

Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale des rivières tigré {6}{U}



Créature : grand serpent **C**

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale des rivières tigré {6}{U}



Créature : grand serpent **C**

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale des rivières tigré {6}{U}



Créature : grand serpent **C**

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale des rivières tigré {6}{U}



Créature : grand serpent **C**

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Architectes de la Volonté

{2}{U}{B}



Créature-artefact : humain et sorcier

C

Quand les Architectes de la Volonté arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Recyclage {UB} ({UB}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante



Rituel

R

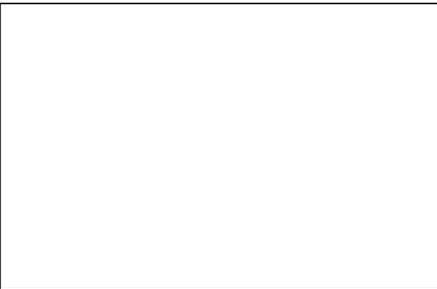
Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Architectes de la Volonté

{2}{U}{B}



Créature-artefact : humain et sorcier

C

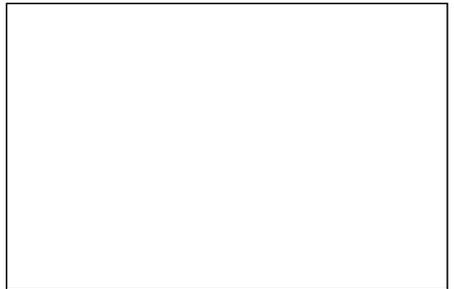
Quand les Architectes de la Volonté arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Recyclage {UB} ({UB}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante



Rituel

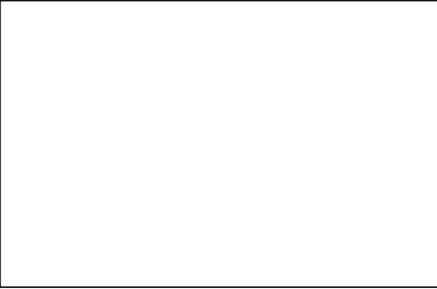
R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante



Rituel

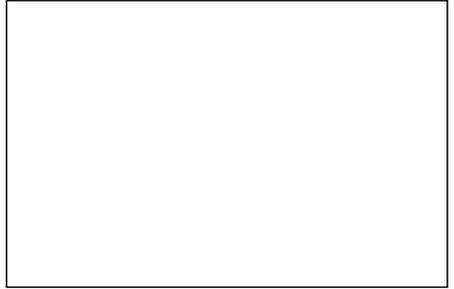
R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision ancestrale



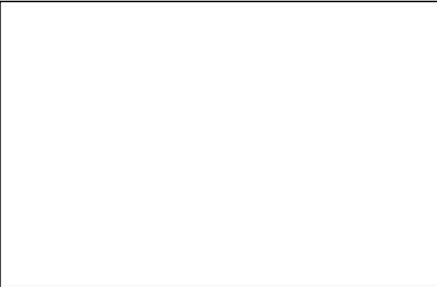
Rituel

R

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante



Rituel

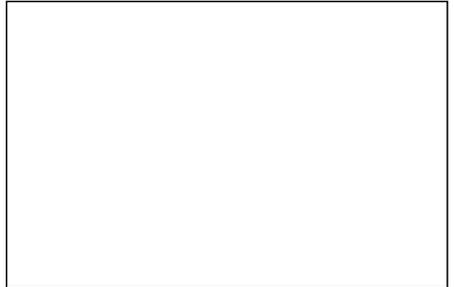
R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision ancestrale



Rituel

R

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

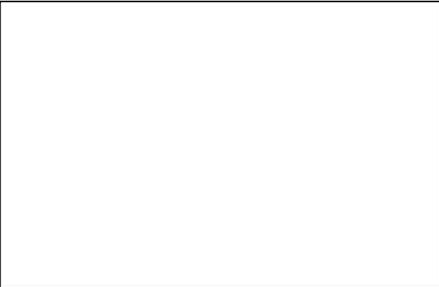
U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

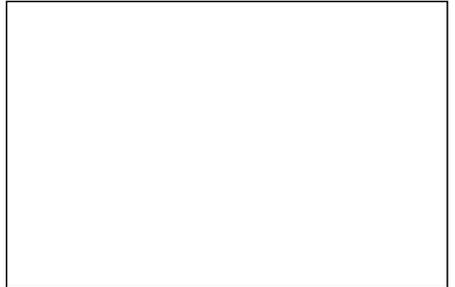
U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine



Terrain

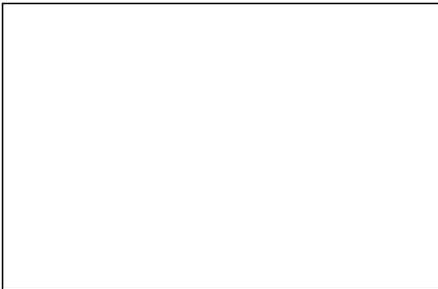
U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouest de Tolaria



Terrain

U

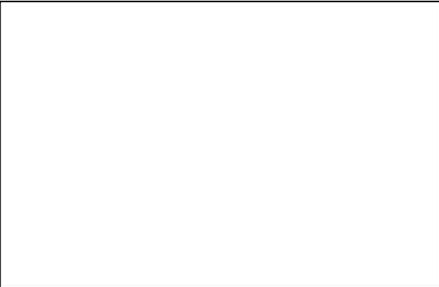
L'Ouest de Tolaria arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Transmutation {1}{U}{U} ({1}{U}{U}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de coût converti de mana 0, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne transmutez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



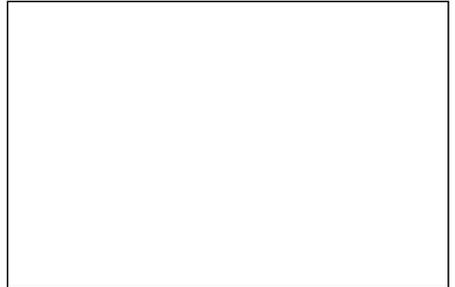
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouest de Tolaria



Terrain

U

L'Ouest de Tolaria arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Transmutation {1}{U}{U} ({1}{U}{U}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de coût converti de mana 0, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne transmutez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

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

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

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

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

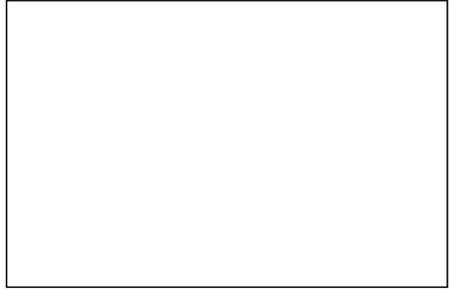
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}



Éphémère

U

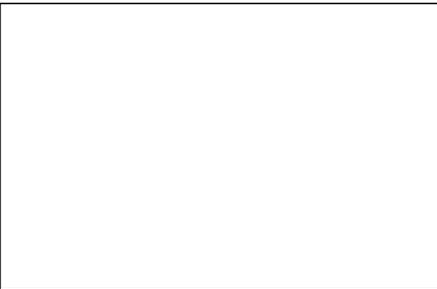
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

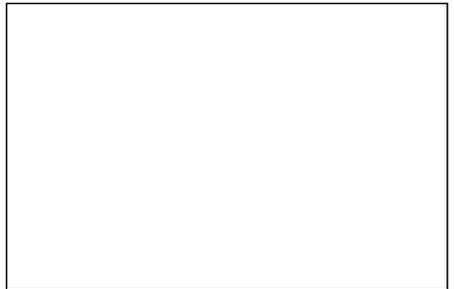
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Conforme à la prédiction

{2}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Conforme à la prédiction.

Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conforme à la prédiction

{2}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Conforme à la prédiction.

Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conforme à la prédiction

{2}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Conforme à la prédiction.

Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conforme à la prédiction

{2}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Conforme à la prédiction.

Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet

{2}

Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue ensorceleuse

{2}

Artefact

U

Au moment où la Longue-vue ensorceleuse arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

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

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel selon Hurkyl

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel selon Hurkyl

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejet solennel

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort incolore ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejet solennel

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort incolore ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}

Enchantement

R

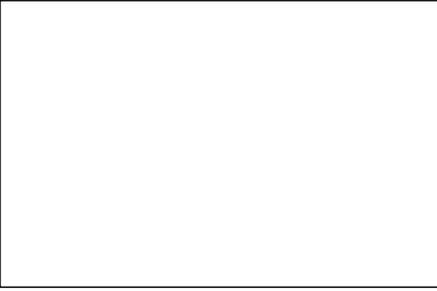
Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}



Enchantement

R

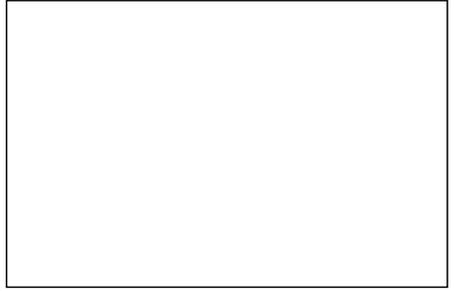
Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}



Enchantement

R

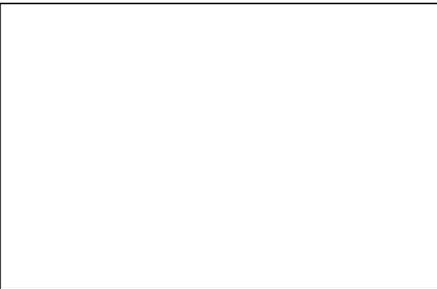
Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast