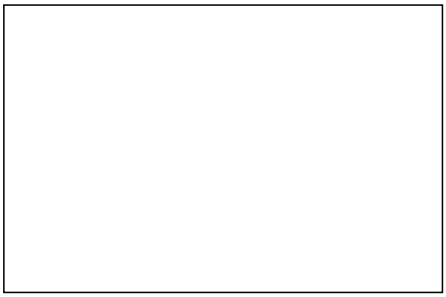
Archiviste de Jace {1}{U}{U}



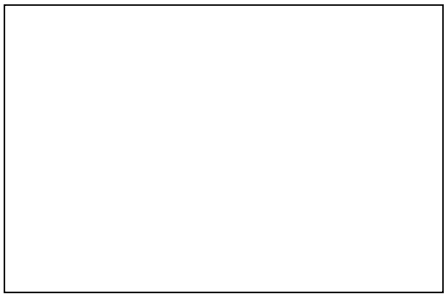
Créature : vedalken et sorcier R

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur infortuné {U}



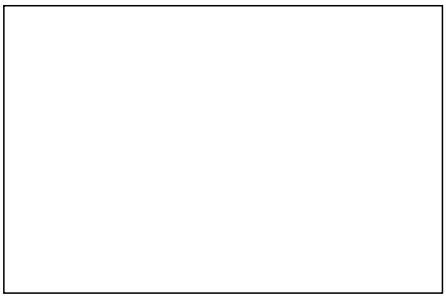
Créature : humain et sorcier C

Sacrifiez le Chercheur infortuné : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace {1}{U}{U}



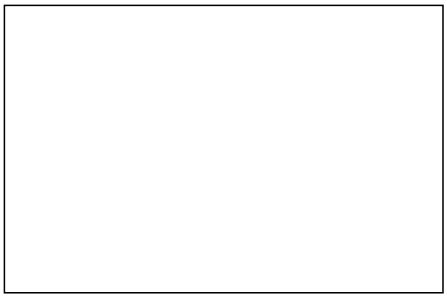
Créature : vedalken et sorcier R

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}



Créature : crabe U

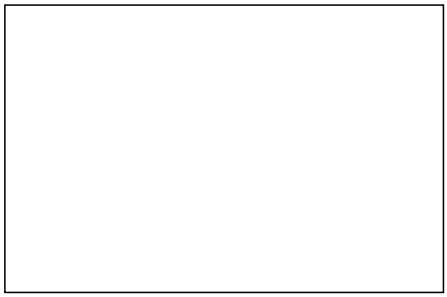
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}



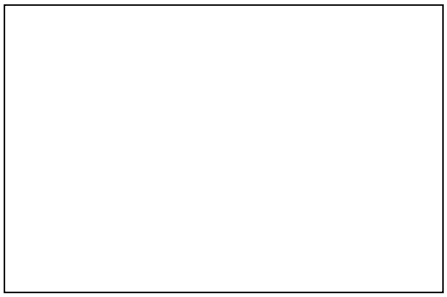
Créature : crabe U

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'hèdron {U}



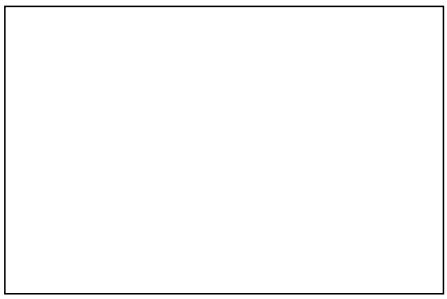
Créature : crabe U

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'hèdron {U}



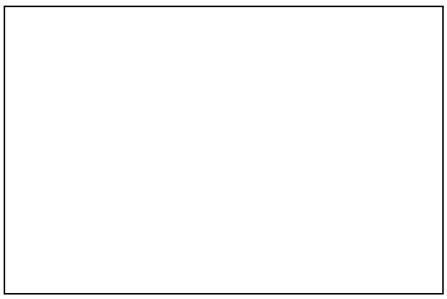
Créature : crabe U

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

Jin-Gitaxias, augure du Noyau {8}{U}{U}



Créature légendaire : phyrexian et praetor M

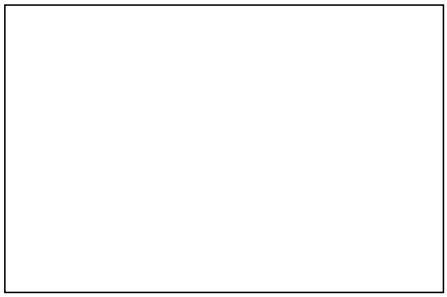
Flash
Au début de votre étape de fin, piochez sept cartes.
La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de sept.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des rêves {2}{U}{U}



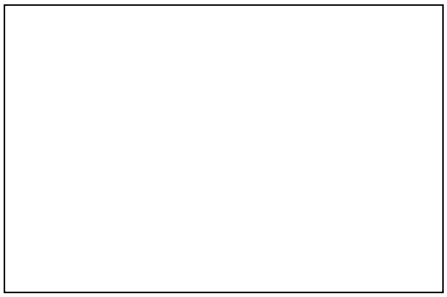
Créature : esprit R

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

Phantasme de Jace {U}



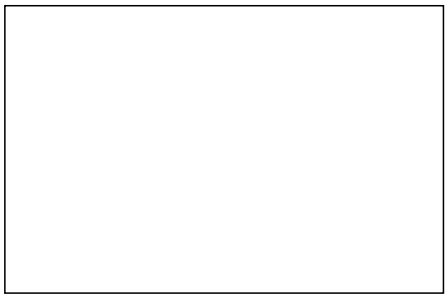
Créature : illusion U

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}



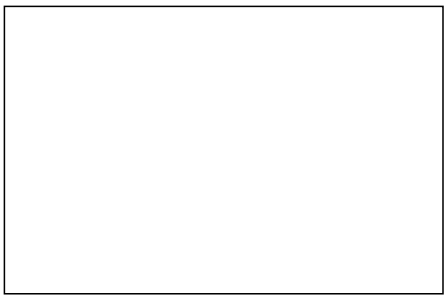
Créature : illusion U

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

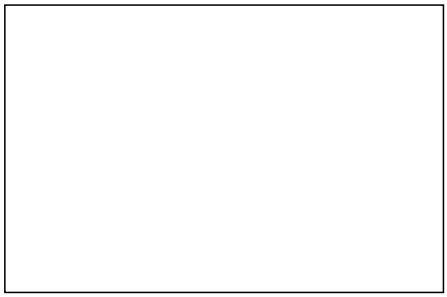
Vol
Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



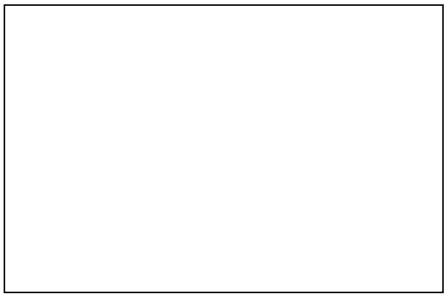
Créature : illusion U

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

Île

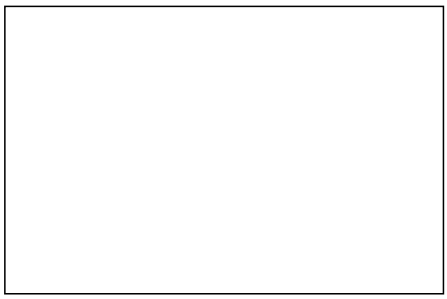


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

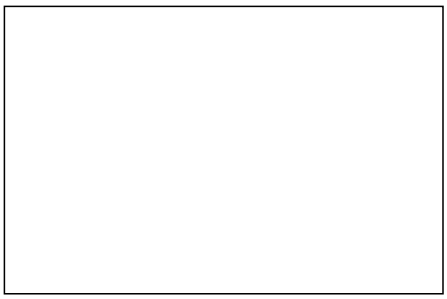


Terrain de base : île C

{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

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

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

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

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

Jace Beleren {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace **M**

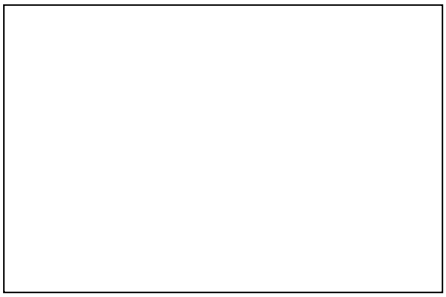
+2: Chaque joueur pioche une carte.
-1: Un joueur ciblé pioche une carte.
-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis {1}{U}

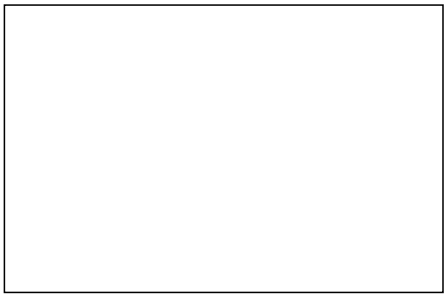


Éphémère **C**

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve {1}{U}{U}



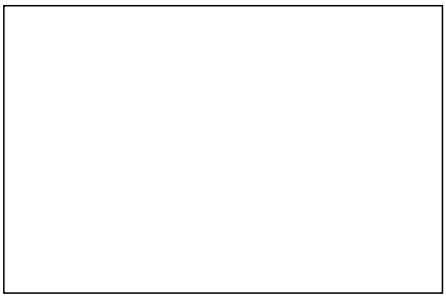
Éphémère **U**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis {1}{U}

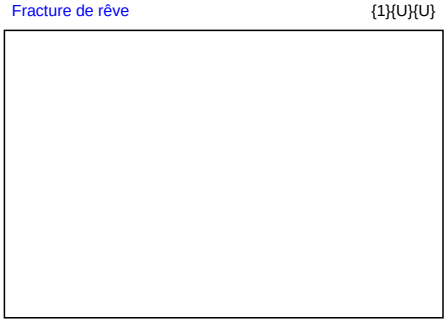


Éphémère **C**

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve {1}{U}{U}



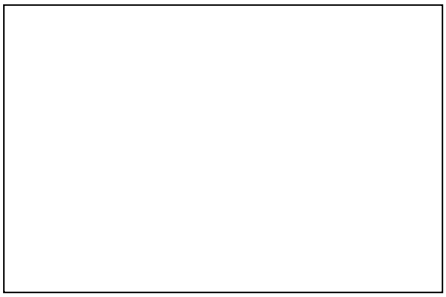
Éphémère **U**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perturbation {U}

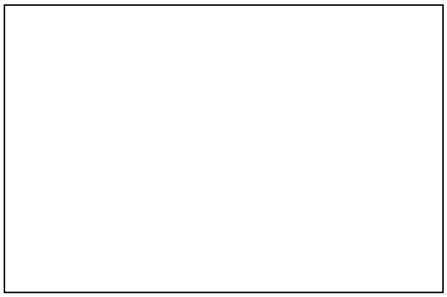


Éphémère U

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perturbation {U}

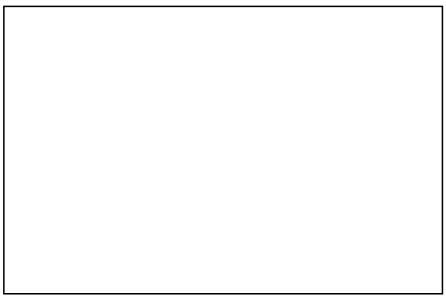


Éphémère U

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perturbation {U}

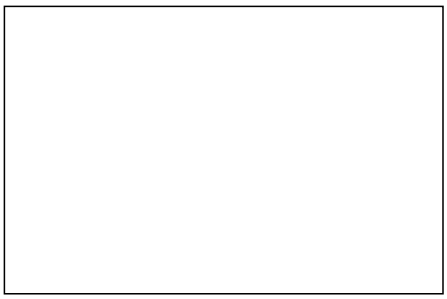


Éphémère U

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perturbation {U}

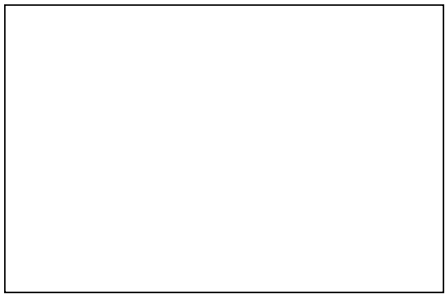


Éphémère U

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

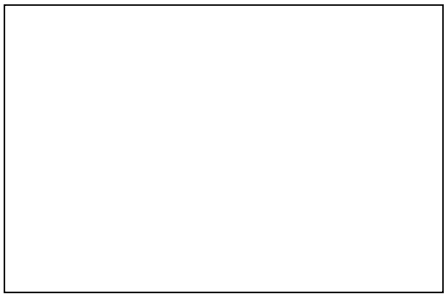


Éphémère **C**

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

Effacement selon Jace {1}{U}

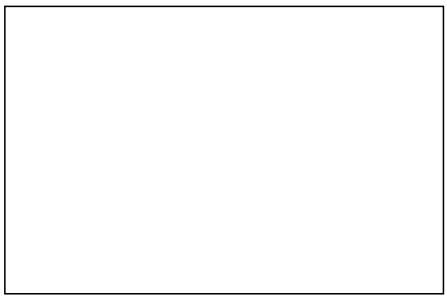


Enchantement **C**

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace {1}{U}

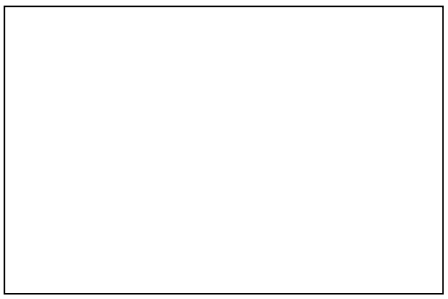


Enchantement **C**

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace {1}{U}



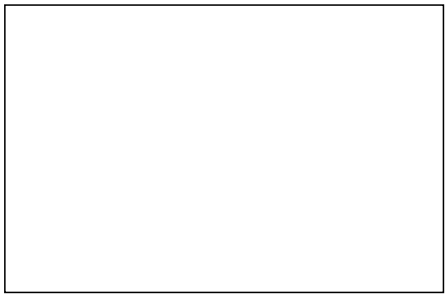
Enchantement **C**

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace {1}{U}

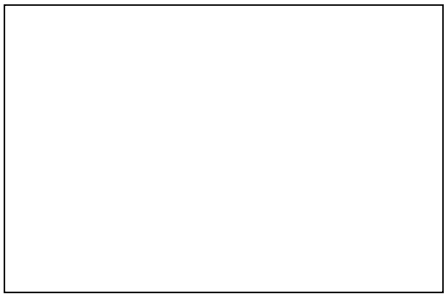


Enchantement **C**

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}

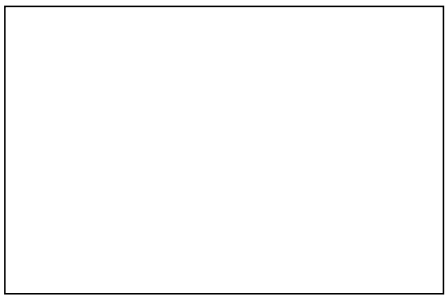


Enchantement **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience {7}{U}{U}{U}



Enchantement **M**

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast