

Crabe d'hédron {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'hédron {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'hédron {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

Voleur de grimoire {U}{U}



Créature : ondin et gremlin R

À chaque fois que le Voleur de grimoire devient engagé, exilez face cachée les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Vous pouvez regarder les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.

{U}, sacrifiez le Voleur de grimoire : Retournez face visible toutes les cartes exilées avec le Voleur de grimoire. Contrecarrez tous les sorts avec ces noms.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de grimoire

{U}{U}

Créature : ondin et gremlin

R

À chaque fois que le Voleur de grimoire devient engagé, exilez face cachée les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé.

Vous pouvez regarder les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.

{U}, sacrifiez le Voleur de grimoire : Retournez face visible toutes les cartes exilées avec le Voleur de grimoire. Contrecarrez tous les sorts avec ces noms.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de grimoire

{U}{U}

Créature : ondin et gremlin

R

À chaque fois que le Voleur de grimoire devient engagé, exilez face cachée les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé.

Vous pouvez regarder les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.

{U}, sacrifiez le Voleur de grimoire : Retournez face visible toutes les cartes exilées avec le Voleur de grimoire. Contrecarrez tous les sorts avec ces noms.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de grimoire

{U}{U}

Créature : ondin et gremlin

R

À chaque fois que le Voleur de grimoire devient engagé, exilez face cachée les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé.

Vous pouvez regarder les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.

{U}, sacrifiez le Voleur de grimoire : Retournez face visible toutes les cartes exilées avec le Voleur de grimoire. Contrecarrez tous les sorts avec ces noms.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire

{U}

Rituel

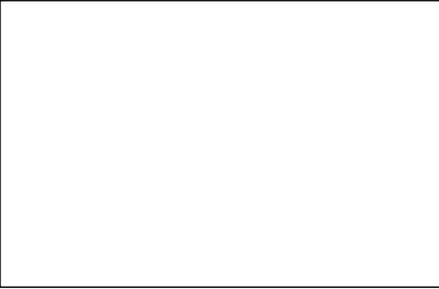
C

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

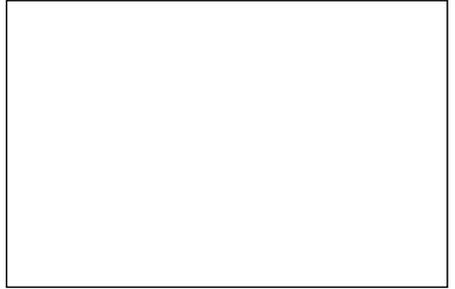
C

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

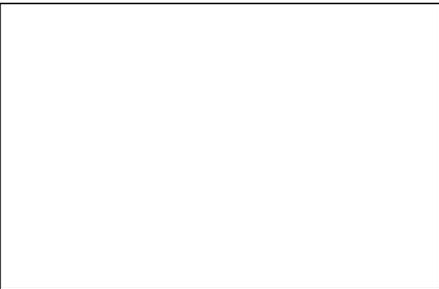
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire

{U}



Rituel

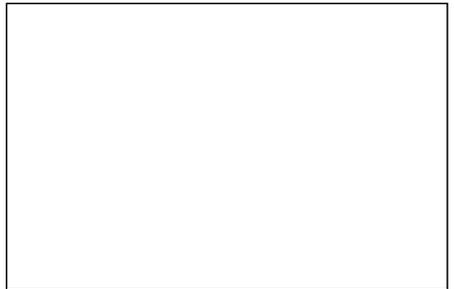
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale

{1}{U}



Rituel

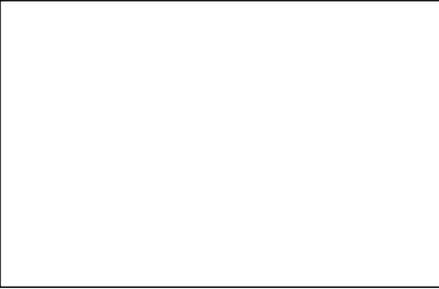
C

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale

{1}{U}



Rituel

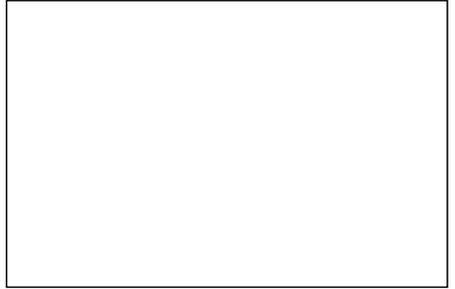
C

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

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

Sculpture mentale

{1}{U}



Rituel

C

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

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

Traumatisme

{3}{U}{U}



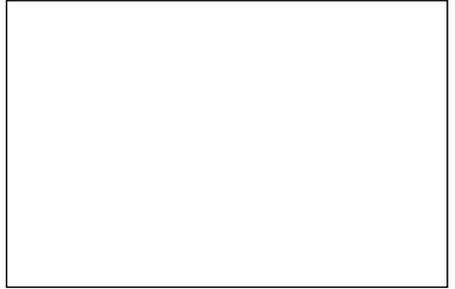
Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



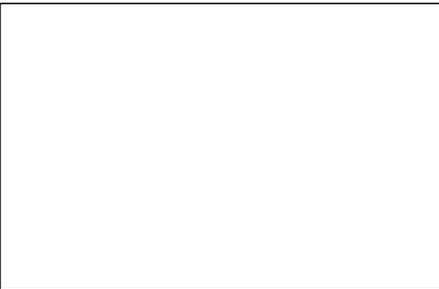
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



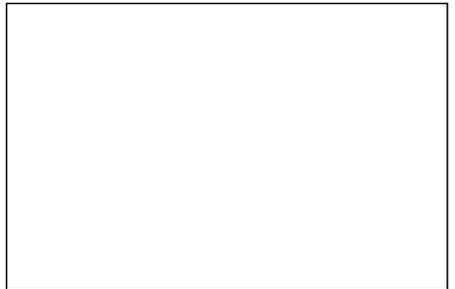
Terrain de base : île

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

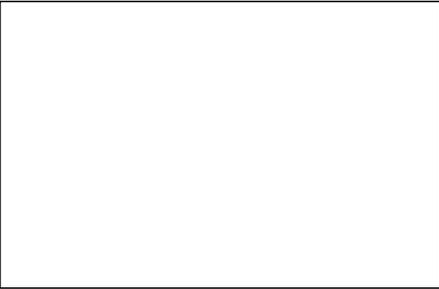


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

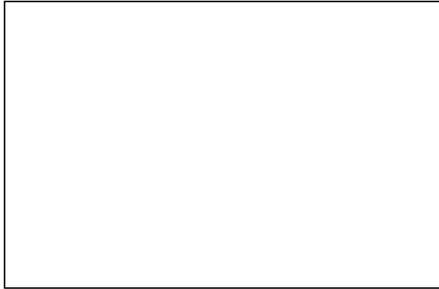


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

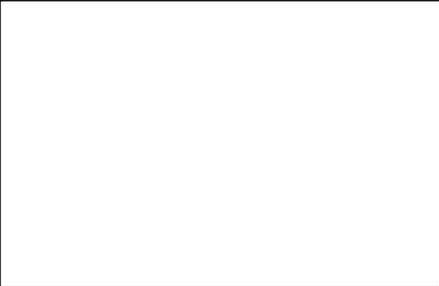


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyorloge {2}

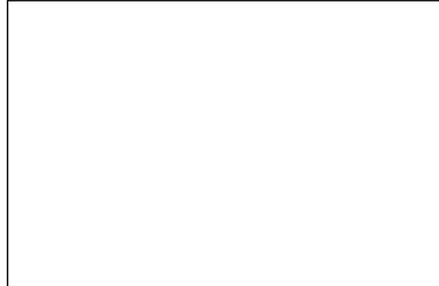


Artefact R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Broyorloge.
 {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur la Broyorloge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyorloge {2}

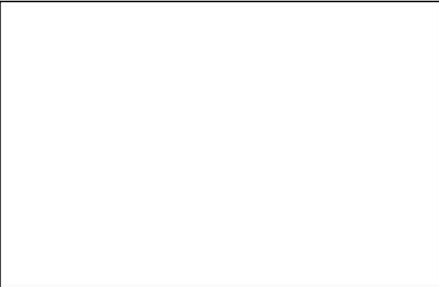


Artefact R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Broyorloge.
 {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur la Broyorloge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyorloge {2}

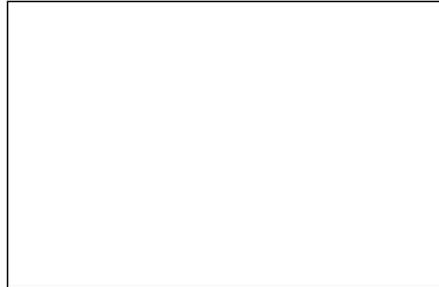


Artefact R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Broyorloge.
 {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur la Broyorloge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de paradis {0}

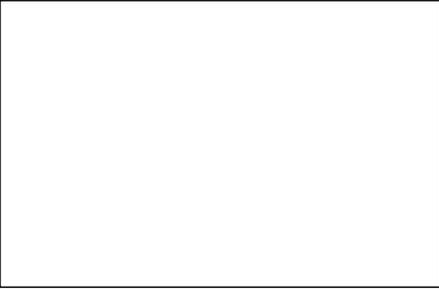


Artefact : équipement U

La créature équipée a « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. »
 Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

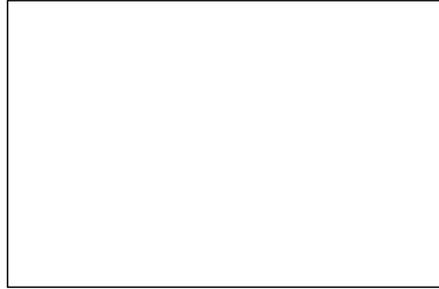
Manteau de paradis {0}



Artefact : équipement U
La créature équipée a « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. »
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

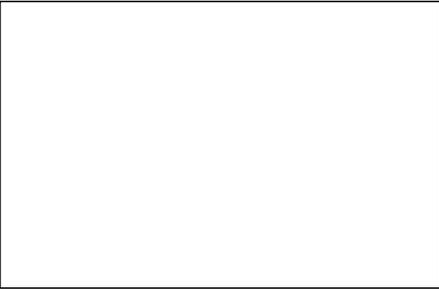
Manteau de paradis {0}



Artefact : équipement U
La créature équipée a « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. »
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

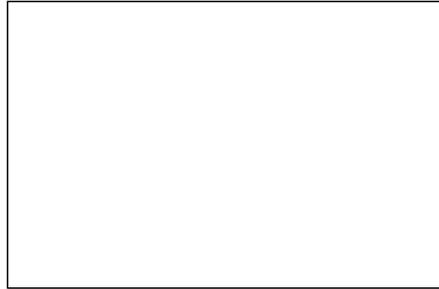
Manteau de paradis {0}



Artefact : équipement U
La créature équipée a « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. »
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier de délire {3}



Artefact R
{X}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier de délire {3}



Artefact R

{X}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}



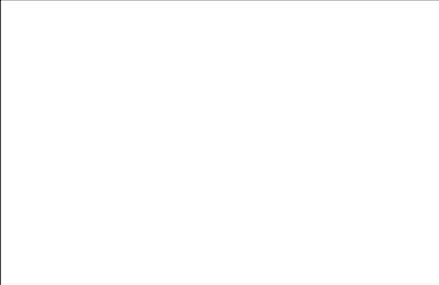
Planeswalker légendaire : Jace M

+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

Sablier de délire {3}

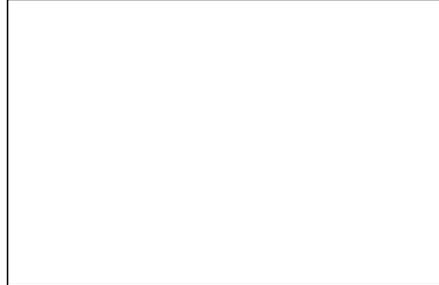


Artefact R

{X}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abrogation {X}{U}



Éphémère C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana de X dans la main de son propriétaire.
 Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abrogation

{X}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana de X dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abrogation

{X}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana de X dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{U} : Engagez la créature enchantée.

{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{U} : Engagez la créature enchantée.

{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{U} : Engagez la créature enchantée.

{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{U} : Engagez la créature enchantée.

{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

