Contemplation {U}

Rituel C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {U}

Rituel C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {U}

Rituel C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire

Terrain U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire

Terrain U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn {1}

Artefact U

{T}, exilez cet artefact : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'ivoire {1}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes dans votre main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur {U}

Éphémère U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'ivoire {1}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes dans votre main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur {U}

Éphémère U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur {U}

Éphémère U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur {U}

Éphémère U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtrement {3}{U}

Éphémère U

Vous pouvez renvoyer deux îles que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Engagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évitement {2}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez défausser une carte d'île et une autre carte à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtrement {3}{U}

Éphémère U

Vous pouvez renvoyer deux îles que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Engagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évitement {2}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez défausser une carte d'île et une autre carte à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude {1}{U}

Éphémère **C**

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôleur ne paie {1}.

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

Hébétude {1}{U}

Éphémère **C**

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôleur ne paie {1}.

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

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

Opération de sauvetage {U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opération de sauvetage {U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise en retour {1}{U}

Éphémère **C**

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise en retour {1}{U}

Éphémère **C**

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

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

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

Æther gelé {3}{U}

Enchantement U

Les artefacts, les créatures et les terrains que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æther gelé {3}{U}

Enchantement U

Les artefacts, les créatures et les terrains que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æther gelé {3}{U}

Enchantement U

Les artefacts, les créatures et les terrains que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æther gelé {3}{U}

Enchantement U

Les artefacts, les créatures et les terrains que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande {2}{U}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande {2}{U}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande {2}{U}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande {2}{U}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast