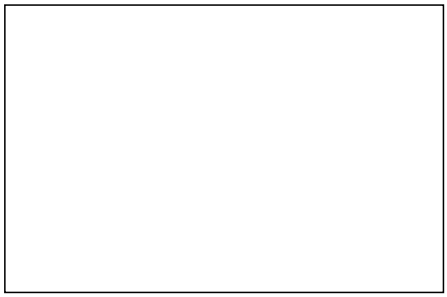
Engeance havréchine {5}{U}{U}



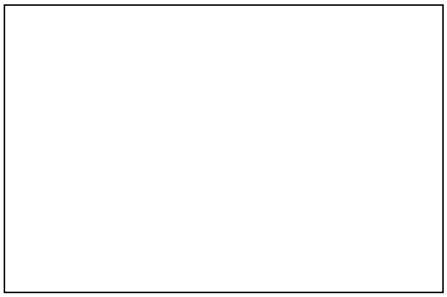
Créature : kraken R

Linceul
L'Engeance havréchine gagne +4/+8 tant qu'une bibliothèque contient vingt cartes ou moins.

4/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en catharsis {U}



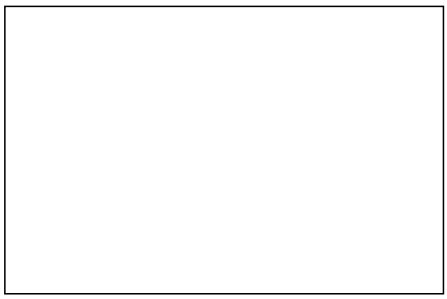
Créature : humain et sorcier C

{T} : Un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance havréchine {5}{U}{U}



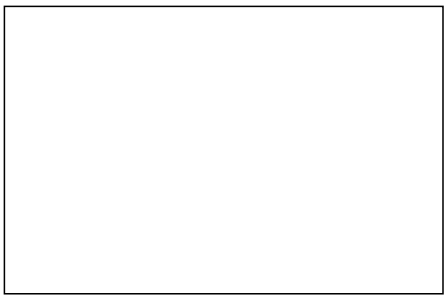
Créature : kraken R

Linceul
L'Engeance havréchine gagne +4/+8 tant qu'une bibliothèque contient vingt cartes ou moins.

4/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en catharsis {U}



Créature : humain et sorcier C

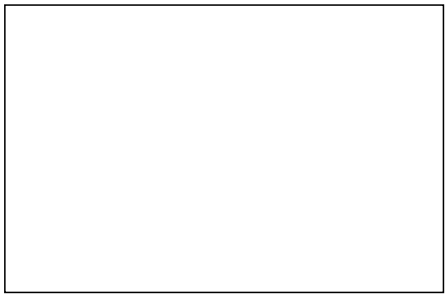
{T} : Un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en catharsis {U}



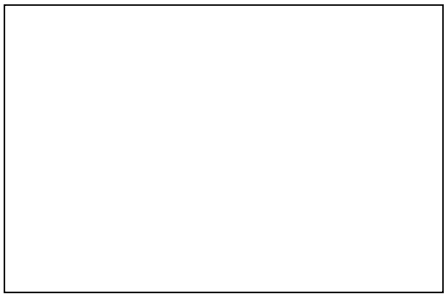
Créature : humain et sorcier **C**

{T} : Un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de grimoire {U}{U}



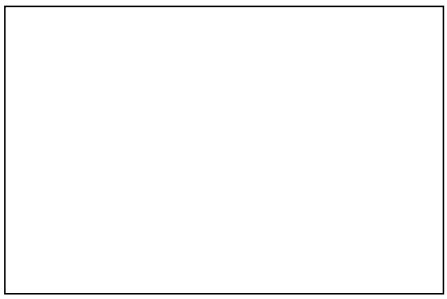
Créature : ondin et gredin **R**

À chaque fois que le Voleur de grimoire devient engagé, exilez face cachée les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé.
Vous pouvez regarder les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.
{U}, sacrifiez le Voleur de grimoire : Retournez face visible toutes les cartes exilées avec le Voleur de grimoire. Contrecarrez tous les sorts avec ces noms.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en catharsis {U}



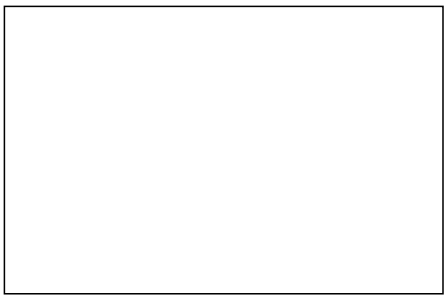
Créature : humain et sorcier **C**

{T} : Un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de grimoire {U}{U}



Créature : ondin et gredin **R**

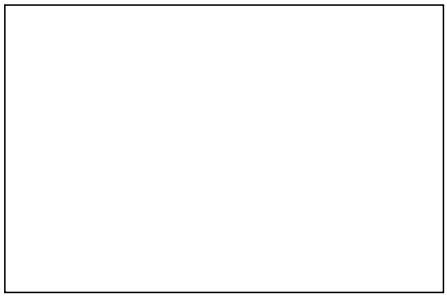
À chaque fois que le Voleur de grimoire devient engagé, exilez face cachée les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé.
Vous pouvez regarder les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.
{U}, sacrifiez le Voleur de grimoire : Retournez face visible toutes les cartes exilées avec le Voleur de grimoire. Contrecarrez tous les sorts avec ces noms.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de grimoire {U}{U}



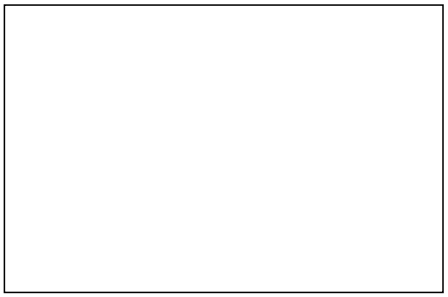
Créature : ondin et gredin R

À chaque fois que le Voleur de grimoire devient engagé, exilez face cachée les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé.
Vous pouvez regarder les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.
{U}, sacrifiez le Voleur de grimoire : Retournez face visible toutes les cartes exilées avec le Voleur de grimoire. Contrecarrez tous les sorts avec ces noms.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oona, reine des færies {3}{UB}{UB}{UB}



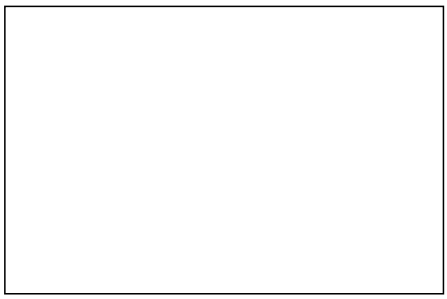
Créature légendaire : peuple fée et sorcier R

Vol
{X}{U/B} : Choisissez une couleur. Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte de la couleur choisie exilée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oona, reine des færies {3}{UB}{UB}{UB}



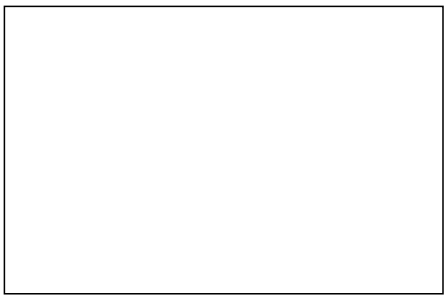
Créature légendaire : peuple fée et sorcier R

Vol
{X}{U/B} : Choisissez une couleur. Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte de la couleur choisie exilée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oona, reine des færies {3}{UB}{UB}{UB}



Créature légendaire : peuple fée et sorcier R

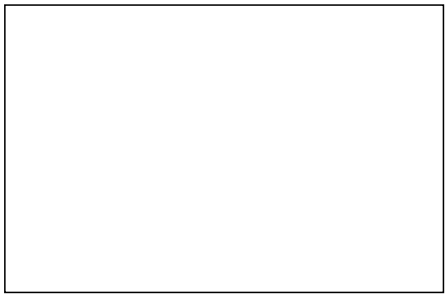
Vol
{X}{U/B} : Choisissez une couleur. Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte de la couleur choisie exilée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyage de sanité {U}{U}{U}

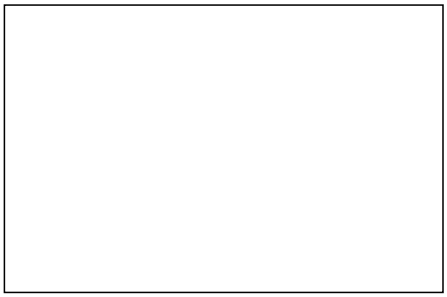


Rituel R

Chromatique ? Révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque symbole de mana bleu dans les coûts de mana des cartes révélées, un adversaire ciblé meule une carte. Mettez ensuite les cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyage de sanité {U}{U}{U}

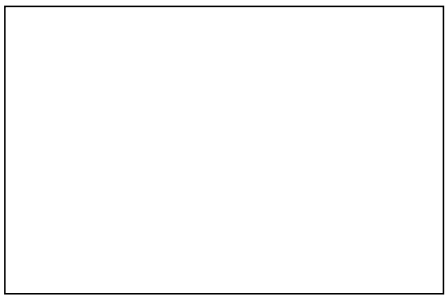


Rituel R

Chromatique ? Révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque symbole de mana bleu dans les coûts de mana des cartes révélées, un adversaire ciblé meule une carte. Mettez ensuite les cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyage de sanité {U}{U}{U}

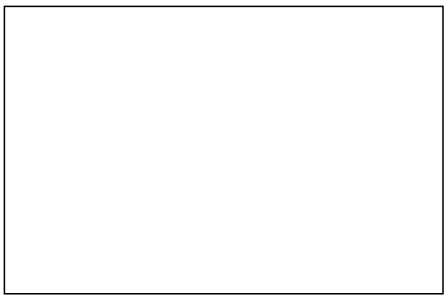


Rituel R

Chromatique ? Révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque symbole de mana bleu dans les coûts de mana des cartes révélées, un adversaire ciblé meule une carte. Mettez ensuite les cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyage de sanité {U}{U}{U}

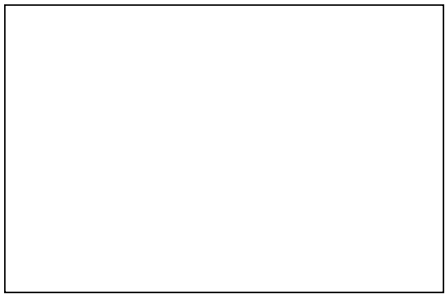


Rituel R

Chromatique ? Révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque symbole de mana bleu dans les coûts de mana des cartes révélées, un adversaire ciblé meule une carte. Mettez ensuite les cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme {3}{U}{U}

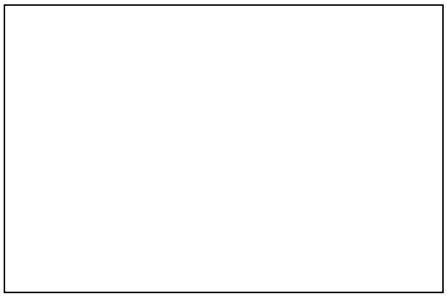


Rituel R

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'inférieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme {3}{U}{U}

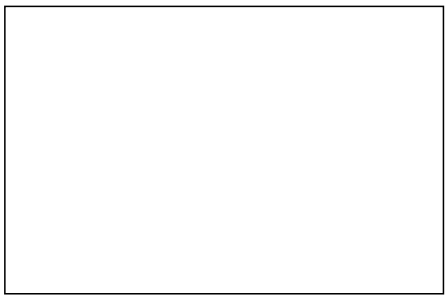


Rituel R

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'inférieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme {3}{U}{U}

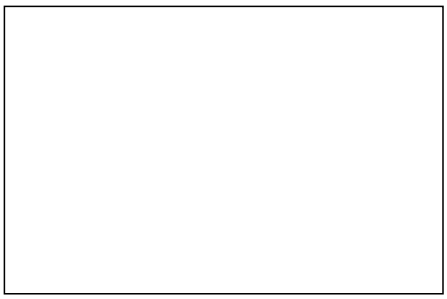


Rituel R

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'inférieur.

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

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

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

Île

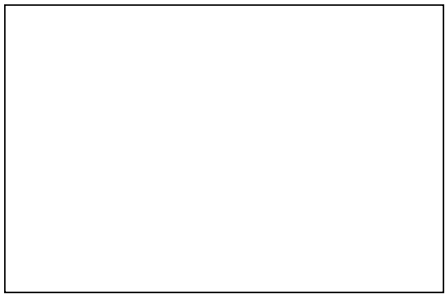
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île du havre-coque

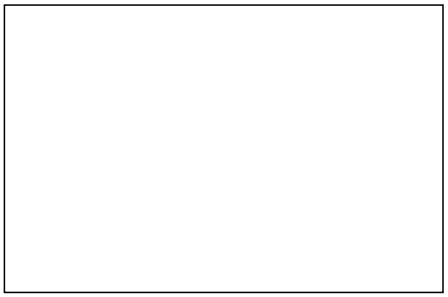


Terrain R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous dans un ordre aléatoire.)
L'Île du havre-coque arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
{U}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si une bibliothèque contient vingt cartes ou moins.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meule {2}

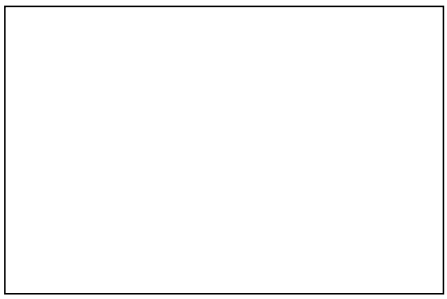


Artefact U

{2}, {T} : Le joueur ciblé met dans son cimetière les deux cartes du dessus de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île du havre-coque

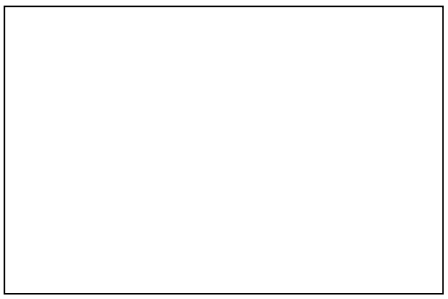


Terrain R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous dans un ordre aléatoire.)
L'Île du havre-coque arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
{U}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si une bibliothèque contient vingt cartes ou moins.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meule {2}

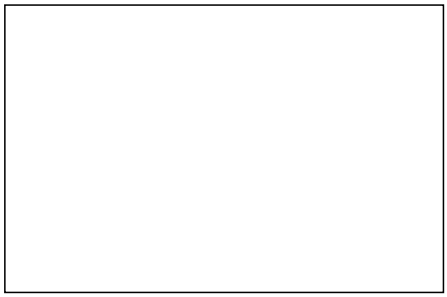


Artefact U

{2}, {T} : Le joueur ciblé met dans son cimetière les deux cartes du dessus de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meule {2}

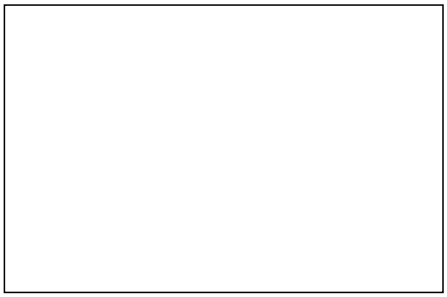


Artefact U

{2}, {T} : Le joueur ciblé met dans son cimetière les deux cartes du dessus de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}



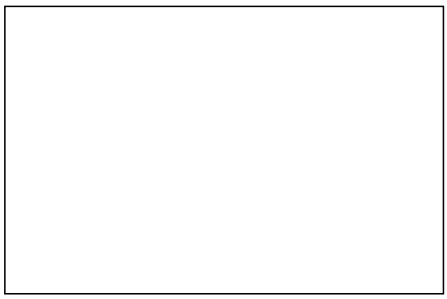
Planeswalker légendaire : Jace M

+2: Chaque joueur pioche une carte.
-1: Un joueur ciblé pioche une carte.
-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meule {2}

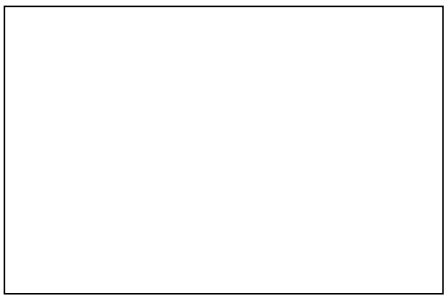


Artefact U

{2}, {T} : Le joueur ciblé met dans son cimetière les deux cartes du dessus de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M

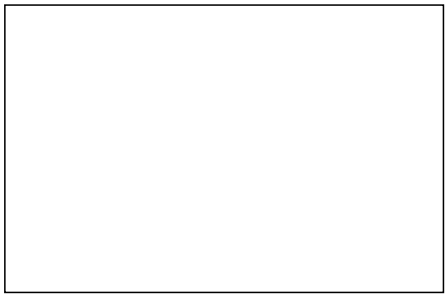
+2: Chaque joueur pioche une carte.
-1: Un joueur ciblé pioche une carte.
-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}



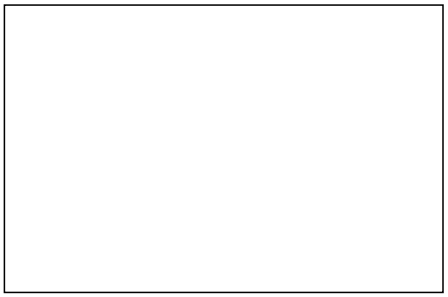
Planeswalker légendaire : Jace **M**

+2: Chaque joueur pioche une carte.
-1: Un joueur ciblé pioche une carte.
-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au devoir {1}{U}

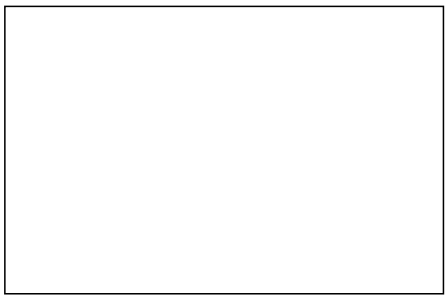


Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}



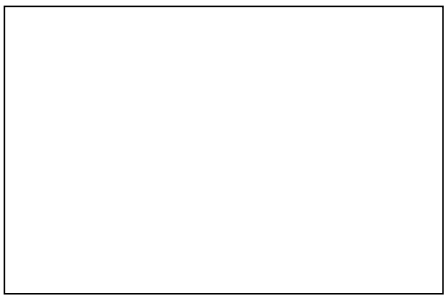
Planeswalker légendaire : Jace **M**

+2: Chaque joueur pioche une carte.
-1: Un joueur ciblé pioche une carte.
-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au devoir {1}{U}

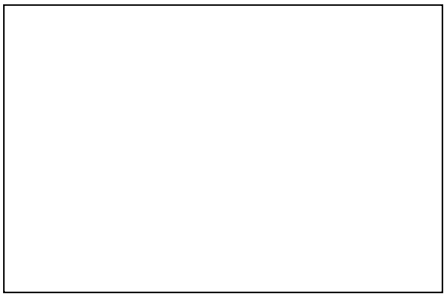


Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au devoir {1}{U}

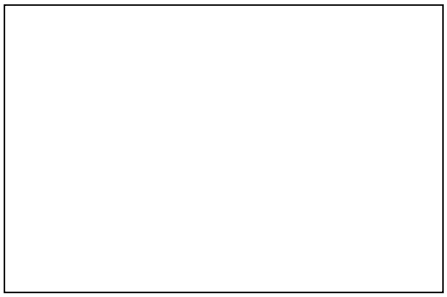


Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique {1}{U}{U}{U}

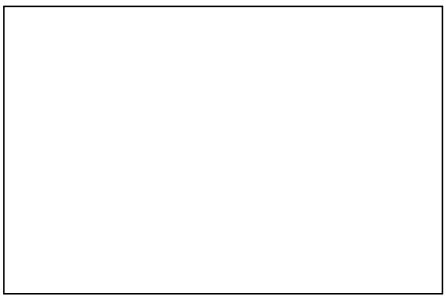


Éphémère **R**

Choisissez deux ?
? Contrecarrez un sort ciblé.
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au devoir {1}{U}

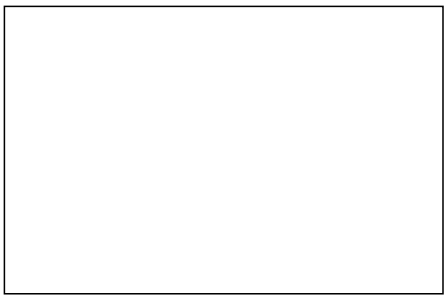


Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique {1}{U}{U}{U}

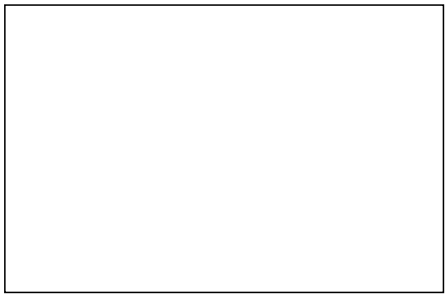


Éphémère **R**

Choisissez deux ?
? Contrecarrez un sort ciblé.
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve {1}{U}{U}



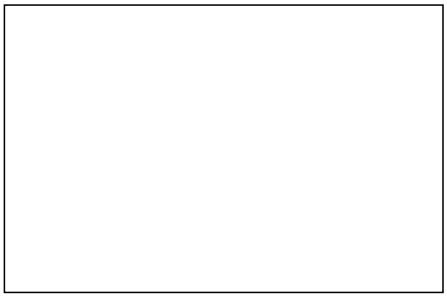
Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve {1}{U}{U}



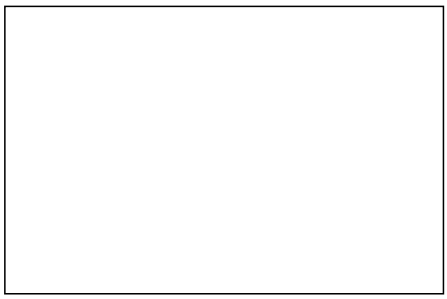
Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve {1}{U}{U}



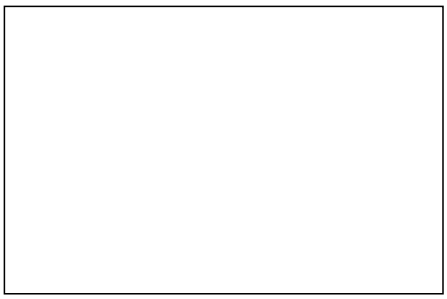
Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}



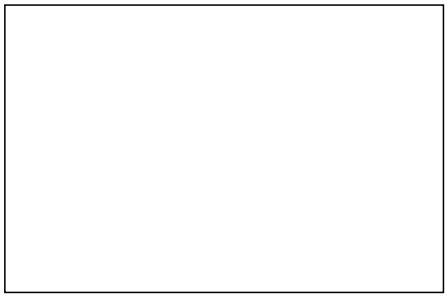
Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

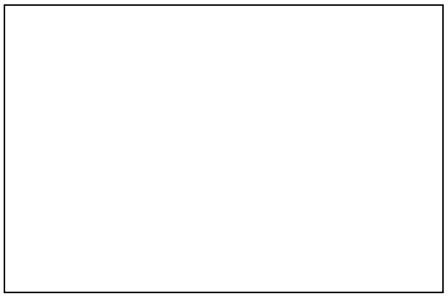


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrait d'âme {1}{U}

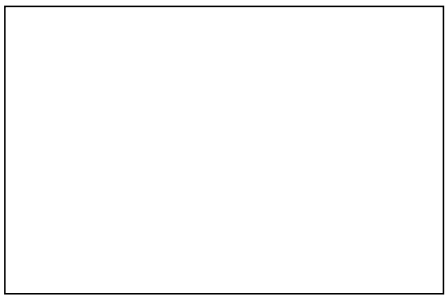


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrait d'âme {1}{U}

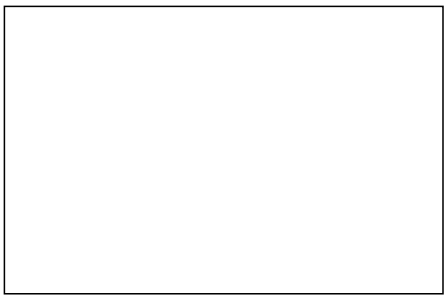


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érosion de la mémoire {1}{U}{U}



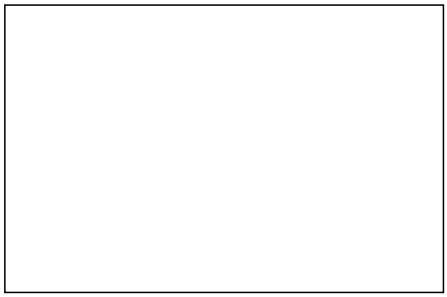
Enchantement **R**

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érosion de la mémoire {1}{U}{U}

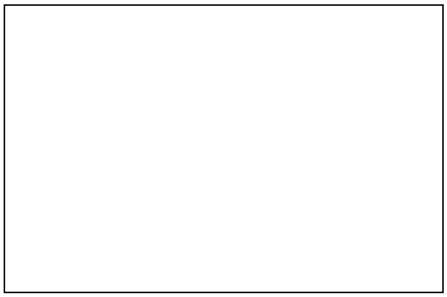


Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fructification forcée {4}{U}{U}

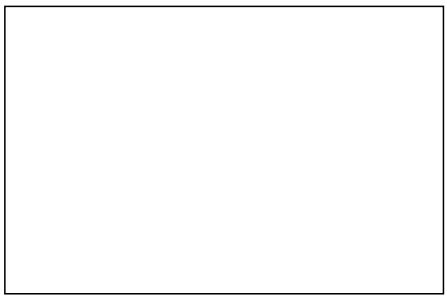


Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fructification forcée {4}{U}{U}

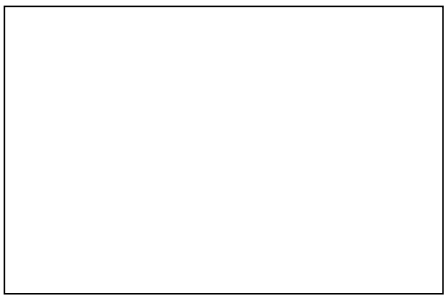


Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fructification forcée {4}{U}{U}



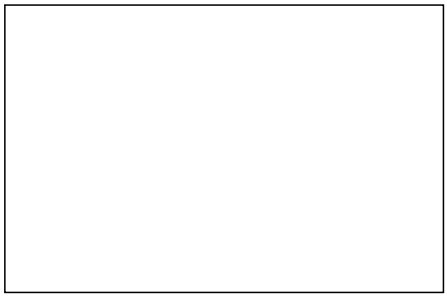
Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glob-gnomes {3}



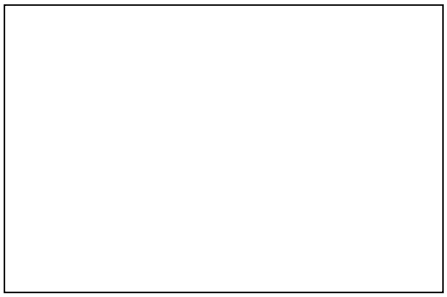
Créature-artefact : gnome U

Sacrifiez les Glob-gnomes : Vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glob-gnomes {3}



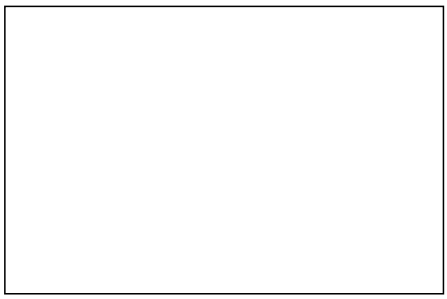
Créature-artefact : gnome U

Sacrifiez les Glob-gnomes : Vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glob-gnomes {3}



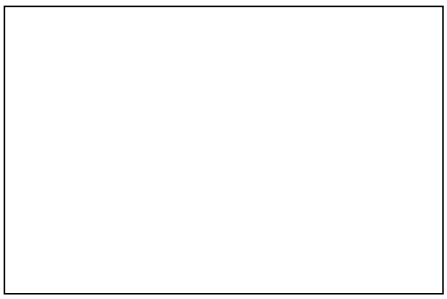
Créature-artefact : gnome U

Sacrifiez les Glob-gnomes : Vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambassadeur Laquatus {1}{U}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier R

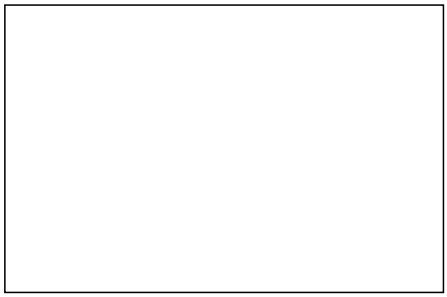
{3} : Un joueur ciblé meule trois cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambassadeur Laquatus {1}{U}{U}



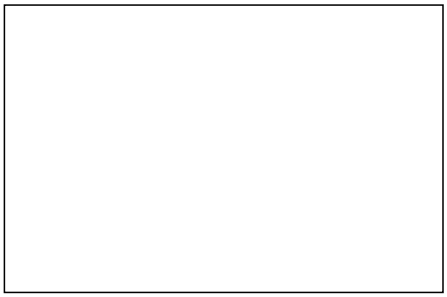
Créature légendaire : ondin et sorcier R

{3} : Un joueur ciblé meule trois cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique Scietalent {3}{U}



