

Lisseur{5}

Créature-artefact : djaggernautR

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur{5}

Créature-artefact : djaggernautR

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur{5}

Créature-artefact : djaggernautR

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur{5}

Créature-artefact : djaggernautR

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de laboratoire

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de laboratoire

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de laboratoire

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de laboratoire

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

2/2

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

Toupie de divination du sensei
{1}

Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei
{1}

Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei
{1}

Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei
{1}

Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

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

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.

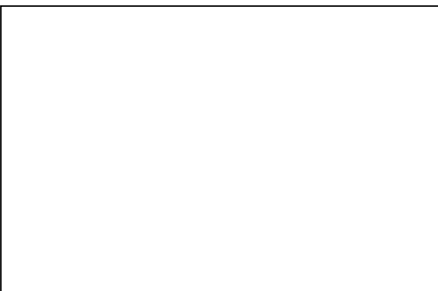
-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

M

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

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

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

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

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

Marée haute

{U}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur engage une île pour du mana, ce joueur ajoute {U} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée haute

{U}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur engage une île pour du mana, ce joueur ajoute {U} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée haute

{U}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur engage une île pour du mana, ce joueur ajoute {U} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée haute

{U}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur engage une île pour du mana, ce joueur ajoute {U} supplémentaire.

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

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspersion du sage

{2}{U}

Éphémère tribal : sorcier

U

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {3}. Si vous contrôlez un sorcier, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspersion du sage

{2}{U}

Éphémère tribal : sorcier

U

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {3}. Si vous contrôlez un sorcier, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspersion du sage

{2}{U}

Éphémère tribal : sorcier

U

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {3}. Si vous contrôlez un sorcier, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspersion du sage

{2}{U}

Éphémère tribal : sorcier

U

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {3}. Si vous contrôlez un sorcier, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrosalve

{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un -

? Contrecarrez un sort ciblé ;il est rouge.

? Détruisez un permanent ciblé ;il est rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrosalve

{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un -

? Contrecarrez un sort ciblé ;il est rouge.

? Détruisez un permanent ciblé ;il est rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrosalve

{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un -

? Contrecarrez un sort ciblé ;il est rouge.

? Détruisez un permanent ciblé ;il est rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrosalve

{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un -

? Contrecarrez un sort ciblé ;il est rouge.

? Détruisez un permanent ciblé ;il est rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast