

Arcaniste d'élite

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte éphémère de votre main.

{X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte éphémère de votre main.

{X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte éphémère de votre main.

{X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte éphémère de votre main.

{X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

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

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

Gardien des énigmes

{2}{U}

Créature : homoncule

R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature meule deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des énigmes

{2}{U}

Créature : homoncule

R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature meule deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des énigmes

{2}{U}

Créature : homoncule

R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature meule deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meloku le Miroir voilé

{4}{U}

Créature légendaire : lunaréen et sorcier

R

Vol
{1}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Illusion avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confusion grandissante

{X}{U}

Rituel

R

Un joueur ciblé meule X cartes. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, ce joueur meule deux fois ce nombre de cartes à la place.

Flashback {X}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}

Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confusion grandissante

{X}{U}

Rituel

R

Un joueur ciblé meule X cartes. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, ce joueur meule deux fois ce nombre de cartes à la place.

Flashback {X}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}

Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}

Rituel

C

(({UP}) peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}

Rituel

C

(({UP}) peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

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 : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



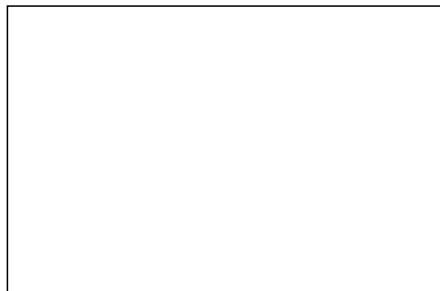
Terrain de base : île

C

{U}

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

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

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre psalmodiante

{6}

Artefact

R

{5}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans le cimetière de ce joueur.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiyo, le sage de la lune

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tamiyo

M

{+1} : Engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Piochez une carte pour chaque créature engagée qu'un joueur ciblé contrôle.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main » et « À chaque fois qu'une carte est mise dans votre cimetière où elle vienne, vous pouvez la renvoyer dans votre main. »

4/

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

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

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

Torsion de rêve

{U}

Éphémère

C

Le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de rêve

{U}

Éphémère

C

Le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de rêve

{U}

Éphémère

C

Le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de rêve

{U}

Éphémère

C

Le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

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

Érosion de la mémoire

{1}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érosion de la mémoire

{1}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érosion de la mémoire

{1}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

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

Traumatisme

{3}{U}{U}

Rituel

M

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'unité inférieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme

{3}{U}{U}

Rituel

M

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'unité inférieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral

{1}{U}

Éphémère

U

Un joueur ciblé meule trois cartes.

Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

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

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