Créature : peuple fée et gredin R

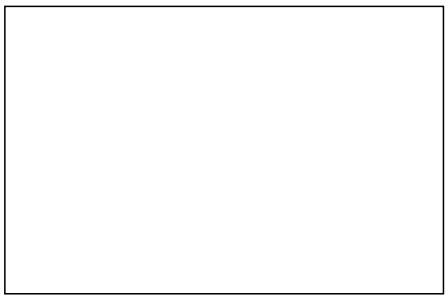
Vol

{1}{U}, {Q} : Un adversaire ciblé exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambassadeur Laquatus {1}{U}{U}



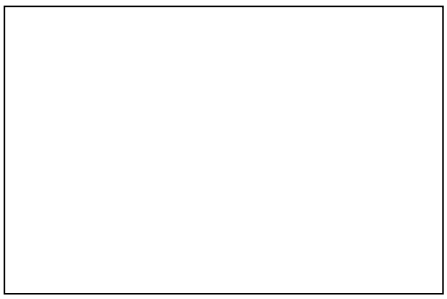
Créature légendaire : ondin et sorcier R

{3} : Un joueur ciblé meule trois cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts {0}



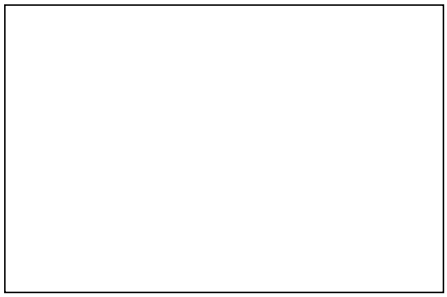
Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts {0}

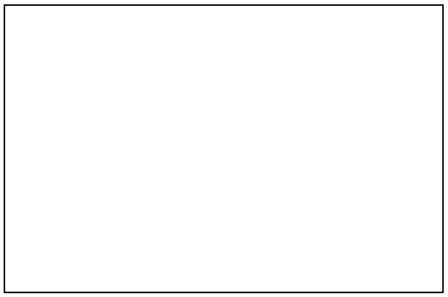


Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}

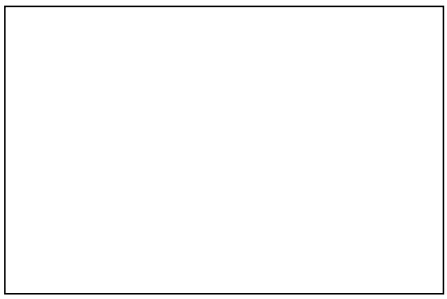


Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière. {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}

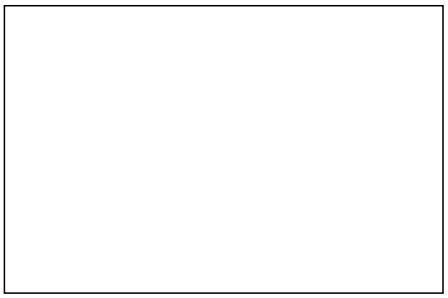


Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière. {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}



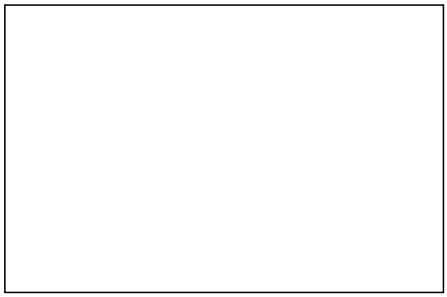
Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière. {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}

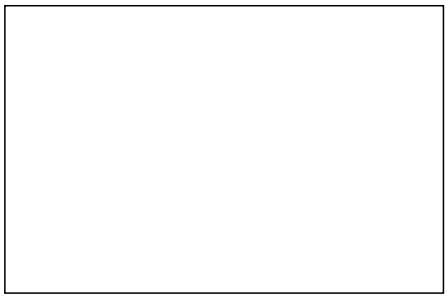


Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière. {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner les sorts {1}{U}

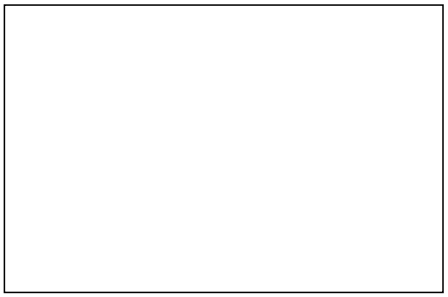


Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque permanent bleu que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner les sorts {1}{U}



Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque permanent bleu que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast