

Jace, prodige de Vryn

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
S'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, exilez Jace, prodige de Vryn, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, prodige de Vryn

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
S'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, exilez Jace, prodige de Vryn, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, prodige de Vryn

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
S'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, exilez Jace, prodige de Vryn, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, prodige de Vryn

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
S'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, exilez Jace, prodige de Vryn, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature légendaire : humain et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort légendaire, dégagez 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

Créature légendaire : humain et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort légendaire, dégagez 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

Créature légendaire : humain et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort légendaire, dégagez 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, dégagez 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

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

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

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

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



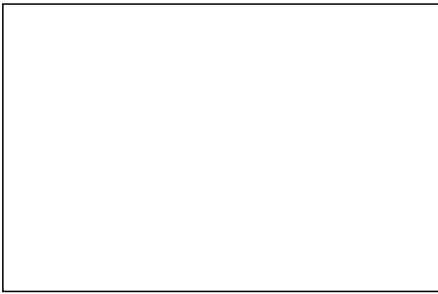
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Otawara, cité aérienne



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {U}.
Transfert ? {3}{U}, défaussez-vous d'Otawara, 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

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



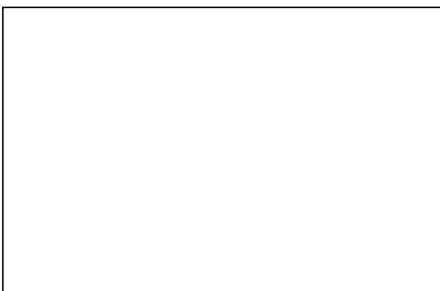
Terrain

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



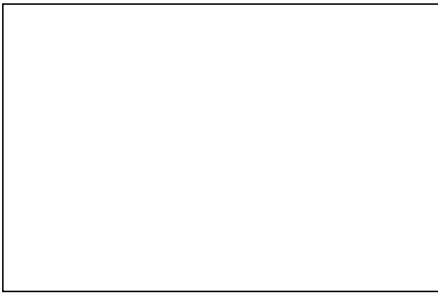
Terrain

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

Sanctuaire botanique



Terrain

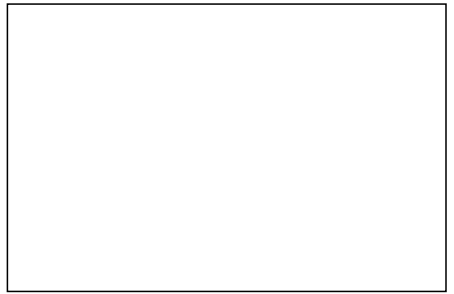
R

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

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}



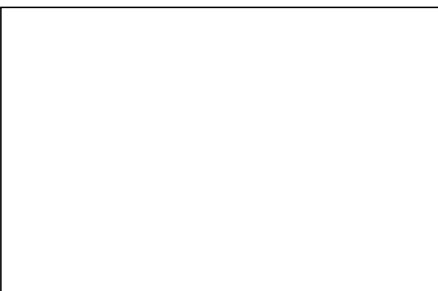
Artefact légendaire

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

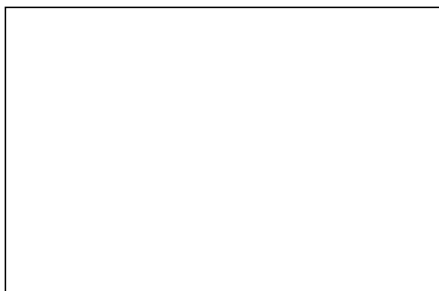
R

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}



Artefact 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

Mox d'ambre
{0}

Artefact 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

Tyvar, bagarreur allègre
{1}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Tyvar
R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.

{+1} : Dégagez jusqu'à une créature ciblée.

{-2} : Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'ambre
{0}

Artefact 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

Tyvar, bagarreur allègre
{1}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Tyvar
R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.

{+1} : Dégagez jusqu'à une créature ciblée.

{-2} : Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyvar, bagarreur allègre

{1}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Tyvar

R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.

{+1} : Dégagez jusqu'à une créature ciblée.

{-2} : Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

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 contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyvar, bagarreur allègre

{1}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Tyvar

R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.

{+1} : Dégagez jusqu'à une créature ciblée.

{-2} : Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

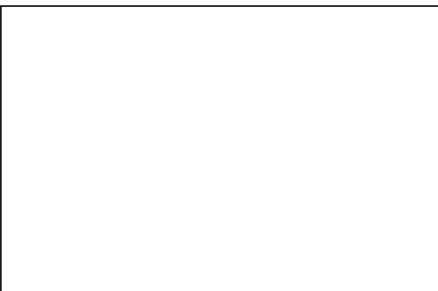
Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

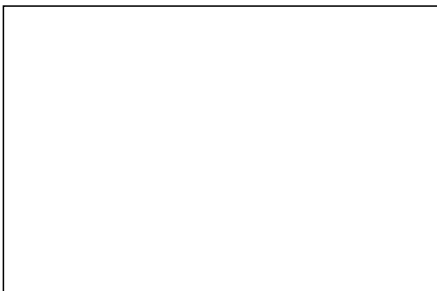
Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez 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 contrôliez 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

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

Scruter {U}

Éphémère C

Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruter {U}

Éphémère C

Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruter {U}

Éphémère C

Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruter {U}

Éphémère C

Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chancreflore
{1}{G}

Créature : phyrexian et fongus
U

{1}, sacrifiez le Chancreflore : Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chancreflore
{1}{G}

Créature : phyrexian et fongus
U

{1}, sacrifiez le Chancreflore : Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chancreflore
{1}{G}

Créature : phyrexian et fongus
U

{1}, sacrifiez le Chancreflore : Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte
{B}

Rituel
C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance de l'envoûteuse

{1}{B}{B}

Rituel

R

Les créatures du type de créature de votre choix gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance de l'envoûteuse

{1}{B}{B}

Rituel

R

Les créatures du type de créature de votre choix gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

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

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