

Mur des pensées perdues
{1}{U}

Créature : mur
U

Défenseur

Quand le Mur des pensées perdues arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule quatre cartes. (Il met les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur des pensées perdues
{1}{U}

Créature : mur
U

Défenseur

Quand le Mur des pensées perdues arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule quatre cartes. (Il met les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur des pensées perdues
{1}{U}

Créature : mur
U

Défenseur

Quand le Mur des pensées perdues arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule quatre cartes. (Il met les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétitionnaires tenaces
{1}{U}

Créature : humain et conseiller
C

{1}, {T} : Un joueur ciblé meule une carte.
Engagez quatre conseillers dégagés que vous contrôlez :
Un joueur ciblé meule douze cartes.
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Pétitionnaires tenaces.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétitionnaires tenaces

{1}{U}

Créature : humain et conseiller

C

{1}, {T} : Un joueur ciblé meule une carte.

Engagez quatre conseillers dégagés que vous contrôlez :
Un joueur ciblé meule douze cartes.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de
cartes appelées Pétitionnaires tenaces.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétitionnaires tenaces

{1}{U}

Créature : humain et conseiller

C

{1}, {T} : Un joueur ciblé meule une carte.

Engagez quatre conseillers dégagés que vous contrôlez :
Un joueur ciblé meule douze cartes.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de
cartes appelées Pétitionnaires tenaces.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétitionnaires tenaces

{1}{U}

Créature : humain et conseiller

C

{1}, {T} : Un joueur ciblé meule une carte.

Engagez quatre conseillers dégagés que vous contrôlez :
Un joueur ciblé meule douze cartes.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de
cartes appelées Pétitionnaires tenaces.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des prévisions

{2}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de
départ. Si vous faites ainsi, regard 3 au début de votre
premier entretien.

Vol

Au début de votre entretien, regard 1.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des prévisions

{2}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, regard 3 au début de votre premier entretien.

Vol

Au début de votre entretien, regard 1.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des prévisions

{2}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, regard 3 au début de votre premier entretien.

Vol

Au début de votre entretien, regard 1.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des prévisions

{2}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, regard 3 au début de votre premier entretien.

Vol

Au début de votre entretien, regard 1.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation de masse

{X}{X}{U}{U}{U}

Rituel

R

Acquérez le contrôle de X créatures et/ou planeswalkers ciblés.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation de masse

{X}{X}{U}{U}{U}{U}

Rituel

Acquérez le contrôle de X créatures et/ou planeswalkers ciblés.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil

{2}{U}{U}

Rituel

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil

{2}{U}{U}

Rituel

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

U

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

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

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

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

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

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

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 : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effondrement des pensées{1}{U}{U}

ÉphémèreC
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effondrement des pensées

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effondrement des pensées

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effondrement des pensées

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étanchement

{1}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étanchement

{1}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étanchement

{1}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étanchement

{1}{U}

Éphémère

C

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

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

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

Perspïcacité du chimiste

{3}{U}

Éphémère

U

Piochez deux cartes.

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d’une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspïcacité du chimiste

{3}{U}

Éphémère

U

Piochez deux cartes.

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d’une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspïcacité du chimiste

{3}{U}

Éphémère

U

Piochez deux cartes.

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d’une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets noyés

{1}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, un joueur ciblé meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets noyés

{1}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, un joueur ciblé meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets noyés

{1}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, un joueur ciblé meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets noyés

{1}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, un joueur ciblé meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du diamant

{2}

Créature-artefact : cheval

U

Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du diamant

{2}

Créature-artefact : cheval

U

Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du diamant

{2}

Créature-artefact : cheval

U

Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du diamant

{2}

Créature-artefact : cheval

U

Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet sélectif

{X}{U}

Rituel

U

Renvoyez X créatures ciblées du type de créature de votre choix dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vider l'esprit

{2}{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet sélectif

{X}{U}

Rituel

U

Renvoyez X créatures ciblées du type de créature de votre choix dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Totem sentinelle

{1}

Artefact

U

Quand le Totem sentinelle arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)
{T}, exilez le Totem sentinelle : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capture d'essence

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Ciblez jusqu'à une créature que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissimulation fourbe

{2}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez mélanger jusqu'à quatre cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capture d'essence

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Ciblez jusqu'à une créature que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissimulation fourbe

{2}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez mélanger jusqu'à quatre cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast