Muse née des rêves {2}{U}{U}

Créature : esprit R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans sa main.

2/2

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

Muse née des rêves {2}{U}{U}

Créature : esprit R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balance {1}{W}

Rituel R

Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par celui qui en contrôle le moins, puis sacrifie le reste. Les joueurs se défaussent des cartes et sacrifient les créatures de la même manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Académie tolariane

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {U} pour chaque artefact que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité abandonnée

Terrain R

La Cité abandonnée ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de votre main. Si vous faites ainsi, dégagez la Cité abandonnée.
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité abandonnée

Terrain R

La Cité abandonnée ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de votre main. Si vous faites ainsi, dégagez la Cité abandonnée.
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité abandonnée

Terrain R

La Cité abandonnée ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de votre main. Si vous faites ainsi, dégagez la Cité abandonnée.
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité abandonnée

Terrain R

La Cité abandonnée ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de votre main. Si vous faites ainsi, dégagez la Cité abandonnée.
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

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 tropicale

Terrain : forêt et île **R**

({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale

Terrain : forêt et île **R**

({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale

Terrain : forêt et île **R**

({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale

Terrain : forêt et île R

({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes

Terrain P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes

Terrain P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes

Terrain P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes

Terrain P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Le Tabernacle du Vallon de Peindrell

Terrain légendaire R

Toutes les créatures ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature à moins que vous ne payiez {1} ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

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

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

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

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

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

Dispersion {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée {3}{U}{U}

Éphémère **R**

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée {3}{U}{U}

Éphémère R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée {3}{U}{U}

Éphémère R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée {3}{U}{U}

Éphémère R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

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

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

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

Enchaînements {G}

Enchantement R

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de terrains pendant chacun de vos tours.
À chaque fois que vous jouez un terrain, si ce n'était pas le premier terrain que vous avez joué ce tour-ci, les Enchaînements vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie {1}{U}

Enchantement R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie {1}{U}

Enchantement R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie {1}{U}

Enchantement R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie {1}{U}

Enchantement R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie {1}{U}

Enchantement R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le bazar des merveilles {3}{U}{U}

Enchantement du monde R

Quand Le bazar des merveilles arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, contrecarrez-le si une carte avec le même nom est dans un cimetière ou qu'un permanent non-jeton avec le même nom est sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le bazar des merveilles {3}{U}{U}

Enchantement du monde R

Quand Le bazar des merveilles arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, contrecarrez-le si une carte avec le même nom est dans un cimetière ou qu'un permanent non-jeton avec le même nom est sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le bazar des merveilles {3}{U}{U}

Enchantement du monde R

Quand Le bazar des merveilles arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, contrecarrez-le si une carte avec le même nom est dans un cimetière ou qu'un permanent non-jeton avec le même nom est sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le bazar des merveilles {3}{U}{U}

Enchantement du monde R

Quand Le bazar des merveilles arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, contrecarrez-le si une carte avec le même nom est dans un cimetière ou qu'un permanent non-jeton avec le même nom est sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune {GW}{GW}

Enchantement : aura R

Enchanter : joueur
Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune {GW}{GW}

Enchantement : aura R

Enchanter : joueur
Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune {GW}{GW}

Enchantement : aura R

Enchanter : joueur
Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune {GW}{GW}

Enchantement : aura R

Enchanter : joueur
Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice {1}

Artefact U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver {2}

Artefact R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver {2}

Artefact R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver {2}

Artefact R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver {2}

Artefact R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe mesmérique {2}

Artefact R

À chaque fois qu'un permanent devient dégagé, le contrôleur de ce permanent meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe mesmérique {2}

Artefact R

À chaque fois qu'un permanent devient dégagé, le contrôleur de ce permanent meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe mesmérique {2}

Artefact R

À chaque fois qu'un permanent devient dégagé, le contrôleur de ce permanent meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe mesmérique {2}

Artefact R

À chaque fois qu'un permanent devient dégagé, le contrôleur de ce permanent meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée {W}

Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast