

Cascade temporelle

{5}{U}{U}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Chaque joueur mélange sa main et son cimetière dans sa bibliothèque.

? Chaque joueur pioche sept cartes.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cascade temporelle

{5}{U}{U}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Chaque joueur mélange sa main et son cimetière dans sa bibliothèque.

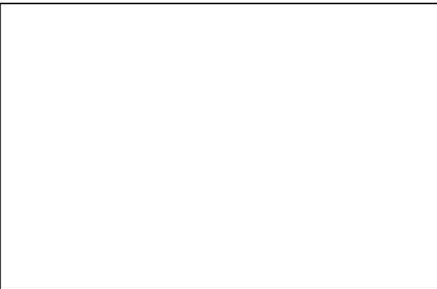
? Chaque joueur pioche sept cartes.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cascade temporelle

{5}{U}{U}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Chaque joueur mélange sa main et son cimetière dans sa bibliothèque.

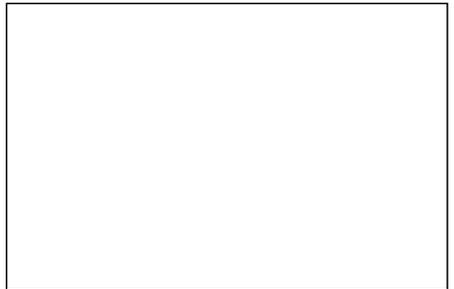
? Chaque joueur pioche sept cartes.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cascade temporelle

{5}{U}{U}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Chaque joueur mélange sa main et son cimetière dans sa bibliothèque.

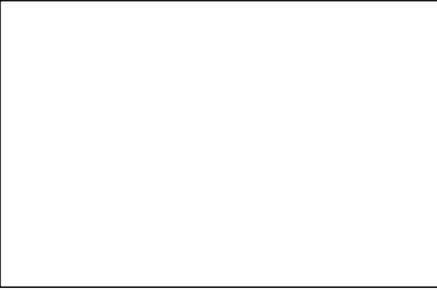
? Chaque joueur pioche sept cartes.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets commerciaux

{1}{U}{U}



Rituel

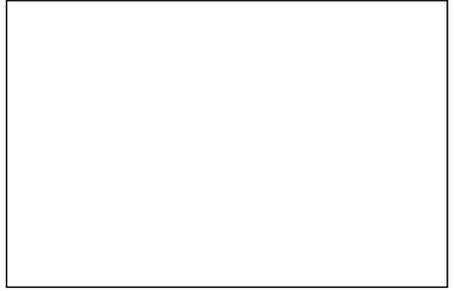
R

Un adversaire ciblé pioche deux cartes, et vous piochez ensuite jusqu'à quatre cartes. Cet adversaire peut répéter le processus autant de fois qu'il le souhaite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets commerciaux

{1}{U}{U}



Rituel

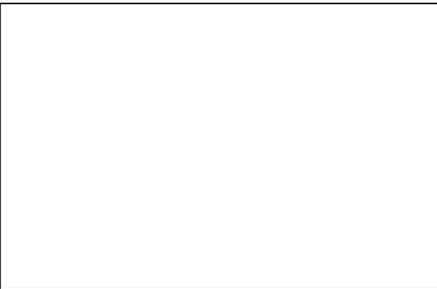
R

Un adversaire ciblé pioche deux cartes, et vous piochez ensuite jusqu'à quatre cartes. Cet adversaire peut répéter le processus autant de fois qu'il le souhaite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets commerciaux

{1}{U}{U}



Rituel

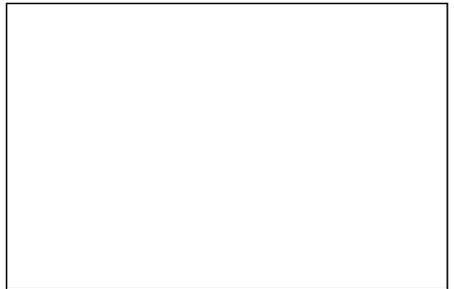
R

Un adversaire ciblé pioche deux cartes, et vous piochez ensuite jusqu'à quatre cartes. Cet adversaire peut répéter le processus autant de fois qu'il le souhaite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets commerciaux

{1}{U}{U}



Rituel

R

Un adversaire ciblé pioche deux cartes, et vous piochez ensuite jusqu'à quatre cartes. Cet adversaire peut répéter le processus autant de fois qu'il le souhaite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale temporelle

{4}{U}{U}

Rituel

R

Exilez la spirale temporelle. Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque puis pioche 7 cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres

Terrain

R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres



Terrain

R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres



Terrain

R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres



Terrain

R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



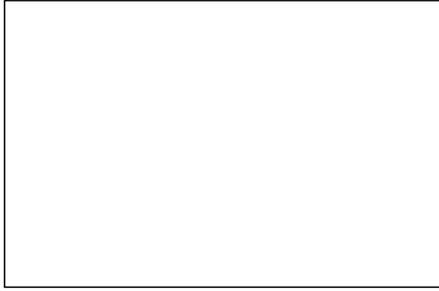
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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
{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

Mer souterraine

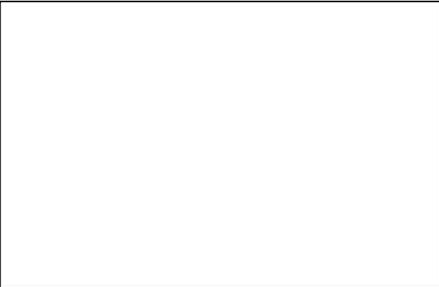


Terrain : île et marais
{(T) : Ajoutez {U} ou {B}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

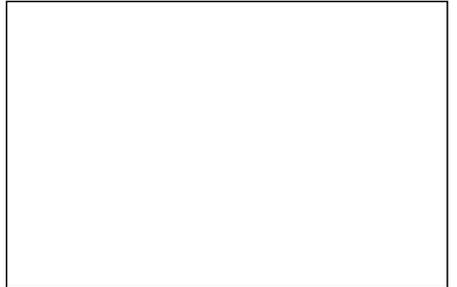


Terrain : île et marais
{(T) : Ajoutez {U} ou {B}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
{(T) : Ajoutez {U} ou {B}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



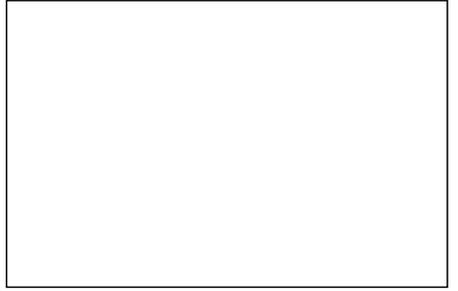
Terrain : île et marais
({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral

{1}{U}



Éphémère
Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral

{1}{U}



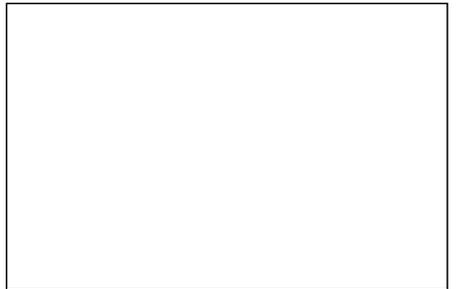
Éphémère
Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

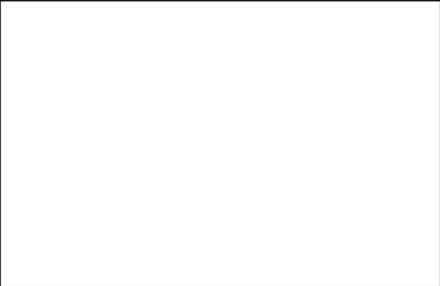


Éphémère
Contrecarrez un sort ciblé.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

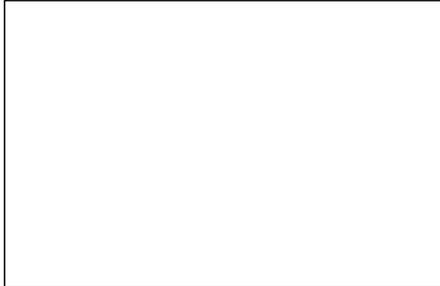
Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

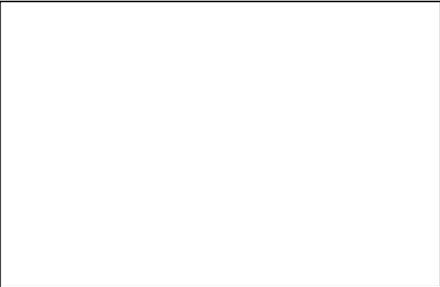
Déni des arcanes {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

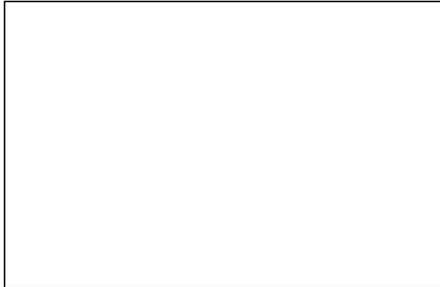
Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana

{U}{U}



Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana

{U}{U}



Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte mystique

{U}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

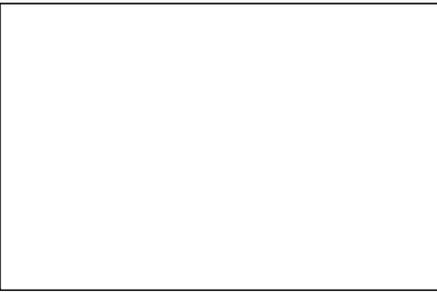
C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl

{U}{B}



Éphémère

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl

{U}{B}



Éphémère

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl

{U}{B}



Éphémère

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl

{U}{B}



Éphémère

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle du rêve

{3}{U}{U}



Enchantement

R

Plutôt que de payer le coût de mana pour un sort, son contrôleur peut se défausser d'une carte qui partage une couleur avec ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

