Bélier à toison de Nyx {1}{W}

Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx {1}{W}

Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx {1}{W}

Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx {1}{W}

Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planification stratégique {1}{U}

Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planification stratégique {1}{U}

Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planification stratégique {1}{U}

Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planification stratégique {1}{U}

Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum {U}

Rituel U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum {U}

Rituel U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum {U}

Rituel U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum {U}

Rituel U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation {3}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais oublié {1}{W}

Rituel U

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation {3}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais oublié {1}{W}

Rituel U

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais oublié {1}{W}

Rituel U

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupeau des tempêtes {8}{W}{W}

Rituel R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol, X étant votre total de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais oublié {1}{W}

Rituel U

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupeau des tempêtes {8}{W}{W}

Rituel R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol, X étant votre total de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupeau des tempêtes {8}{W}{W}

Rituel R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol, X étant votre total de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Tuquerelle {4}{W}{W}

Rituel tribal : géant U

Vous gagnez 10 points de vie. Ensuite, si vous avez plus de points de vie qu'un adversaire, créez un jeton de créature 5/5 blanche Géant et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Tuquerelle {4}{W}{W}

Rituel tribal : géant U

Vous gagnez 10 points de vie. Ensuite, si vous avez plus de points de vie qu'un adversaire, créez un jeton de créature 5/5 blanche Géant et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Tuquerelle {4}{W}{W}

Rituel tribal : géant U

Vous gagnez 10 points de vie. Ensuite, si vous avez plus de points de vie qu'un adversaire, créez un jeton de créature 5/5 blanche Géant et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

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.

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.

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

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 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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées

Terrain : plaine et île **R**

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice tisse-sort {3}

Artefact R

Empreinte ? Quand l'Hélice tisse-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de rituel ciblées depuis un cimetière unique.
À chaque fois qu'un joueur lance une carte, si elle a le même nom qu'une des cartes exilées avec l'Hélice tisse-sort, vous pouvez copier l'autre. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice tisse-sort {3}

Artefact R

Empreinte ? Quand l'Hélice tisse-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de rituel ciblées depuis un cimetière unique.
À chaque fois qu'un joueur lance une carte, si elle a le même nom qu'une des cartes exilées avec l'Hélice tisse-sort, vous pouvez copier l'autre. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice tisse-sort {3}

Artefact R

Empreinte ? Quand l'Hélice tisse-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de rituel ciblées depuis un cimetière unique.
À chaque fois qu'un joueur lance une carte, si elle a le même nom qu'une des cartes exilées avec l'Hélice tisse-sort, vous pouvez copier l'autre. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice tisse-sort {3}

Artefact R

Empreinte ? Quand l'Hélice tisse-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de rituel ciblées depuis un cimetière unique.
À chaque fois qu'un joueur lance une carte, si elle a le même nom qu'une des cartes exilées avec l'Hélice tisse-sort, vous pouvez copier l'autre. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale {2}{W}

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

Prison fantomale {2}{W}

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

Sphère de sécurité {4}{W}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chacune de ces créatures, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale {2}{W}

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

Sphère de sécurité {4}{W}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chacune de ces créatures, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasélène {2}{W}

Rituel U

Détruisez tous les enchantements. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque enchantement détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasélène {2}{W}

Rituel U

Détruisez tous les enchantements. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque enchantement détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasélène {2}{W}

Rituel U

Détruisez tous les enchantements. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque enchantement détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasélène {2}{W}

Rituel U

Détruisez tous les enchantements. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque enchantement détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rénovation {3}{W}

Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rénovation {3}{W}

Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rénovation {3}{W}

Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription {3}{W}

Enchantement U

Flash
Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription {3}{W}

Enchantement U

Flash
Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription {3}{W}

Enchantement U

Flash
Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription {3}{W}

Enchantement U

Flash
Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast