

Oracle de Thassa

{U}{U}



Créature : ondin et sorcier

R

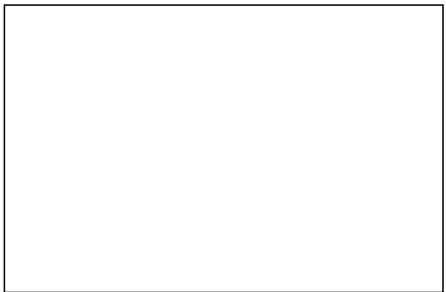
Quand l'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rona, héraut de l'invasion

{1}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort légendaire, dégagerez Rona, héraut de l'invasion.

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

{5}{B/P} : Transformez Rona. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. ({B/P} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rona, héraut de l'invasion

{1}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort légendaire, dégagerez Rona, héraut de l'invasion.

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

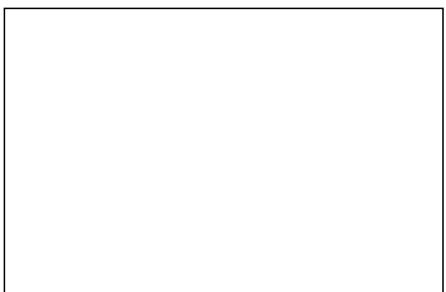
{5}{B/P} : Transformez Rona. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. ({B/P} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rona, héraut de l'invasion

{1}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort légendaire, dégagerez Rona, héraut de l'invasion.

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

{5}{B/P} : Transformez Rona. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. ({B/P} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rona, héraut de l'invasion

{1}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort légendaire, dégagerez Rona, héraut de l'invasion.

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
{5}{B/P} : Transformez Rona. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. ((B/P) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

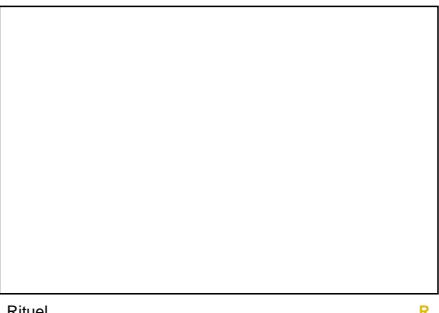
R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

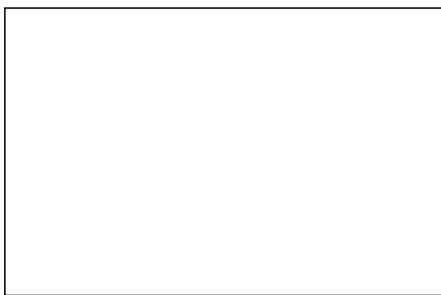
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

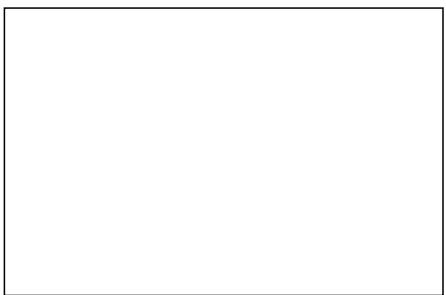
R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers

{7}{U}



Rituel

C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers

{7}{U}



Rituel

C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers

{7}{U}



Rituel

C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers

{7}{U}



Rituel

C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois 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

R

Terrain : forêt et île
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

Confluence de mana

M

Terrain
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Marécage bourgeonnant

Terrain

R

Le Marécage bourgeonnant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage bourgeonnant

Terrain

R

Le Marécage bourgeonnant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage bourgeonnant

Terrain

R

Le Marécage bourgeonnant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Otarawa, cité aérienne

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {U}.

Transfert ? {3}{U}, défaussez-vous d'Otarawa, cité aérienne : Renvoyez une cible, artefact, créature, enchantement ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire

Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire

Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire

Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire

Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique

Terrain

R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique

Terrain

R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique

Terrain

R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Mox d'ambre

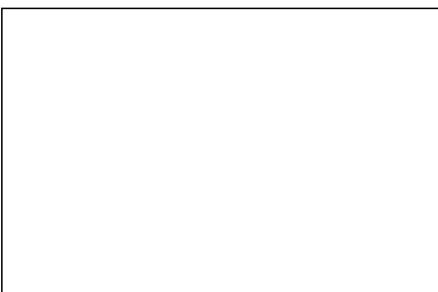
{0}

Artifact légendaire

M

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des créatures légendaires et des planeswalkers légendaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Mox d'ambre

{0}

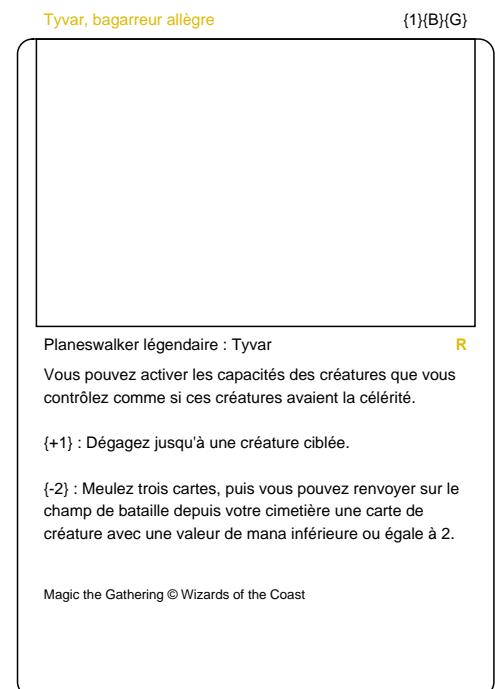
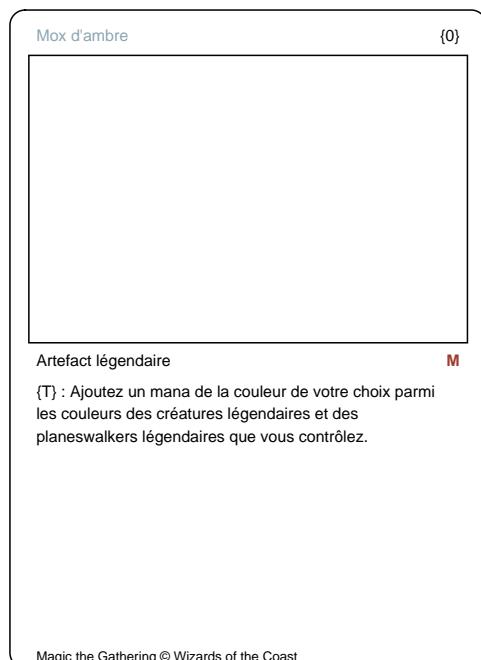
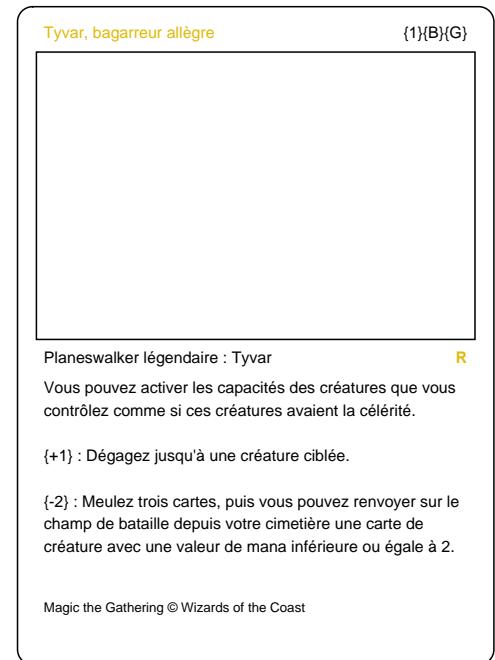
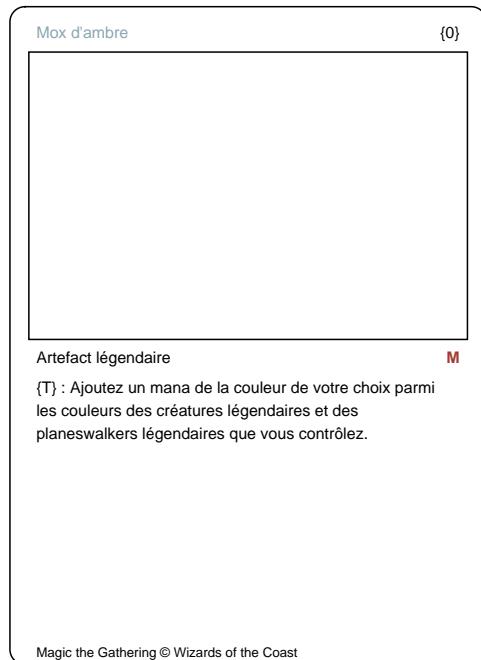
Artifact légendaire

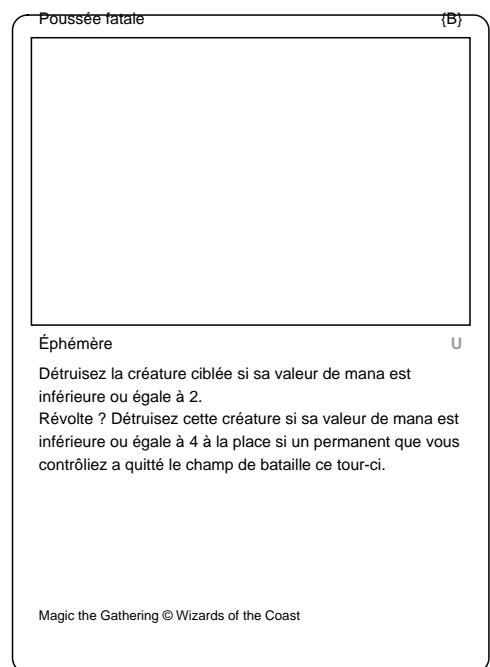
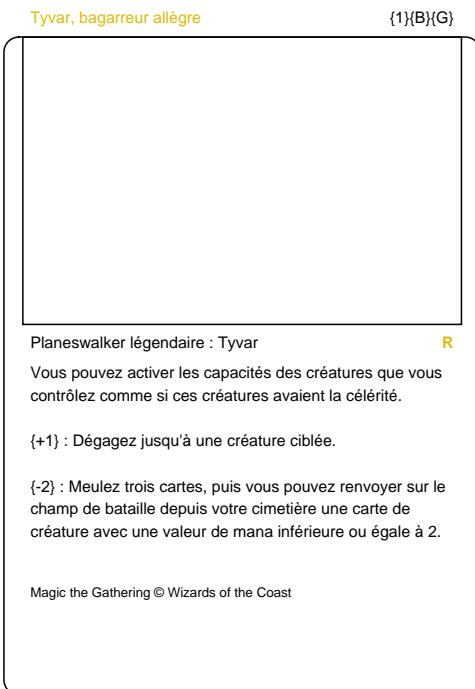
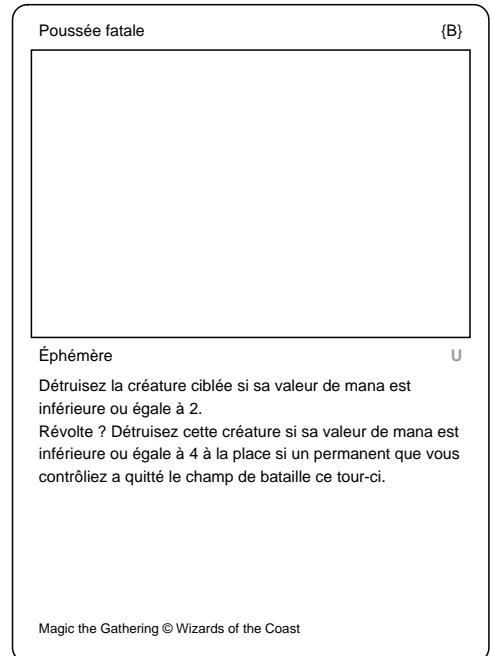
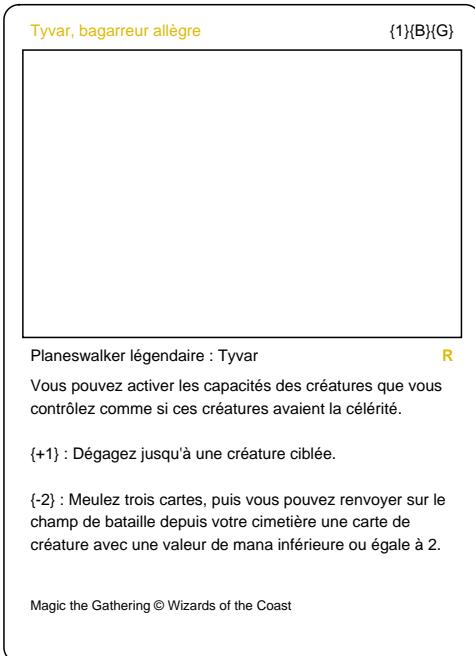
M

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des créatures légendaires et des planeswalkers légendaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôlez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétraction

{U}



Éphémère

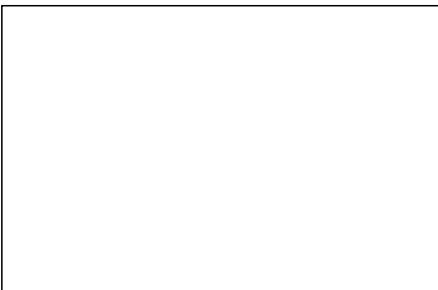
C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôlez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétraction

{U}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétractation

{U}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétractation

{U}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}



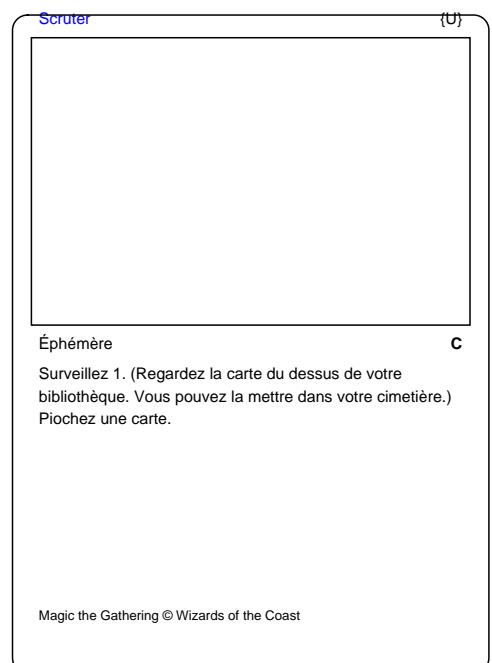
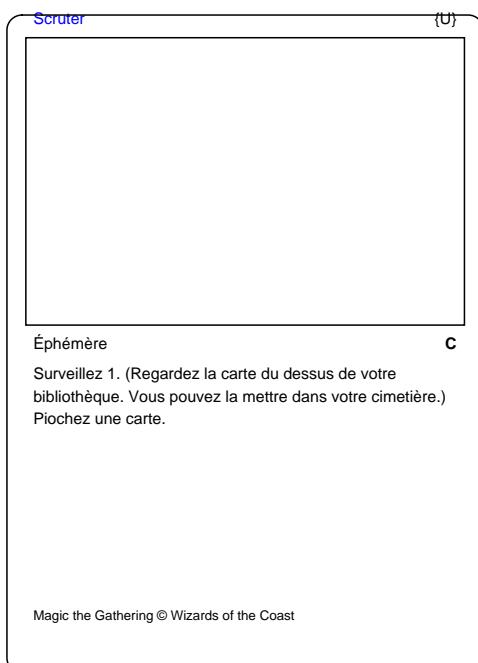
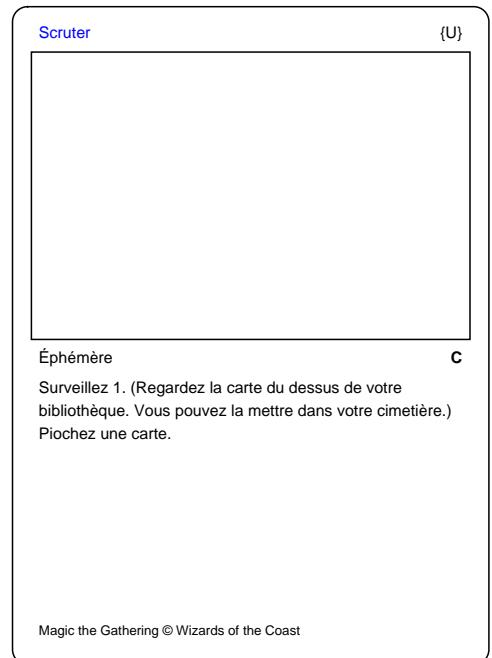
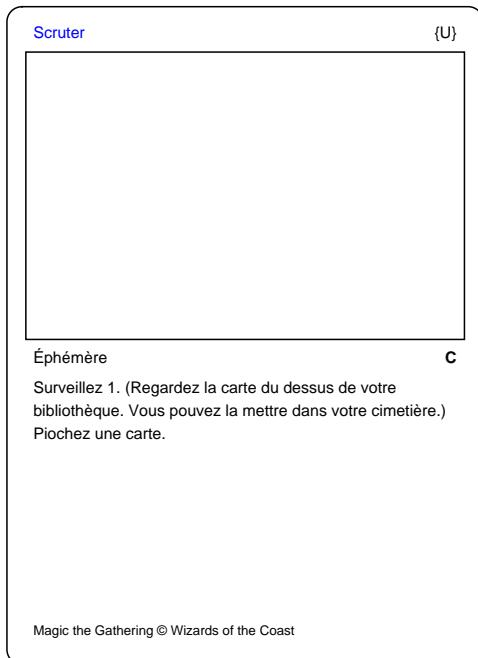
Éphémère

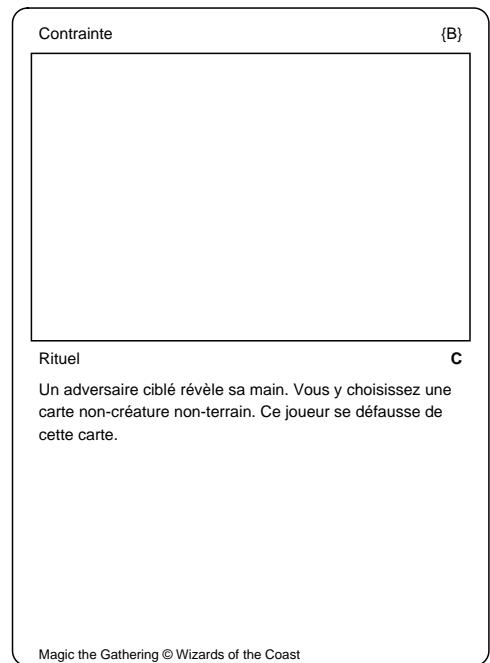
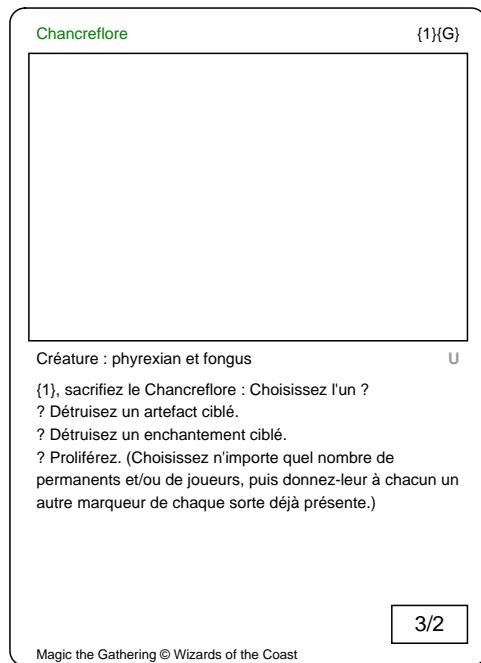
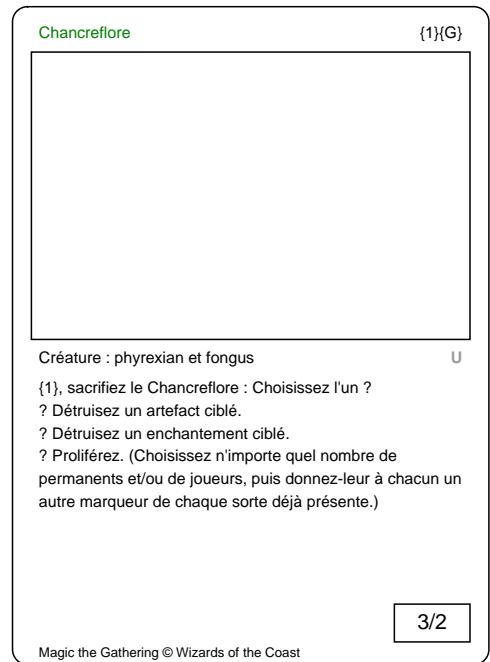
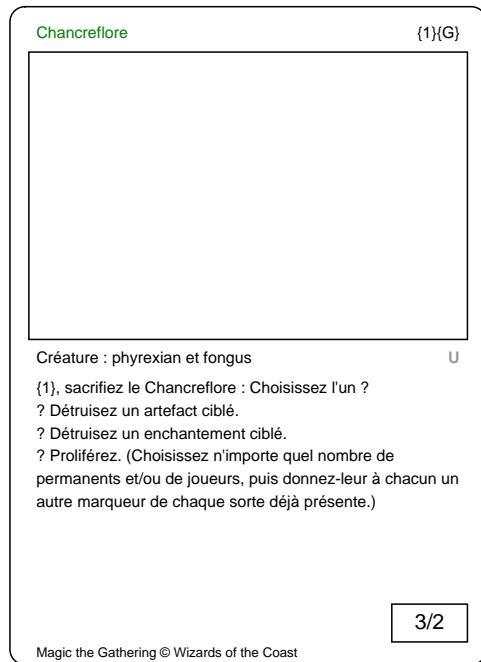
C

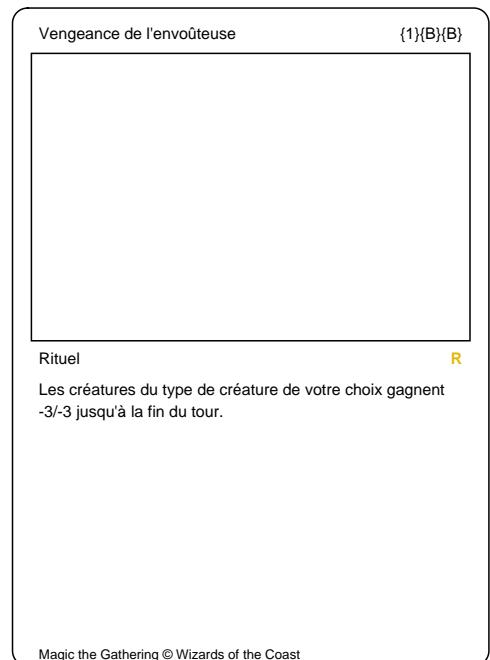
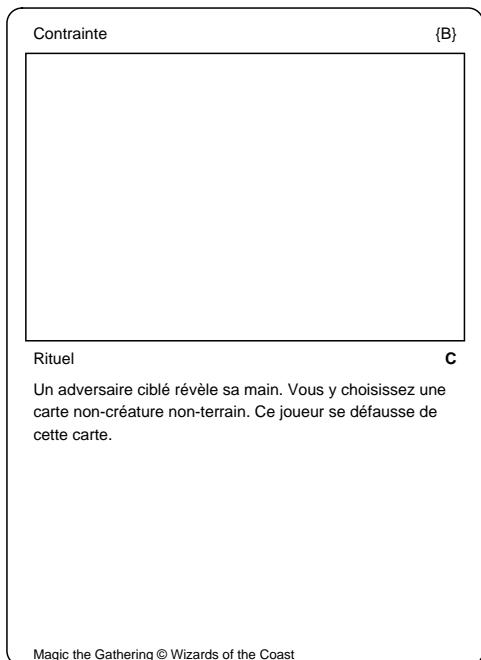
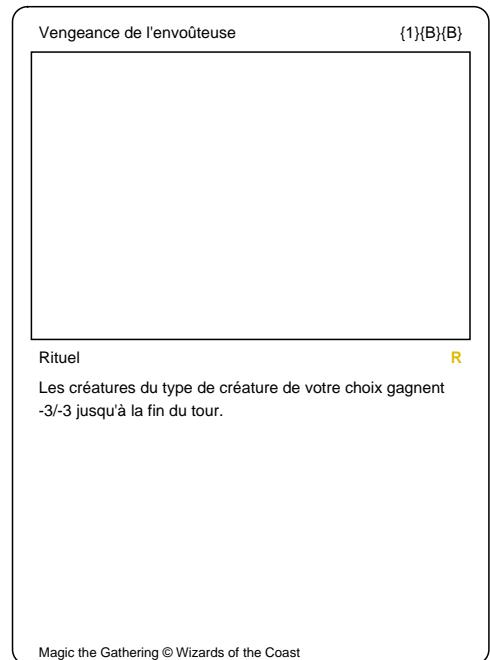
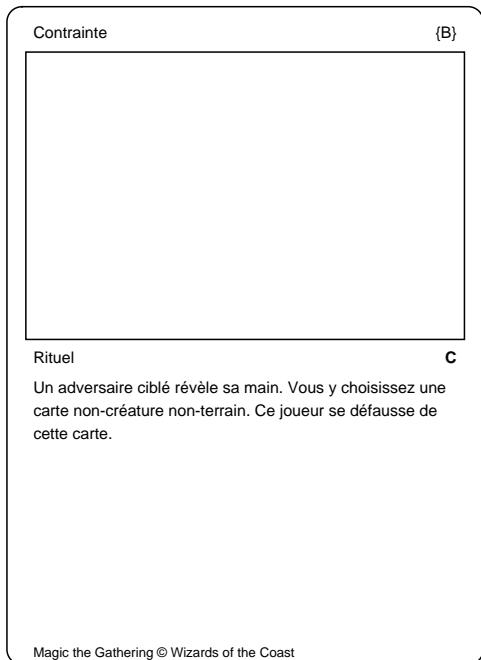
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Rayon affaiblissant

{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon affaiblissant

{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon affaiblissant

{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon affaiblissant

{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique

{2}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique

{2}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique

{2}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu.
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