

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit

{1}{U}{B}

Rituel

U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit

{1}{U}{B}



Rituel

U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit

{1}{U}{B}



Rituel

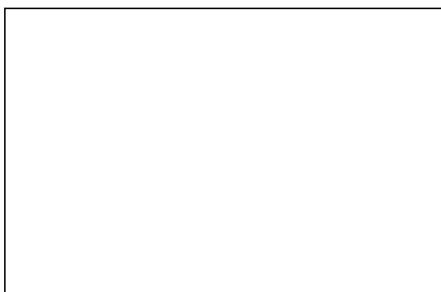
U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit

{1}{U}{B}



Rituel

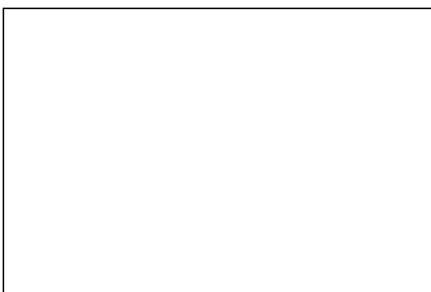
U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrusion psychique

{3}{U}{B}



Rituel

R

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous choisissez une carte non-terrain dans le cimetière ou la main de ce joueur et vous l'exilez. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Intrusion psychique**

{3}{U}{B}

**Rituel**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous choisissez une carte non-terrain dans le cimetière ou la main de ce joueur et vous l'exilez. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Catacombes noyées****Terrain**

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Catacombes noyées****Terrain**

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Catacombes noyées****Terrain**

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact

U

Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact

U

Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié

Terrain

R

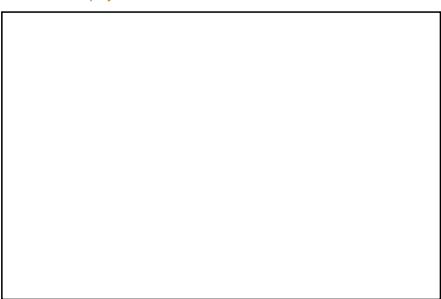
Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié



Terrain

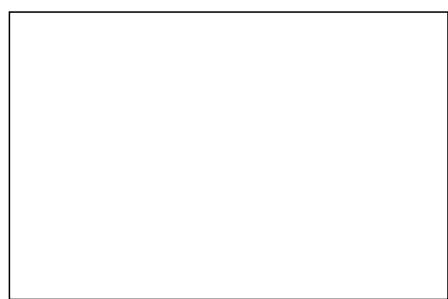
R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

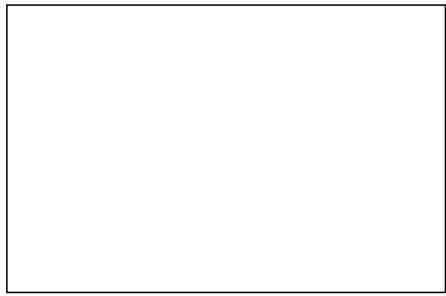
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



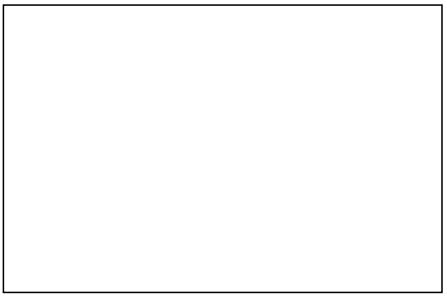
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



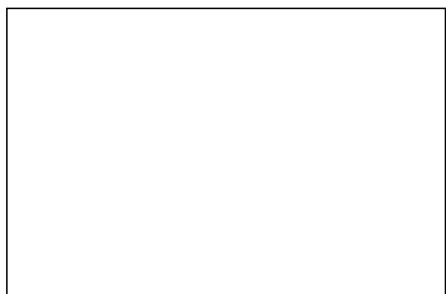
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



