}{B} à lancer coûte {2}{B} à la place.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce d'Oona

{2}{U}



Éphémère

C

Un joueur ciblé pioche une carte.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce d'Oona

{2}{U}



Éphémère

C

Un joueur ciblé pioche une carte.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce d'Oona

{2}{U}



Éphémère

C

Un joueur ciblé pioche une carte.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce d'Oona

{2}{U}

Éphémère

C

Un joueur ciblé pioche une carte.

Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux frères

{3}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles qui partage un type de créature avec la créature enchantée, puis vous mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux frères

{3}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles qui partage un type de créature avec la créature enchantée, puis vous mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}

Enchantement

R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}

Enchantement

R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher fantomal

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}

Enchantement

R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher fantomal

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

