

Crabe d'hexèdron {U}



Créature : crabe U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hexèdron {U}



Créature : crabe U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hexèdron {U}



Créature : crabe U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hexèdron {U}



Créature : crabe U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier **M**

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier **M**

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier **M**

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion **U**

Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion U

Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion U

Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion U

Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire {U}



Rituel C

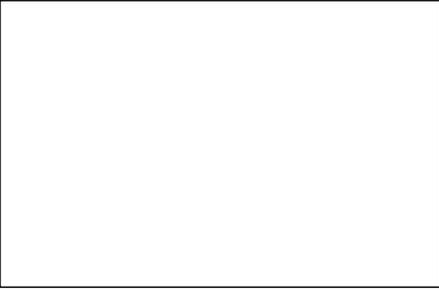
Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire

{U}



Rituel

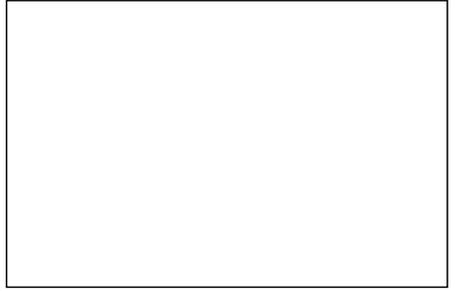
C

Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire

{U}



Rituel

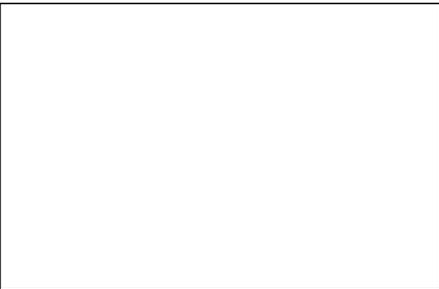
C

Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire

{U}



Rituel

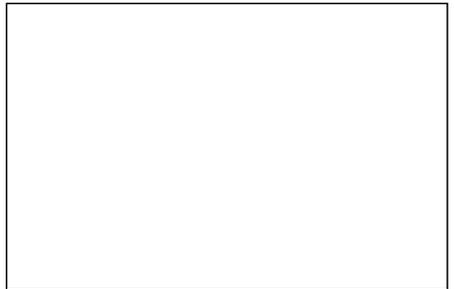
C

Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'&#039;inimaginable

{U}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'&#039;inimaginable

{U}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'&#039;inimaginable

{U}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'&#039;inimaginable

{U}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'&#039;esprit

{1}{U}{B}



Rituel

U

L'&#039;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

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

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

Catacombes noyées



Terrain

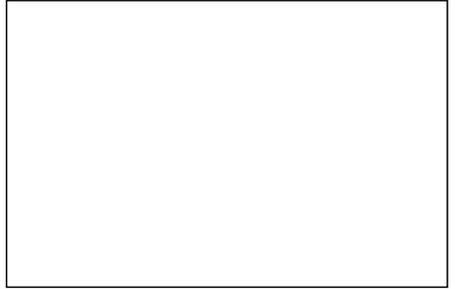
R

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

Catacombes noyées



Terrain

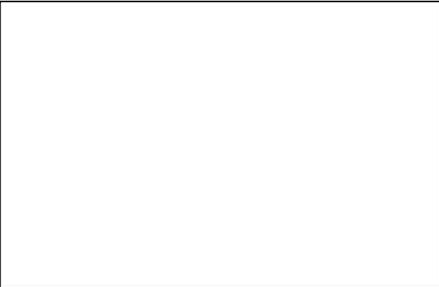
R

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

Catacombes noyées



Terrain

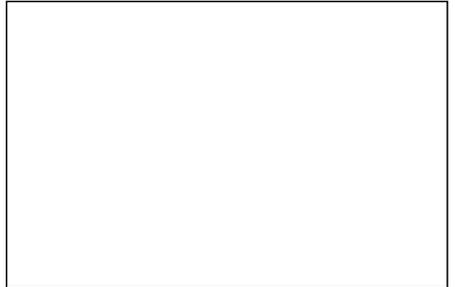
R

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

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

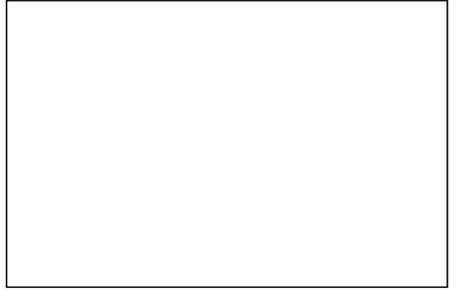
Forêt pluviale embrumée



Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

île



Terrain de base : île C

{U}

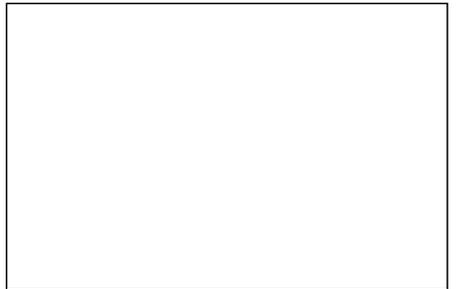
île



Terrain de base : île C

{U}

île



Terrain de base : île C

{U}

Lac de montagne bouillant



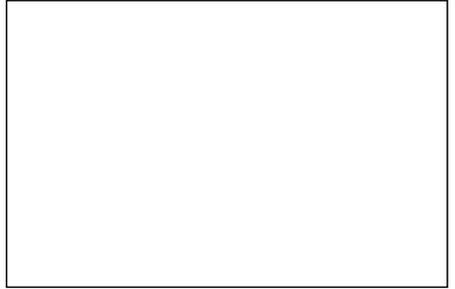
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oboro, le palais dans les nuages



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.

{1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oboro, le palais dans les nuages



Terrain légendaire

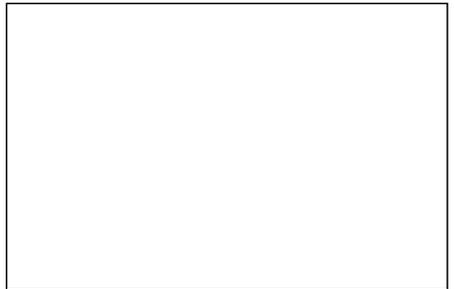
M

{T} : Ajoutez {U}.

{1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

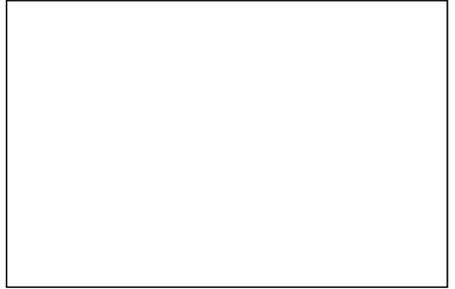
Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'&#039;éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{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

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

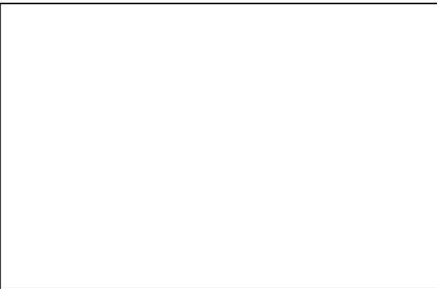
{BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'&#039;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

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

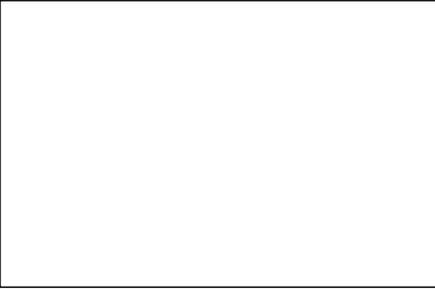
{BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

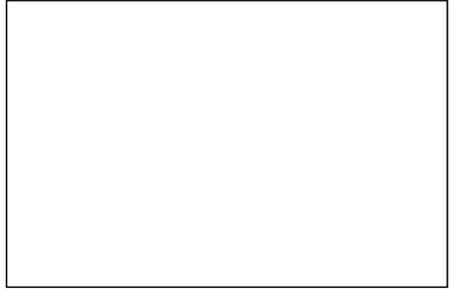
((BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exiliez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumelance

{U}{U}



Éphémère

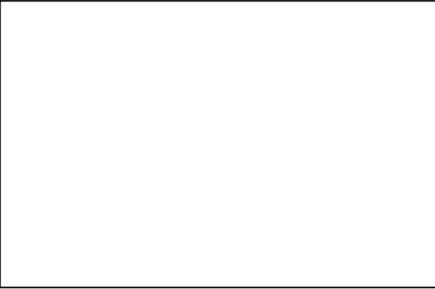
R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

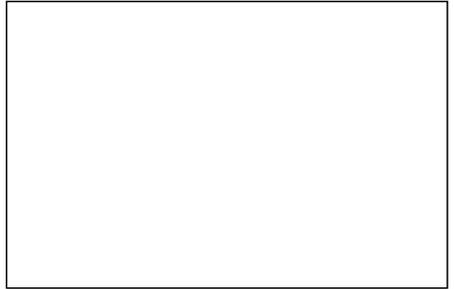
((BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exiliez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumelance

{U}{U}



Éphémère

R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumelance

{U}{U}

Éphémère

R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives

{3}{U}{U}

Éphémère : piège

R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.  
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives

{3}{U}{U}

Éphémère : piège

R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.  
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives

{3}{U}{U}

Éphémère : piège

R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.  
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



Rituel

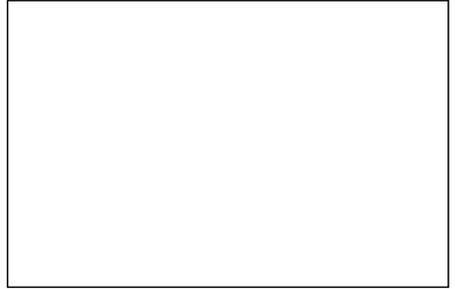
R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



Rituel

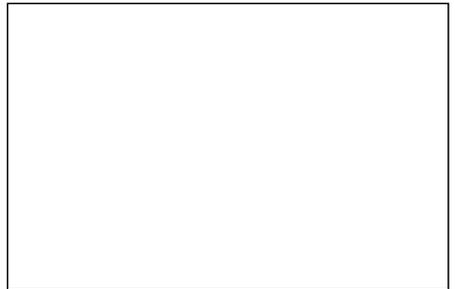
R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}



Artefact

R

Chaque sort coûte (3) de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}



Artefact

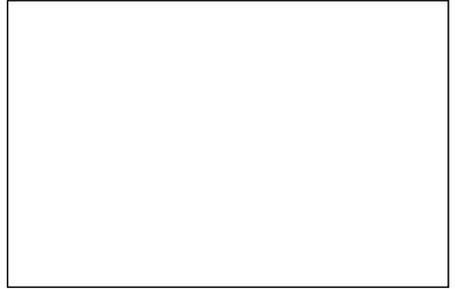
R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège vorace

{2}{B}{B}



Éphémère : piège

U

Si un adversaire a au moins trois cartes qui ont été mises dans son cimetière d&#039;où qu&#039;elles viennent ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Exilez le cimetière d&#039;un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}



Artefact

R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège vorace

{2}{B}{B}



Éphémère : piège

U

Si un adversaire a au moins trois cartes qui ont été mises dans son cimetière d&#039;où qu&#039;elles viennent ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Exilez le cimetière d&#039;un joueur ciblé.

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

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

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 Hurky!

{1}{U}

Éphémère

R

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

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