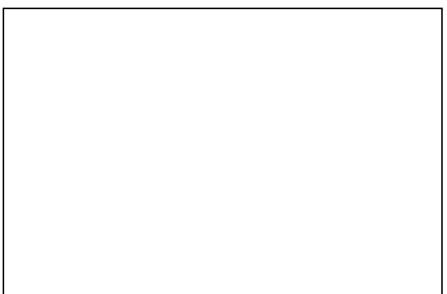
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



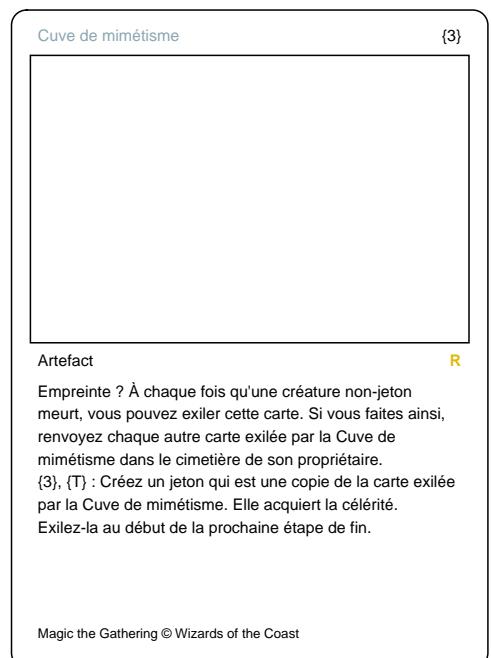
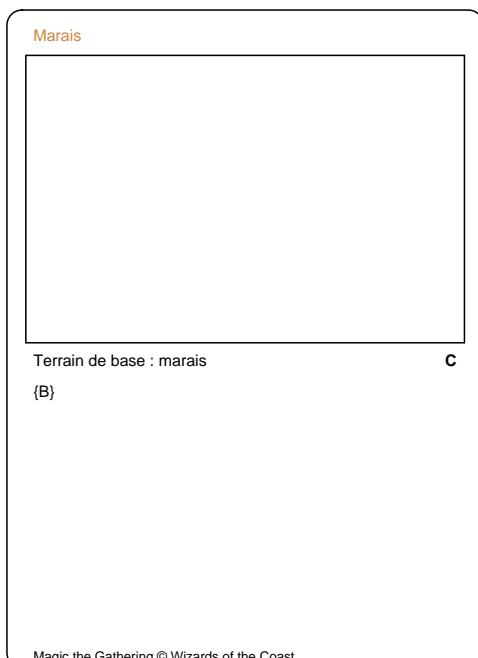
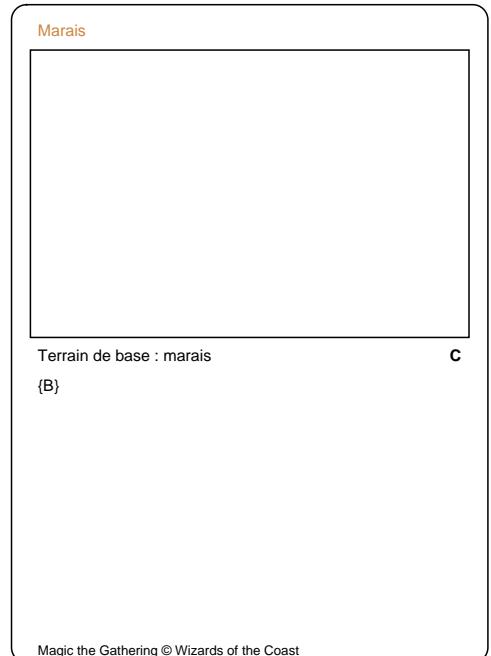
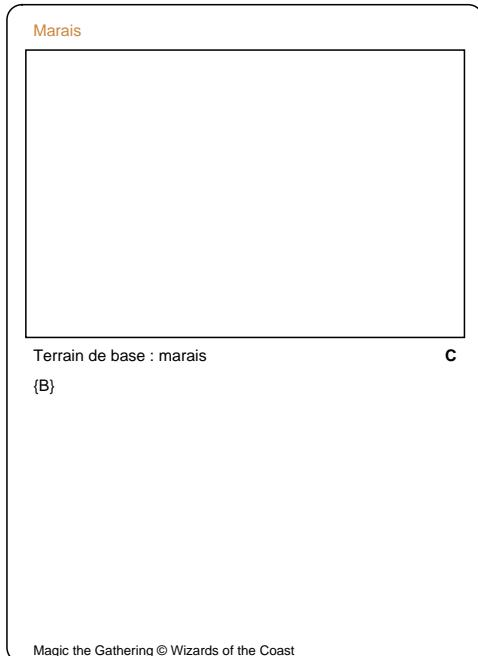
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



## Cuve de mimétisme

{3}



## Artifact

R

Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Hélice tisse-sort

{3}



## Artifact

R

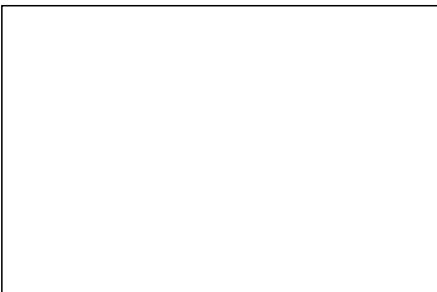
Empreinte ? Quand l'Hélice tisse-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de rituel ciblées depuis un cimetière unique.

À chaque fois qu'un joueur lance une carte, si elle a le même nom qu'une des cartes exilées avec l'Hélice tisse-sort, vous pouvez copier l'autre. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Hélice tisse-sort

{3}



## Artifact

R

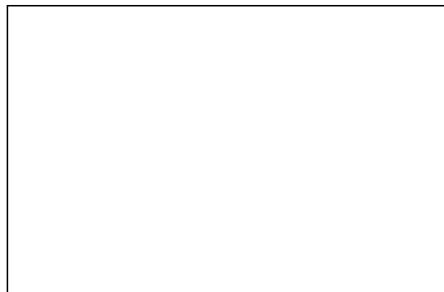
Empreinte ? Quand l'Hélice tisse-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de rituel ciblées depuis un cimetière unique.

À chaque fois qu'un joueur lance une carte, si elle a le même nom qu'une des cartes exilées avec l'Hélice tisse-sort, vous pouvez copier l'autre. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Miroir panoptique

{5}



## Artifact

R

Empreinte ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.

Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Miroir panoptique

{5}



## Artifact

R

Empreinte ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.

Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Miroir panoptique

{5}



## Artifact

R

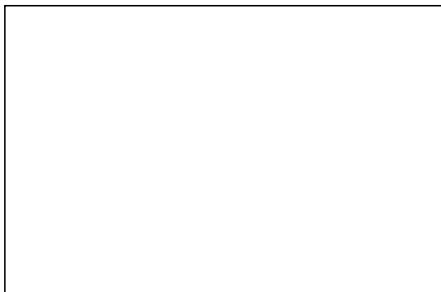
Empreinte ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.

Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Miroir panoptique

{5}



## Artifact

R

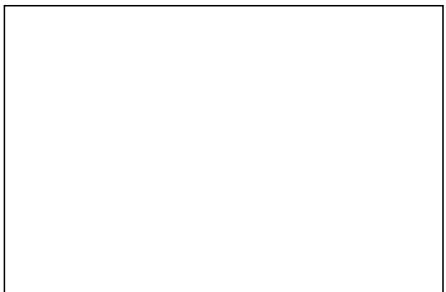
Empreinte ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.

Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Portail prototype

{4}



## Artifact

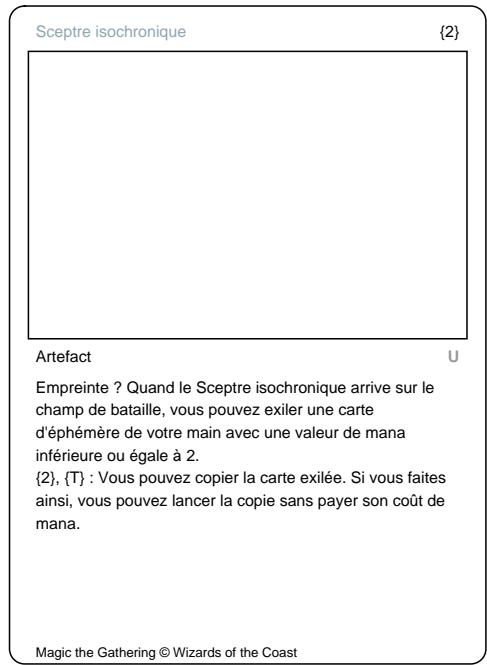
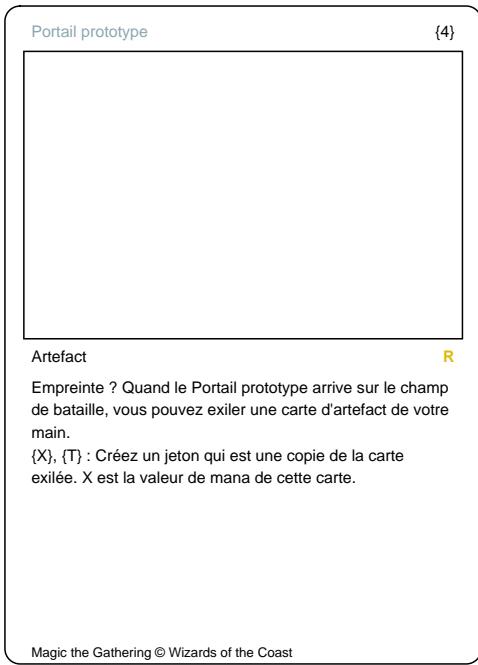
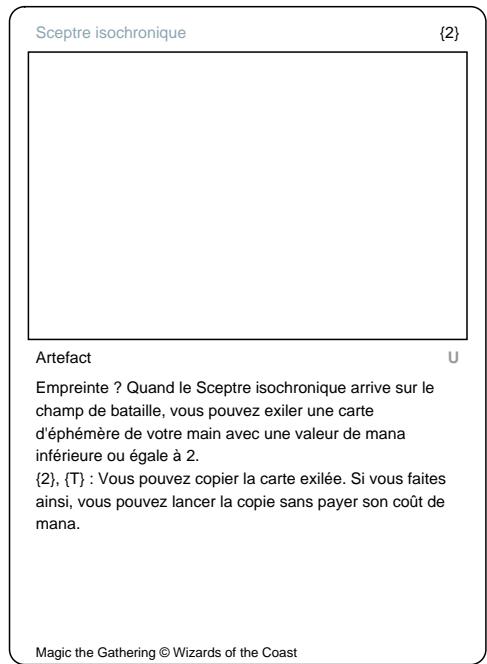
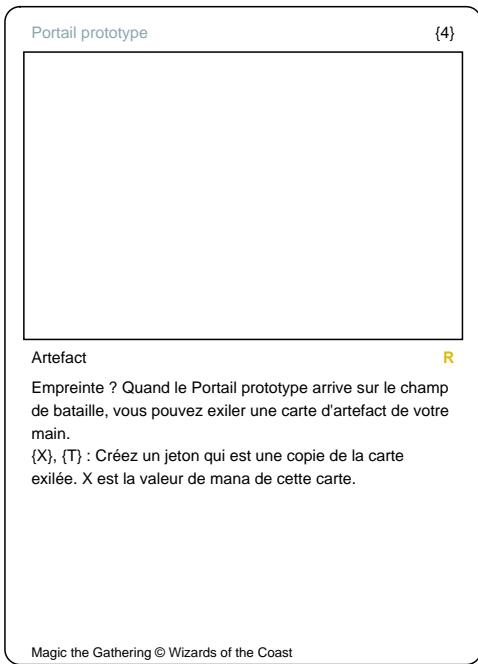
R

Empreinte ? Quand le Portail prototype arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact de votre main.

{X}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Sceptre isochronique

{2}

Artifact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}

Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs. Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artifact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}

Éphémère

C

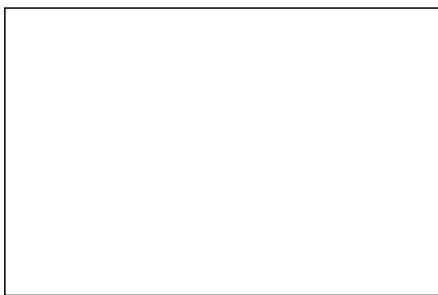
Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs. Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

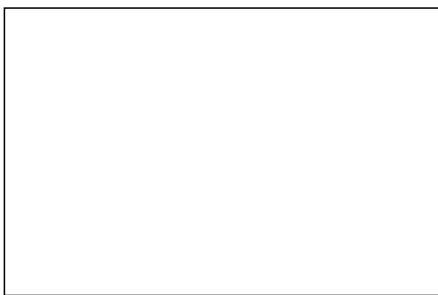
C

Un joueur ciblé sacrifice une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifice une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifice une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifice une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

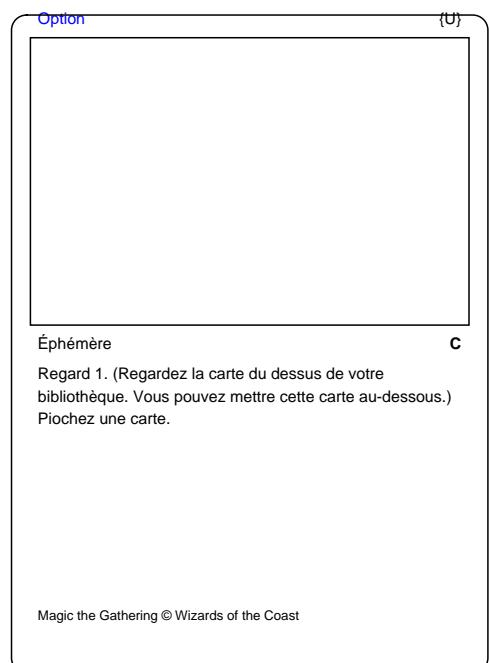
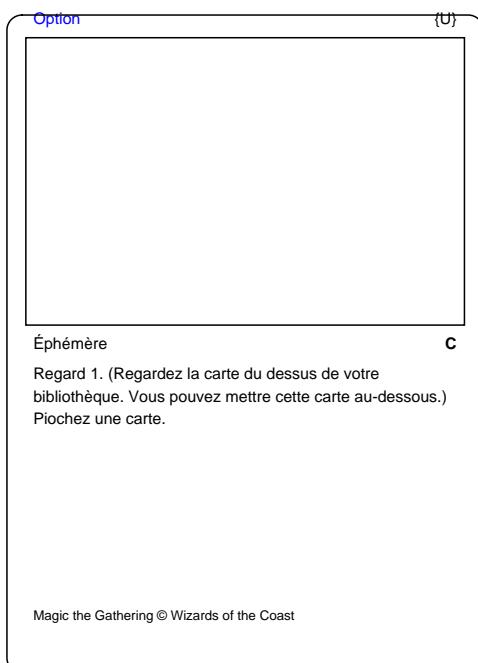
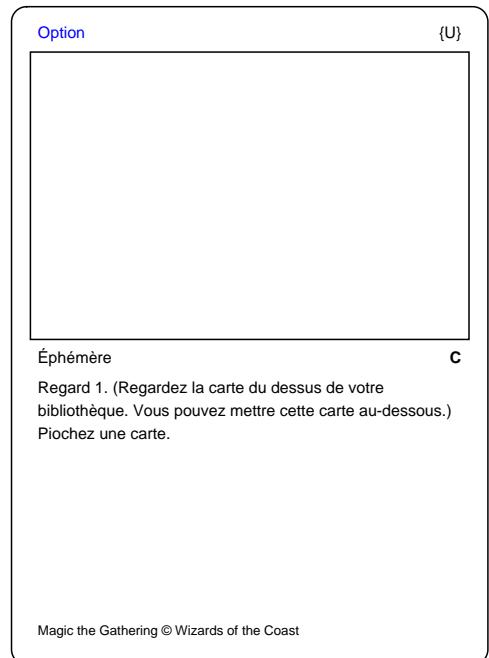
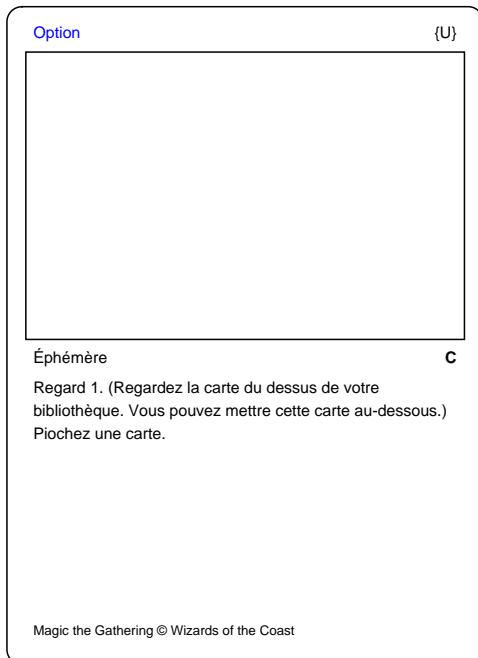
Éphémère

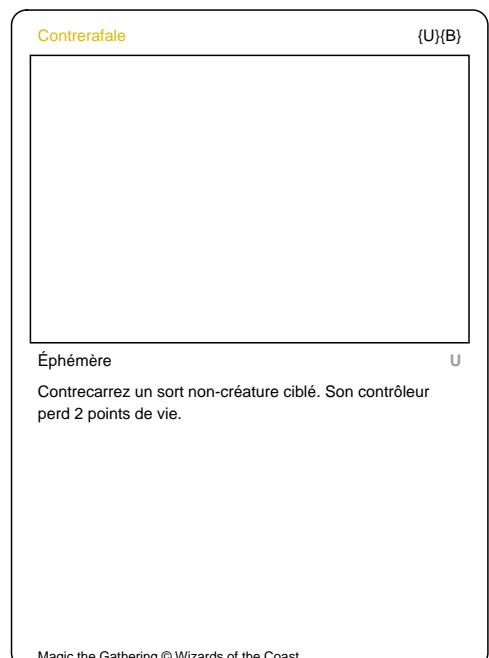
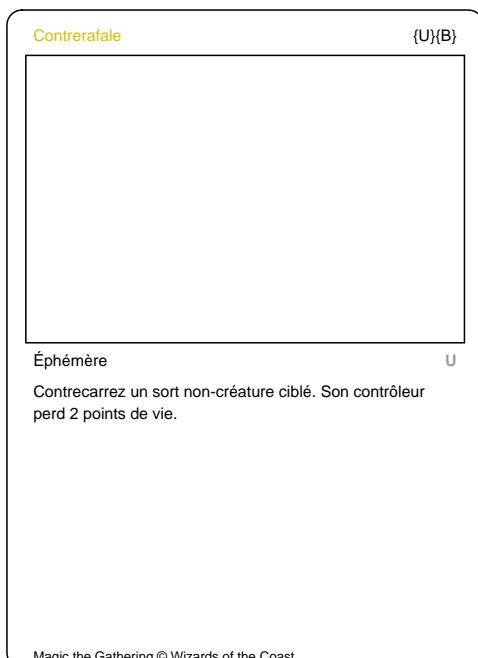
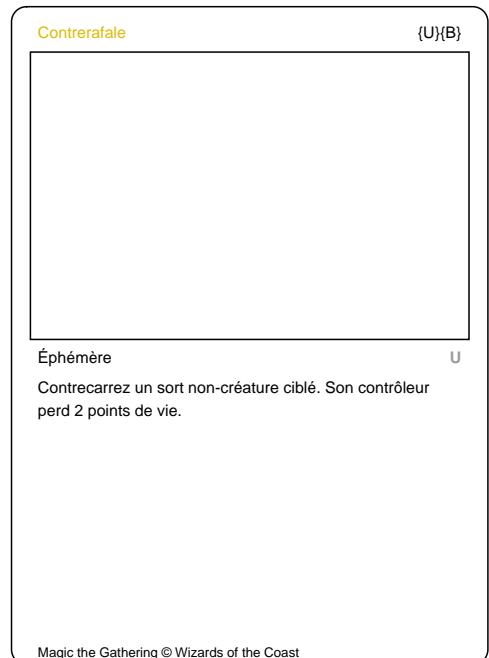
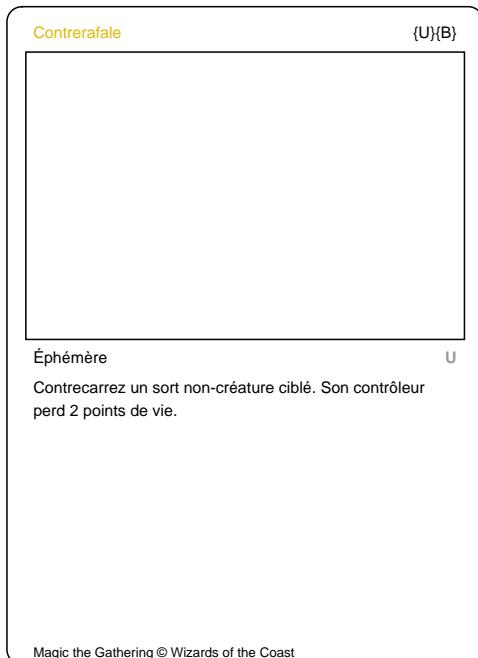
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

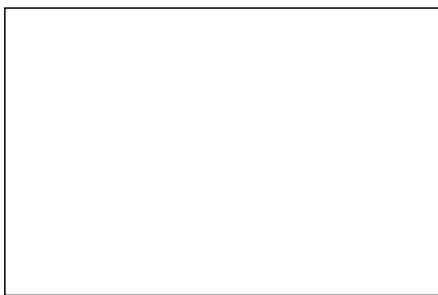
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Dévorer la chair

{1}{B}



Éphémère

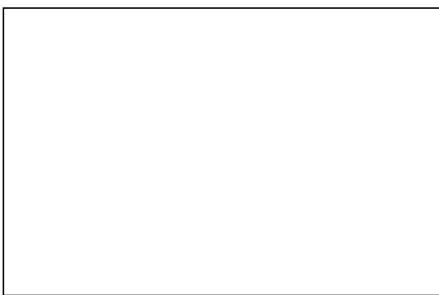
C

Un joueur ciblé sacrifice une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévorer la chair

{1}{B}



Éphémère

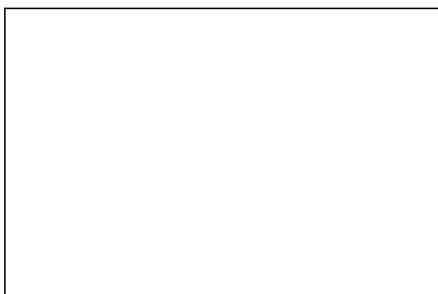
C

Un joueur ciblé sacrifice une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévorer la chair

{1}{B}



Éphémère

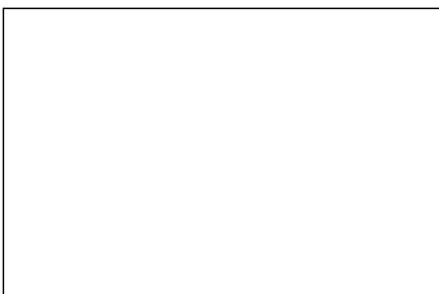
C

Un joueur ciblé sacrifice une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



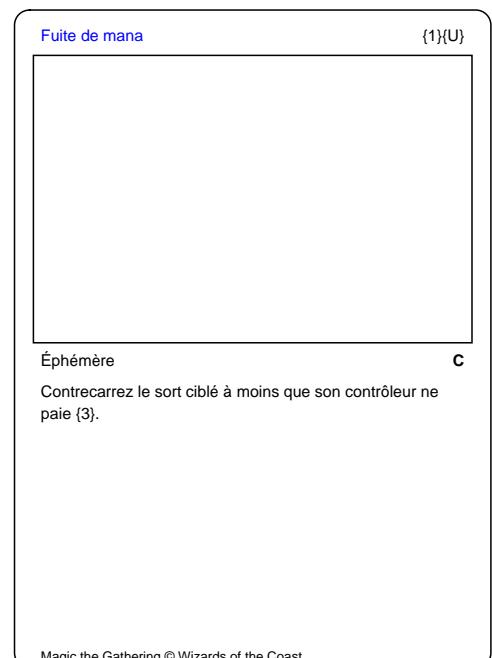
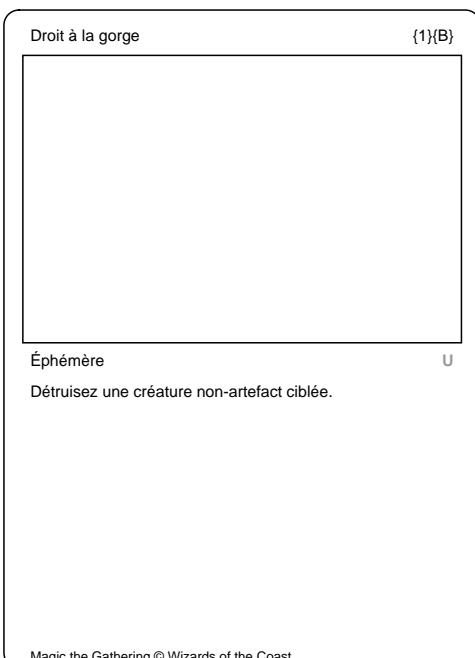
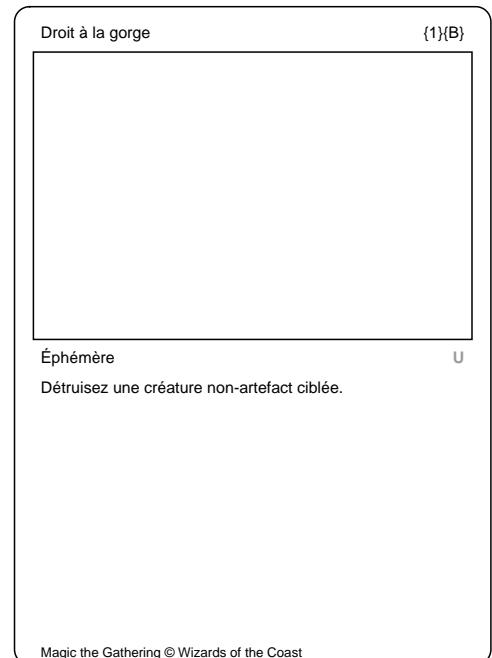
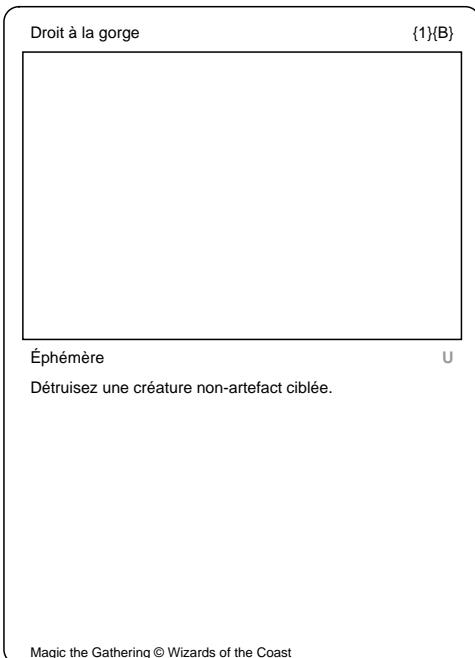
Éphémère

U

Détruissez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

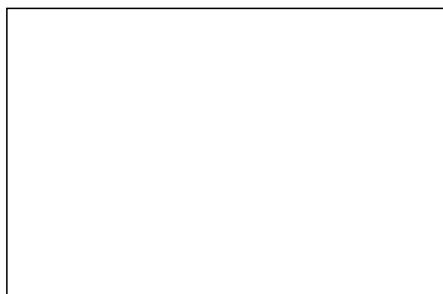
C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

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