

Crique tranquille



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



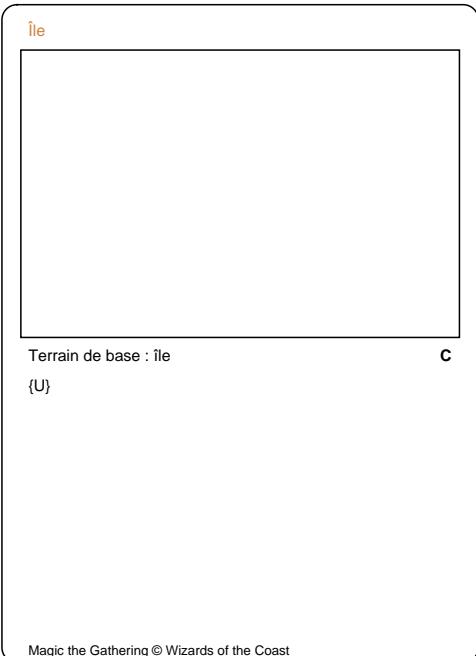
Terrain de base : île

C

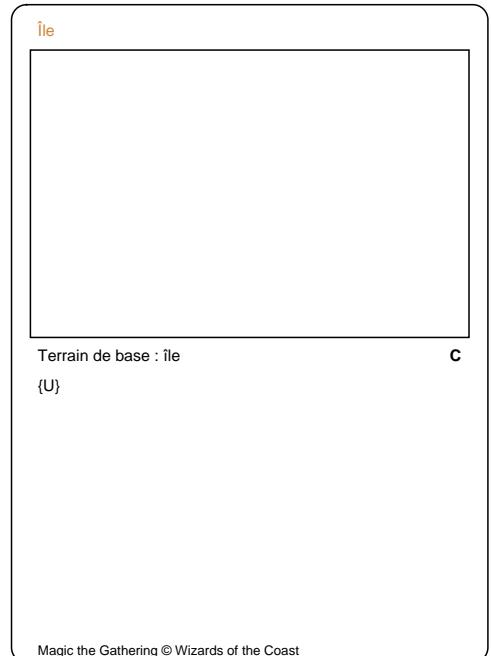
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

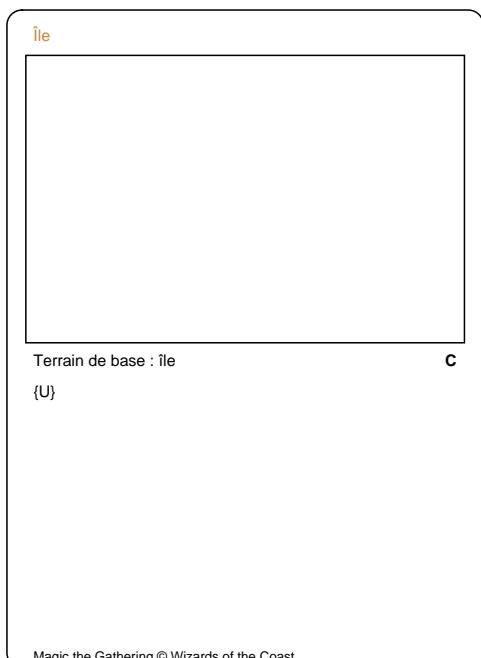
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



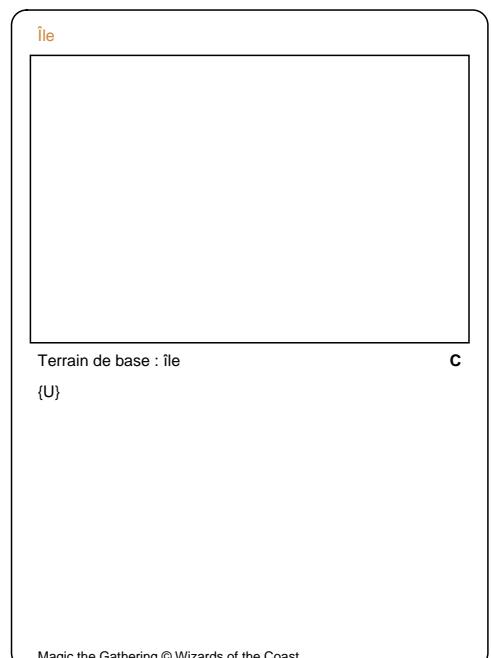
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



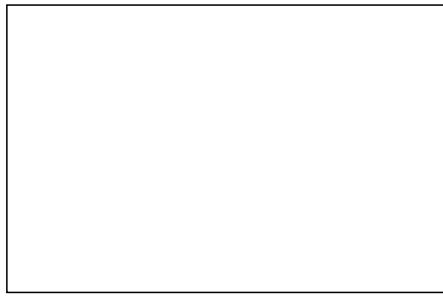
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



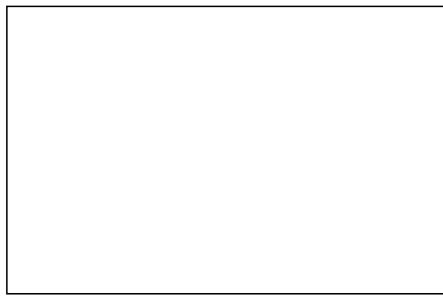
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



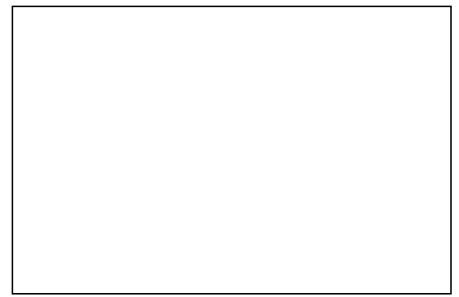
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

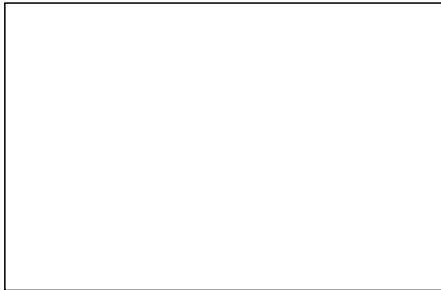
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg>
</center>

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

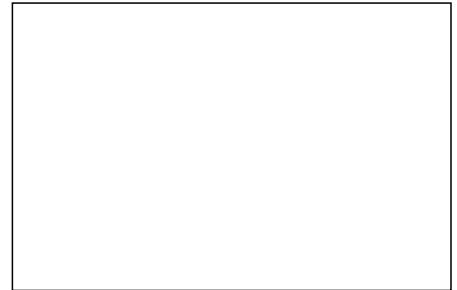


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

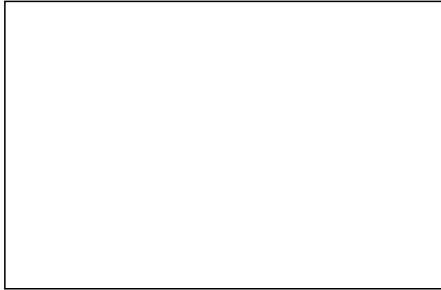


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

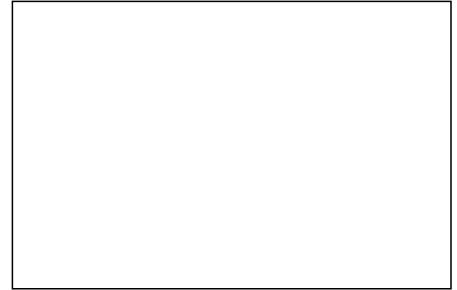


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



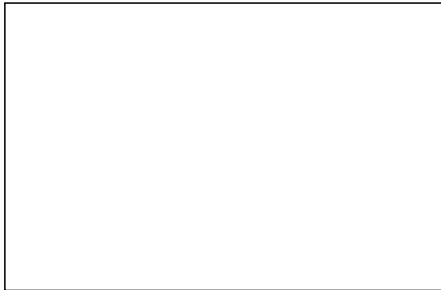
Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

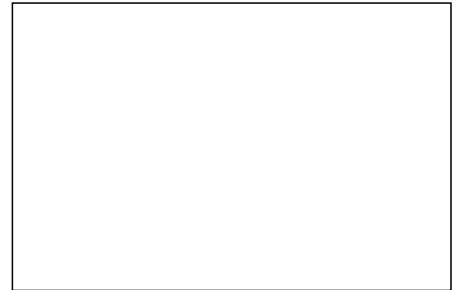


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

Ce terrain arrive engagé.

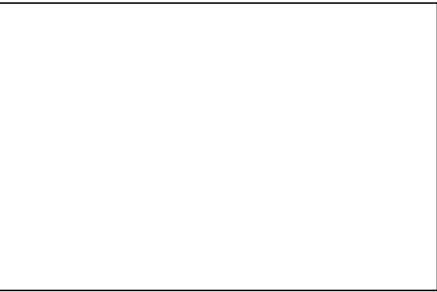
Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

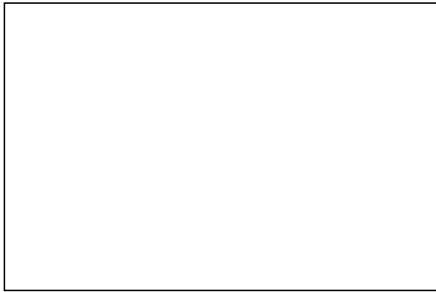
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercueil de verre

{1}{W}



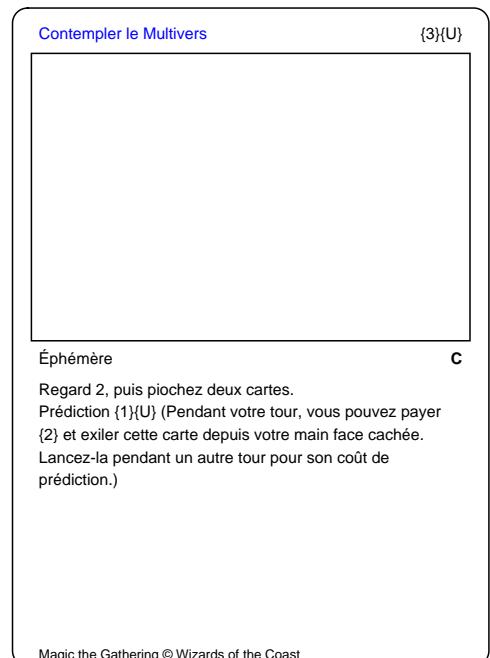
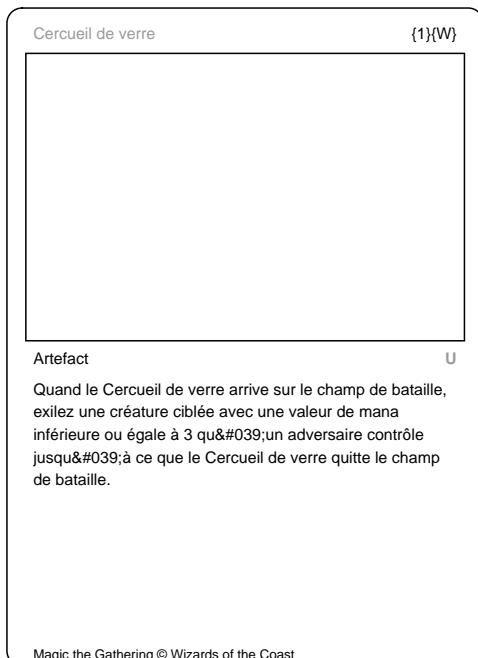
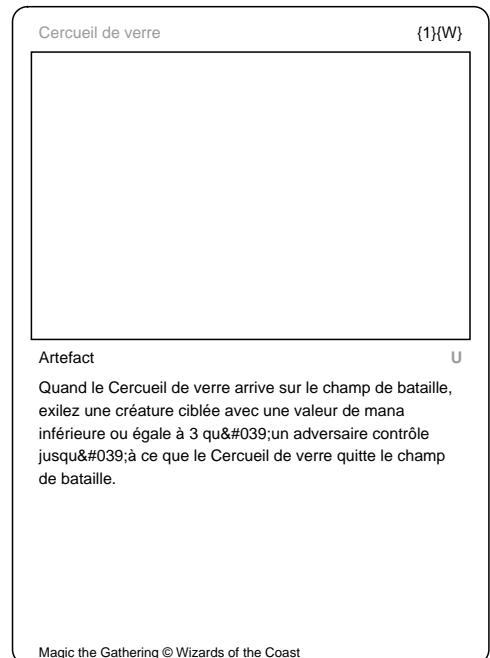
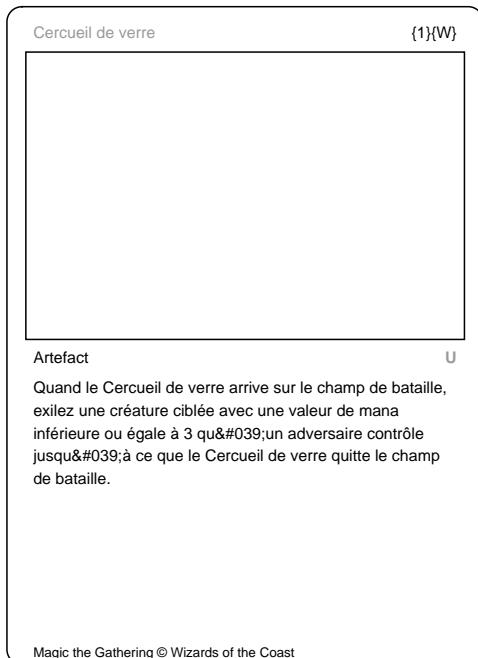
Artefact

U

Quand le Cercueil de verre arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Cercueil de verre quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Contempler le Multivers

{3}{U}

Éphémère

C

Regard 2, puis piochez deux cartes.
Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée.
Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Je t'ai vu !

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.
Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée.
Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neutralisation

{1}{U}{U}

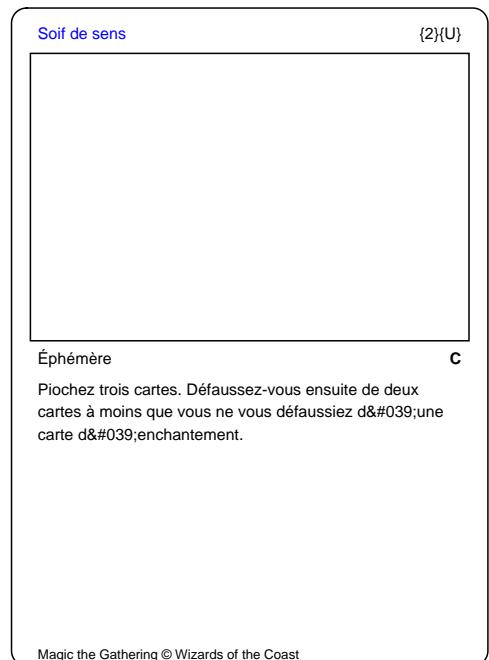
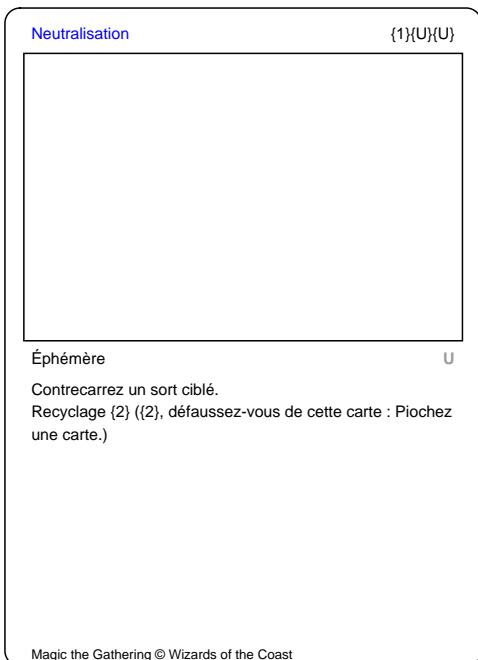
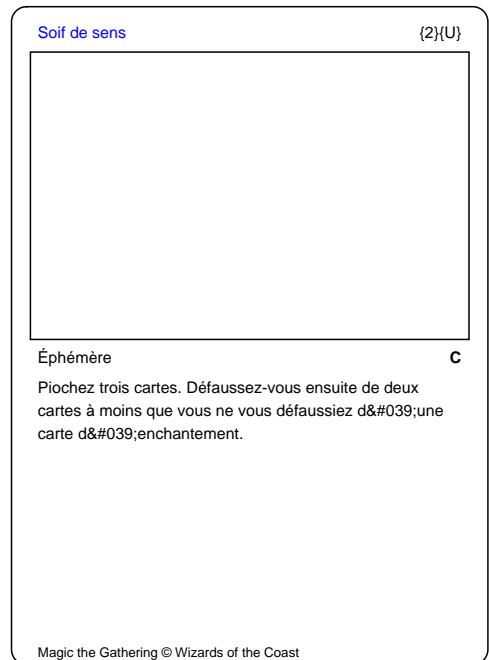
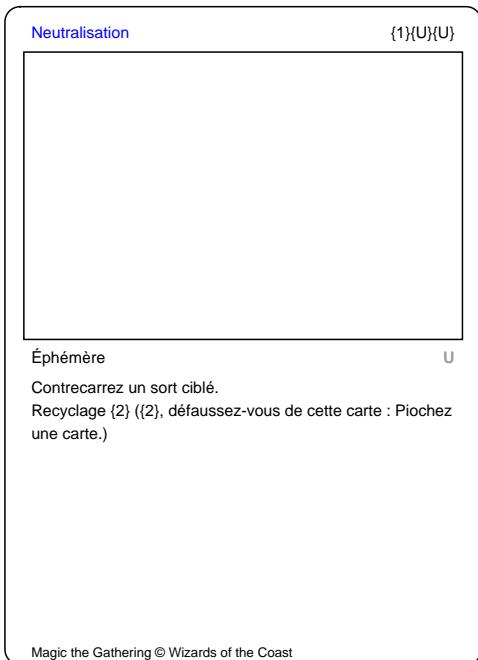
Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.
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



Soif de sens

{2}{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez une carte d'enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer

{1}{U}



Enchantement

C

Flash

Quand Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte. {2}{U}, sacrifiez Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer

{1}{U}



Enchantement

C

Flash

Quand Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte. {2}{U}, sacrifiez Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer

{1}{U}



Enchantement

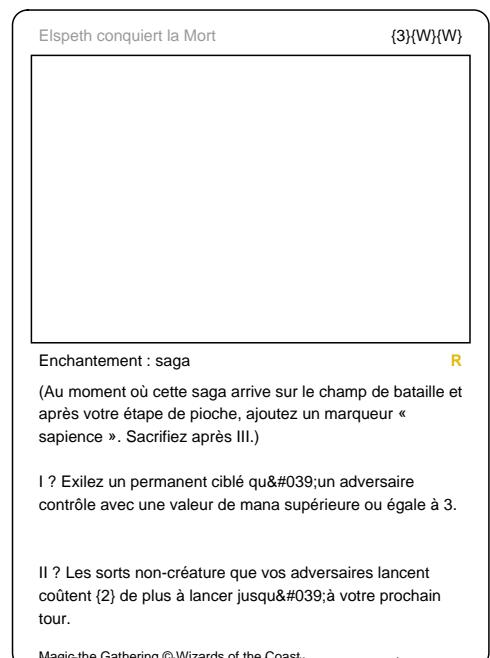
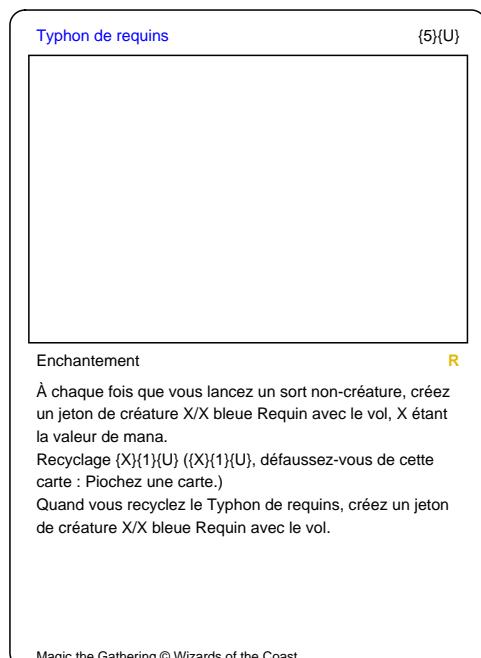
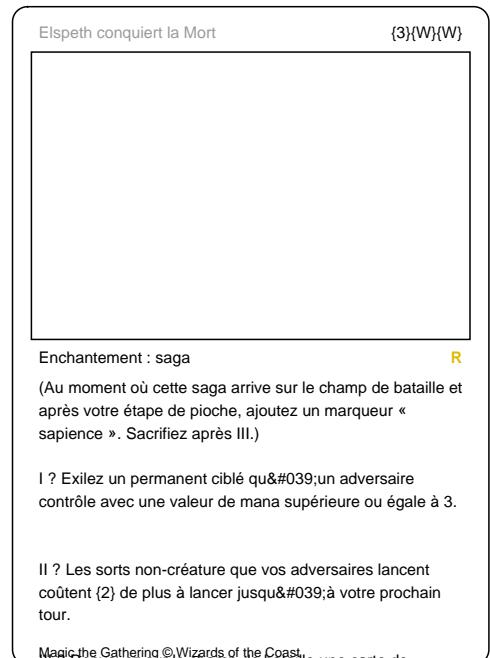
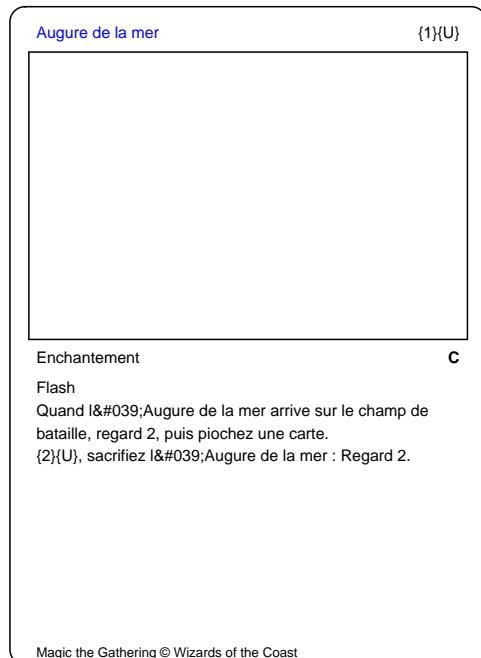
C

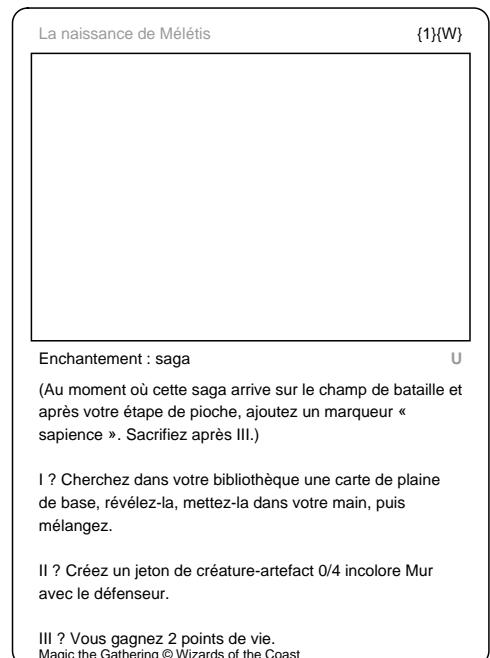
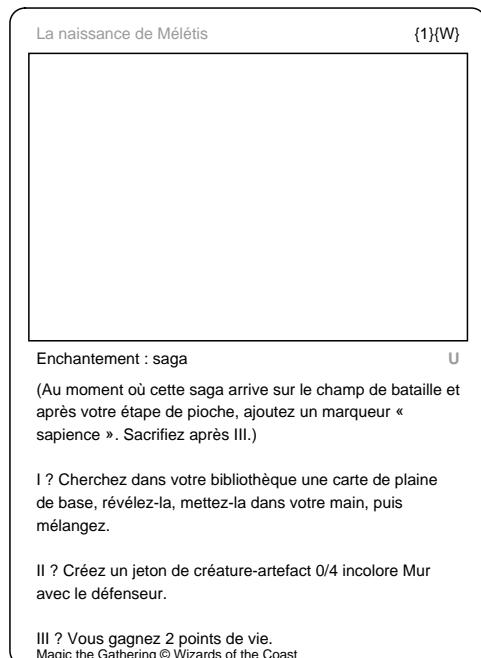
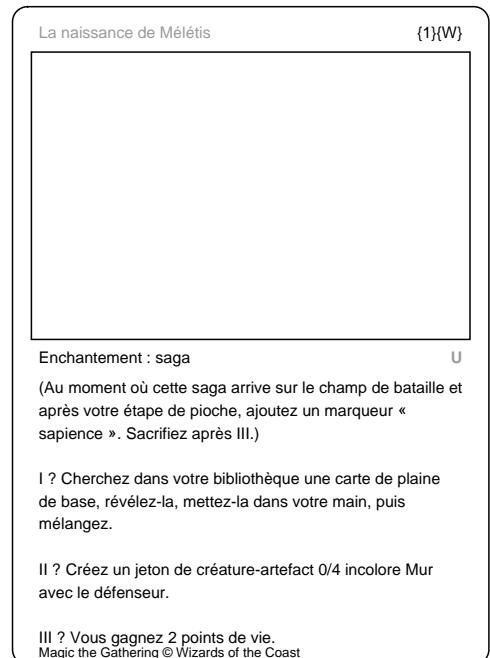
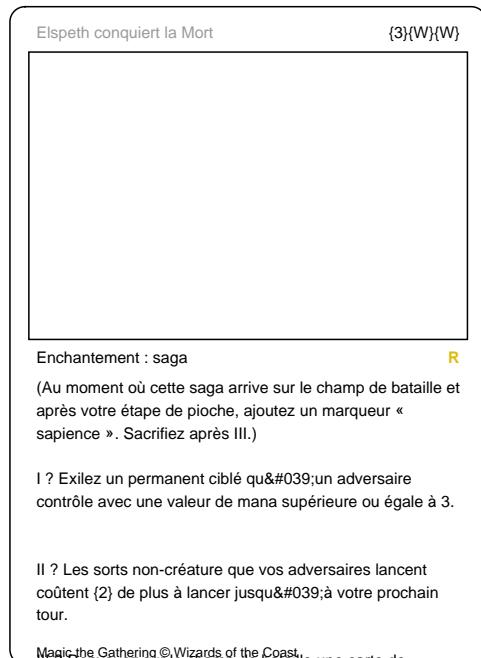
Flash

Quand Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte. {2}{U}, sacrifiez Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





La naissance de Mélétis

{1}{W}



Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

II ? Créez un jeton de créature-artefact 0/4 incolore Mur avec le défenseur.

III ? Vous gagnez 2 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumières de bannissement

{2}{W}



Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumières de bannissement

{2}{W}



Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumières de bannissement

{2}{W}



Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition du fort céleste

{1}{W}{W}



Créature : kor et esprit

R

Quand l'Apparition du fort céleste arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un permanent non-jeton non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

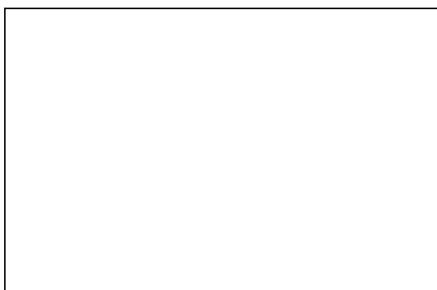
Quand l'Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée crée un jeton de créature X/X bleue Illusion, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition du fort céleste

{1}{W}{W}



Créature : kor et esprit

R

Quand l'Apparition du fort céleste arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un permanent non-jeton non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

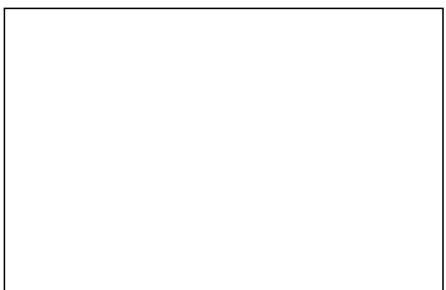
Quand l'Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée crée un jeton de créature X/X bleue Illusion, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



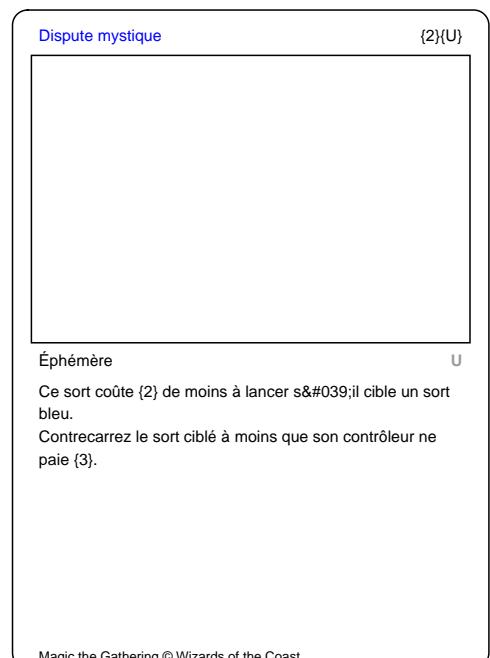
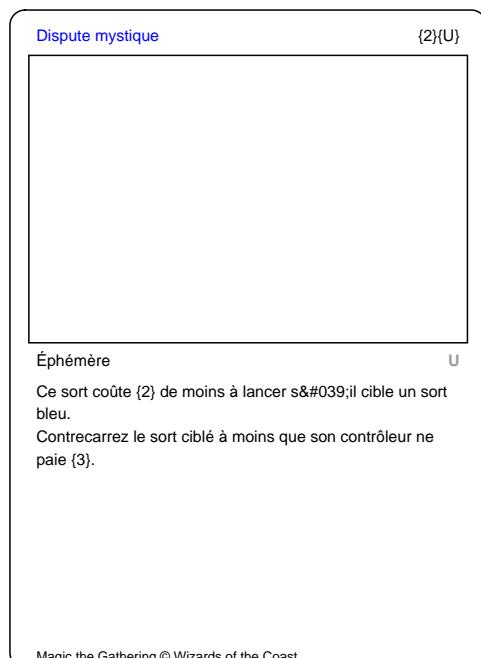
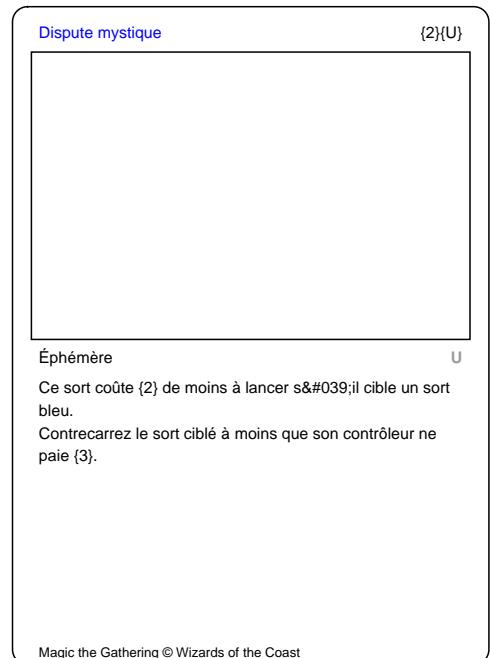
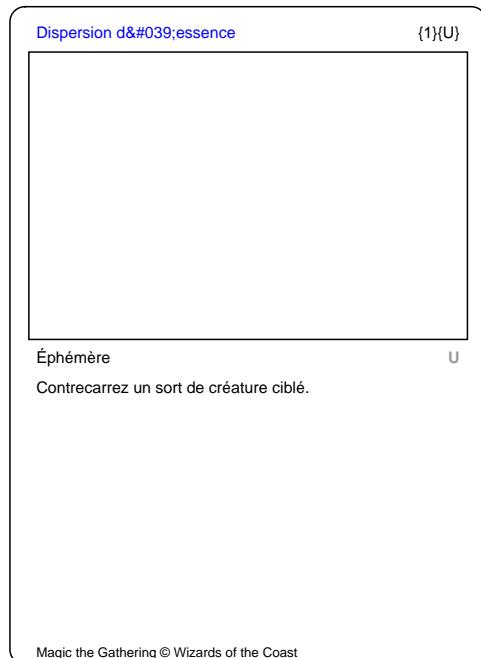
Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

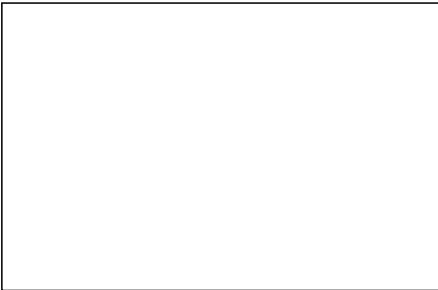
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Énigme déroutante

{1}{U}



Enchantement

R

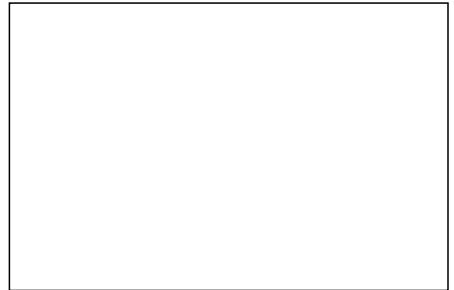
Quand l'Énigme déroutante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, si ce joueur avait fait arriver un autre terrain sur le champ de bataille sous son contrôle ce tour-ci, il renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Énigme déroutante

{1}{U}



Enchantement

R

Quand l'Énigme déroutante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, si ce joueur avait fait arriver un autre terrain sur le champ de bataille sous son contrôle ce tour-ci, il renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Énigme déroutante

{1}{U}



Enchantement

R

Quand l'Énigme déroutante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, si ce joueur avait fait arriver un autre terrain sur le champ de bataille sous son contrôle ce tour-ci, il renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast