

Arcaniste d'élite

{3}{U}



Créature : humain et sorcier

R

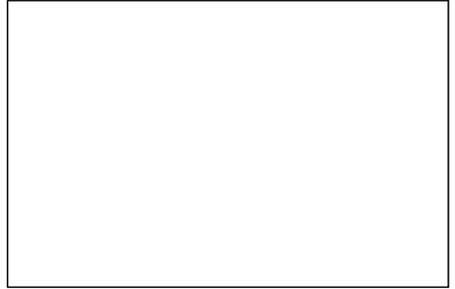
Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite

{3}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite

{3}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite

{3}{U}



Créature : humain et sorcier

R

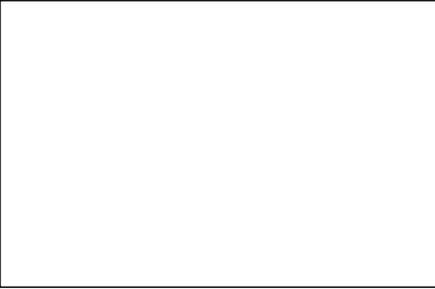
Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médomaï le Sans-âge

{4}{W}{U}



Créature légendaire : sphinx

M

Vol

À chaque fois que Médomaï le Sans-âge inflige des blessures de combat à un joueur, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

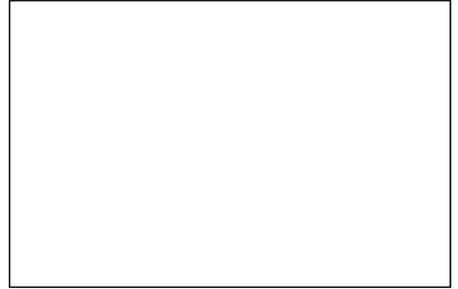
Médomaï le Sans-âge ne peut pas attaquer pendant les tours supplémentaires.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhéteurs d'Azor

{3}{WU}{WU}



Créature : humain et conseiller

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « obstruction » sur les Rhéteurs d'Azor. Ensuite, si les Rhéteurs d'Azor ont au moins cinq marqueurs « obstruction » sur eux, vous gagnez la partie.

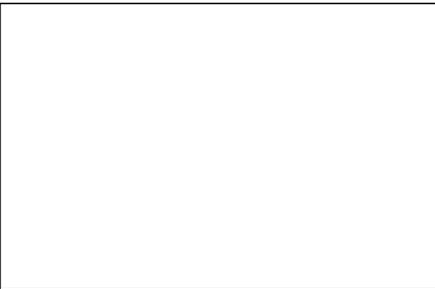
À chaque fois qu'une source vous inflige des blessures, retirez un marqueur « obstruction » des Rhéteurs d'Azor.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médomaï le Sans-âge

{4}{W}{U}



Créature légendaire : sphinx

M

Vol

À chaque fois que Médomaï le Sans-âge inflige des blessures de combat à un joueur, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Médomaï le Sans-âge ne peut pas attaquer pendant les tours supplémentaires.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhéteurs d'Azor

{3}{WU}{WU}



Créature : humain et conseiller

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « obstruction » sur les Rhéteurs d'Azor. Ensuite, si les Rhéteurs d'Azor ont au moins cinq marqueurs « obstruction » sur eux, vous gagnez la partie.

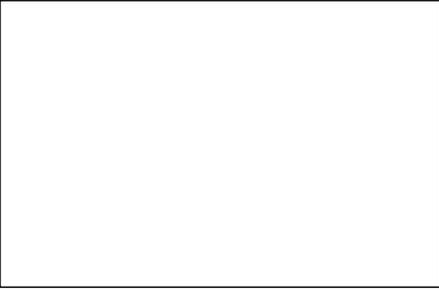
À chaque fois qu'une source vous inflige des blessures, retirez un marqueur « obstruction » des Rhéteurs d'Azor.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorel du Cladus Coque

{1}{G}{U}



Créature légendaire : humain et ondin

R

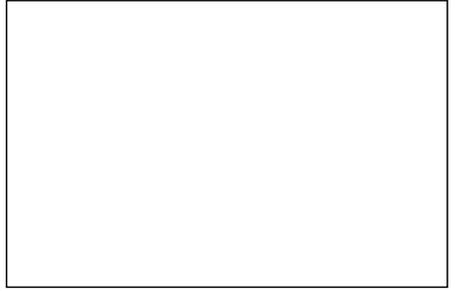
{G}{U}, {T} : Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur une cible, artefact, créature ou terrain.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}



Rituel

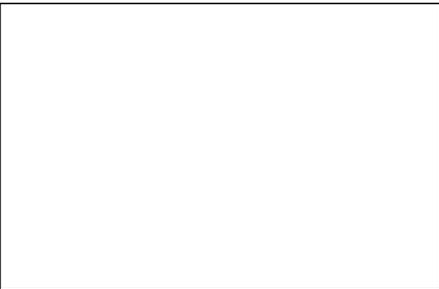
C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorel du Cladus Coque

{1}{G}{U}



Créature légendaire : humain et ondin

R

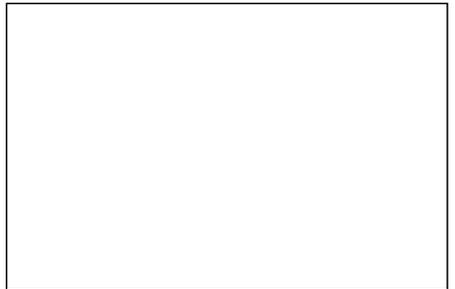
{G}{U}, {T} : Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur une cible, artefact, créature ou terrain.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}



Rituel

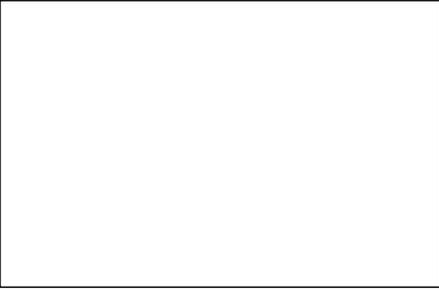
C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}



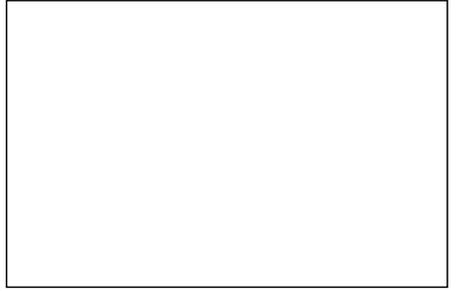
Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

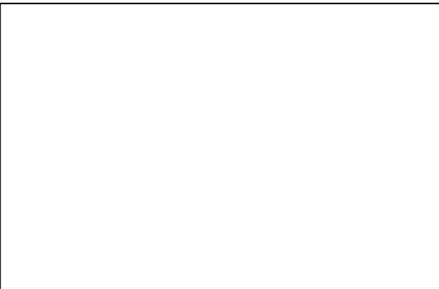
R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}



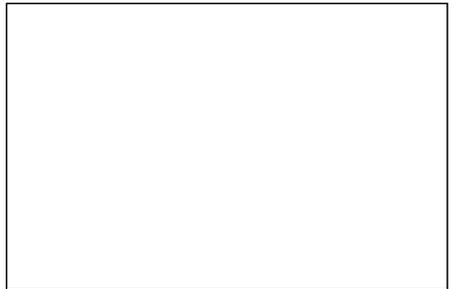
Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



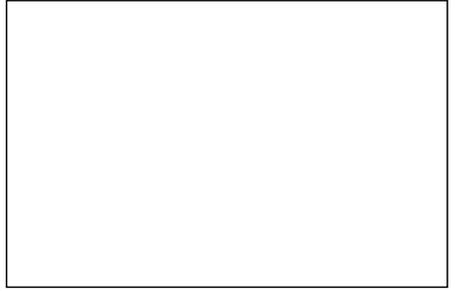
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



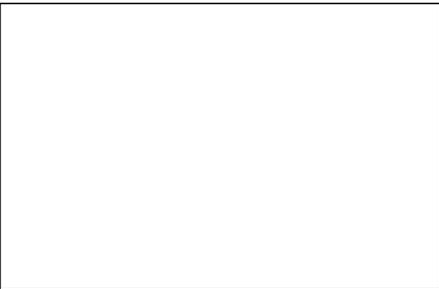
Terrain : plaine et île

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

Bassin d'élevage



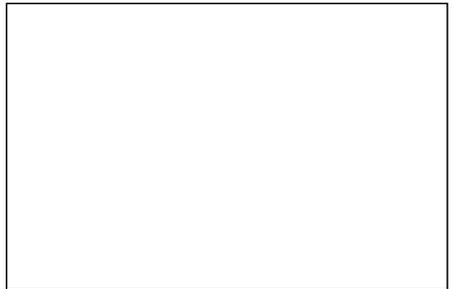
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



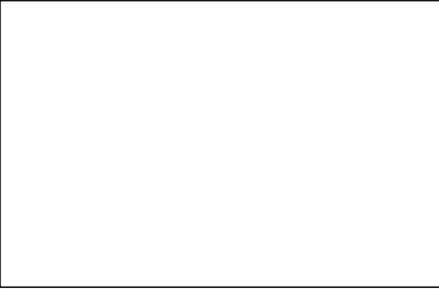
Terrain : plaine et île

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



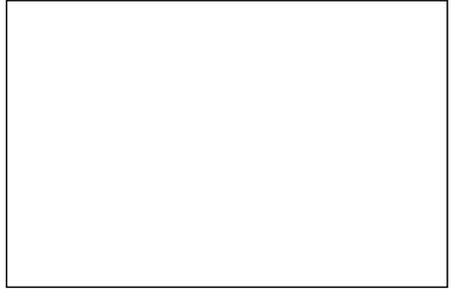
Terrain : plaine et île

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

Forêt



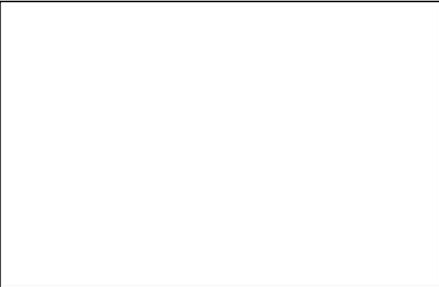
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



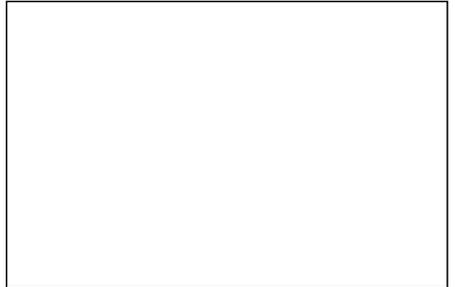
Terrain : plaine et île

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

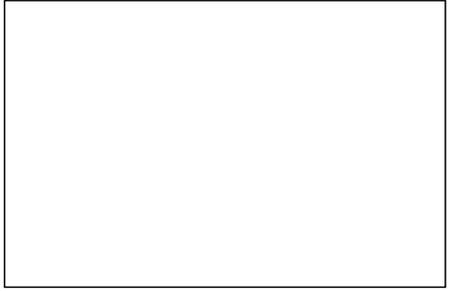


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

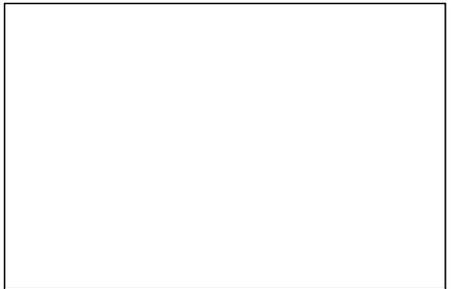


Terrain de base : île  
{U}

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

Jardin du temple



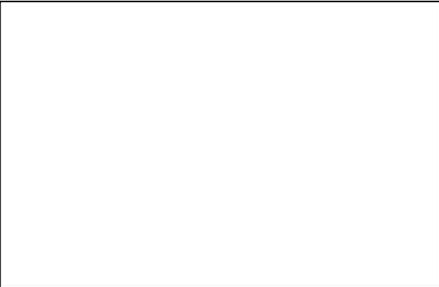
Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



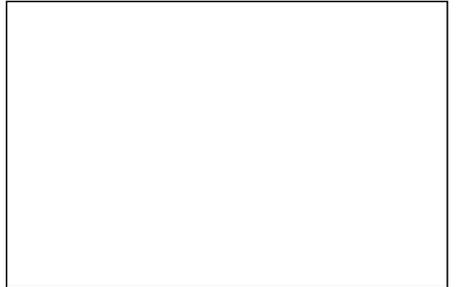
Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.

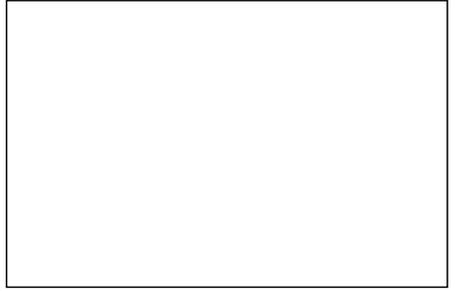
Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonateur strionique

{2}



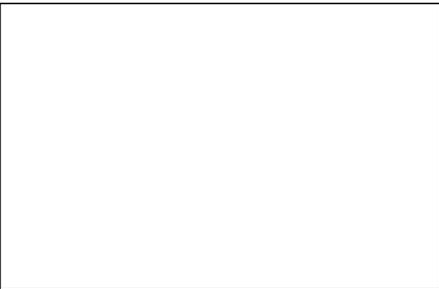
Artefact

R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.

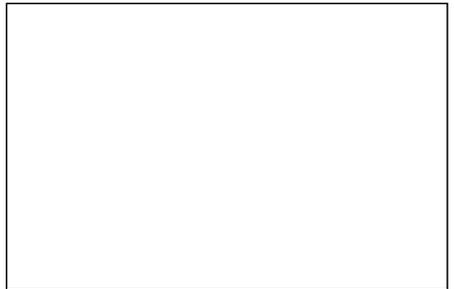
Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonateur strionique

{2}



Artefact

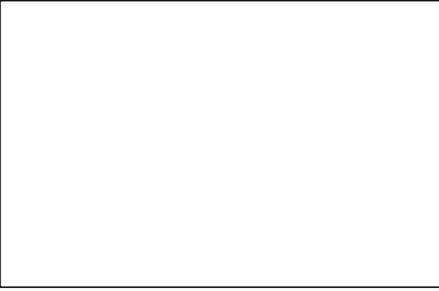
R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}



Éphémère

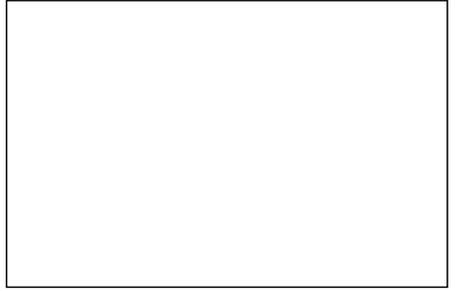
C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}



Éphémère

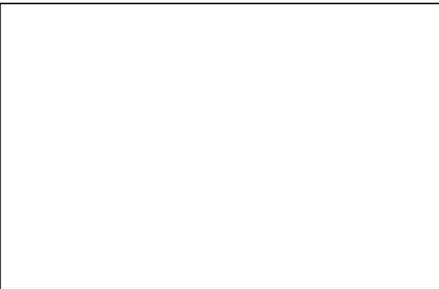
C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}



Éphémère

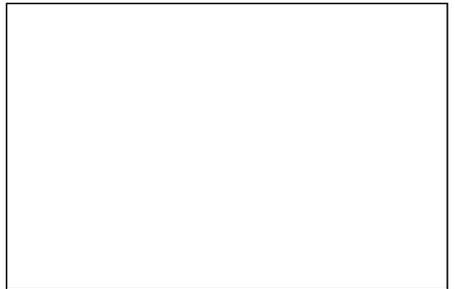
C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}



Éphémère

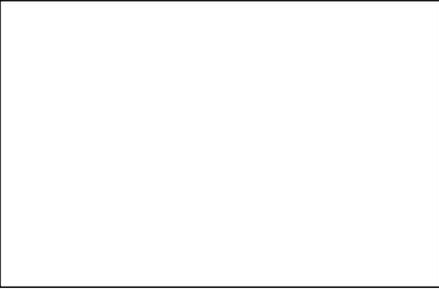
C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du foyer

{1}{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux joueurs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du foyer

{1}{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux joueurs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du foyer

{1}{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux joueurs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du foyer

{1}{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux joueurs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide

{1}{G}



Éphémère

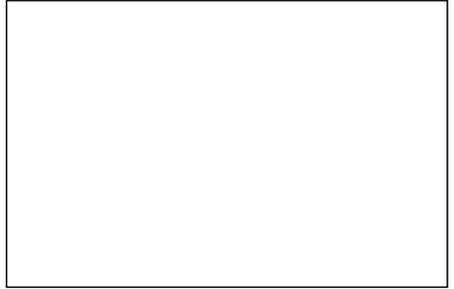
C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide

{1}{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide

{1}{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide

{1}{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promptitude

{U}



Éphémère

R

Le prochain sort de rituel que vous lancez ce tour-ci peut être lancé comme s'il avait le flash.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promptitude

{U}



Éphémère

R

Le prochain sort de rituel que vous lancez ce tour-ci peut être lancé comme s'il avait le flash.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promptitude

{U}



Éphémère

R

Le prochain sort de rituel que vous lancez ce tour-ci peut être lancé comme s'il avait le flash.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promptitude

{U}



Éphémère

R

Le prochain sort de rituel que vous lancez ce tour-ci peut être lancé comme s'il avait le flash.  
Piochez une carte.

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.

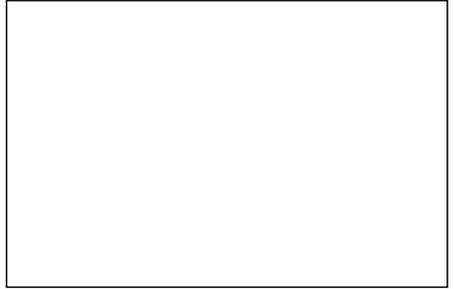
? Piochez une carte.

? 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

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

