Paisseur arboricole {G}

Créature : paresseux et bête **C**

Portée
Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paisseur arboricole {G}

Créature : paresseux et bête **C**

Portée
Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paisseur arboricole {G}

Créature : paresseux et bête **C**

Portée
Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paisseur arboricole {G}

Créature : paresseux et bête **C**

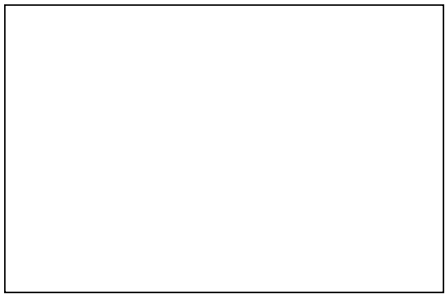
Portée
Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fae des souhaits {1}{U}



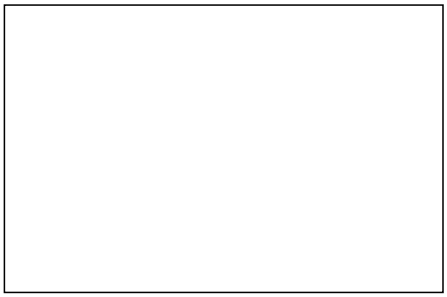
Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
{1}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez la Fae des souhaits dans la main de son propriétaire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fae des souhaits {1}{U}



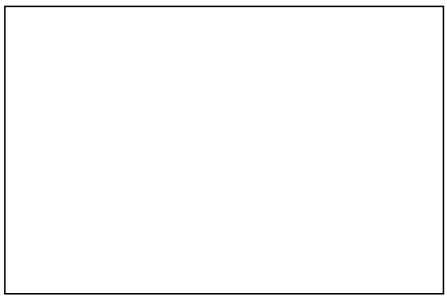
Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
{1}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez la Fae des souhaits dans la main de son propriétaire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fae des souhaits {1}{U}



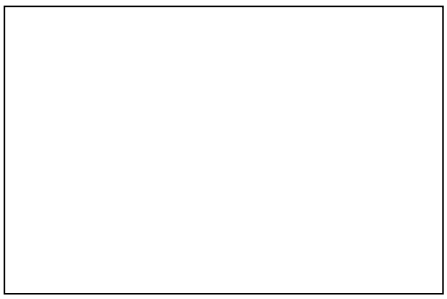
Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
{1}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez la Fae des souhaits dans la main de son propriétaire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la chute du sable {2}{U}



Créature : humain et clerc C

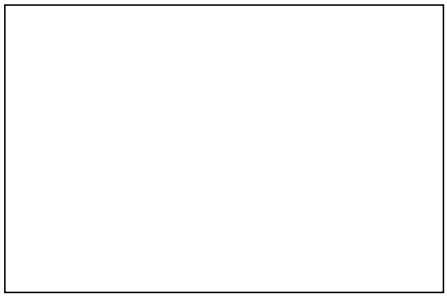
{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.
Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Vizir de la chute du sable, dégagez un permanent ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la chute du sable {2}{U}



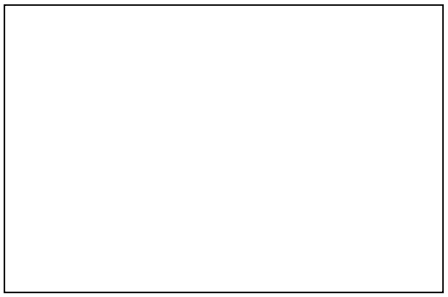
Créature : humain et clerc **C**

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.
Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Vizir de la chute du sable, dégagez un permanent ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la chute du sable {2}{U}



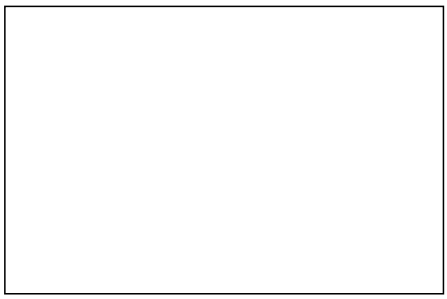
Créature : humain et clerc **C**

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.
Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Vizir de la chute du sable, dégagez un permanent ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la chute du sable {2}{U}



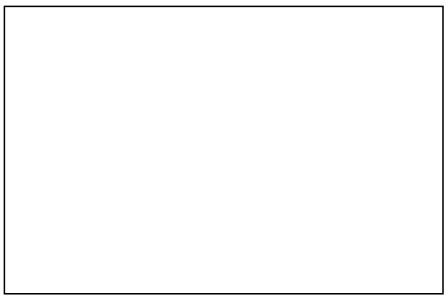
Créature : humain et clerc **C**

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.
Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Vizir de la chute du sable, dégagez un permanent ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur {2}{B}{B}



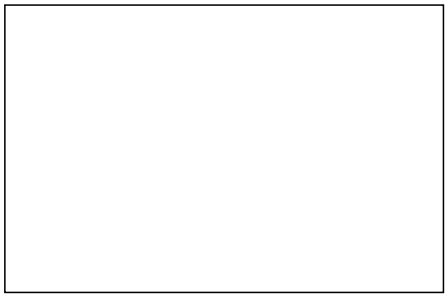
Rituel **R**

Choisissez l'un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder l'abysse {4}{B}{B}{B}

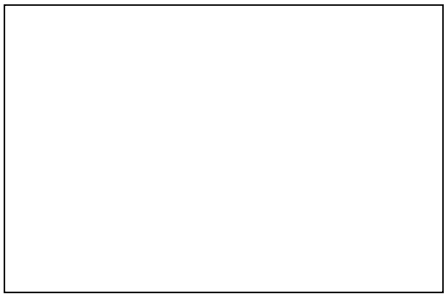


Rituel R

Le joueur ciblé pioche un nombre de cartes égal à la moitié du nombre de cartes de sa bibliothèque et perd la moitié de ses points de vie. Arrondissez à l'unité supérieure à chaque fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder l'abysse {4}{B}{B}{B}

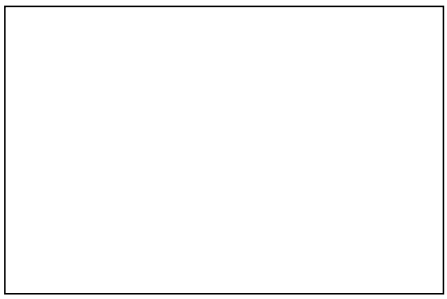


Rituel R

Le joueur ciblé pioche un nombre de cartes égal à la moitié du nombre de cartes de sa bibliothèque et perd la moitié de ses points de vie. Arrondissez à l'unité supérieure à chaque fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder l'abysse {4}{B}{B}{B}

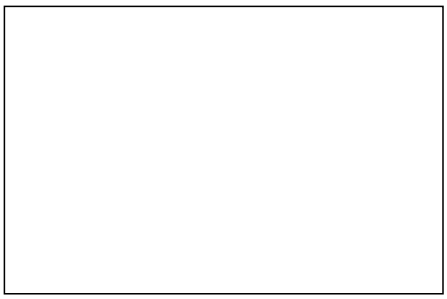


Rituel R

Le joueur ciblé pioche un nombre de cartes égal à la moitié du nombre de cartes de sa bibliothèque et perd la moitié de ses points de vie. Arrondissez à l'unité supérieure à chaque fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre {1}{G}



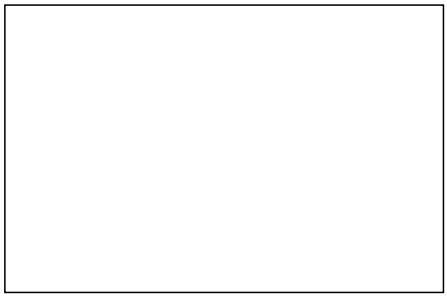
Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre {1}{G}

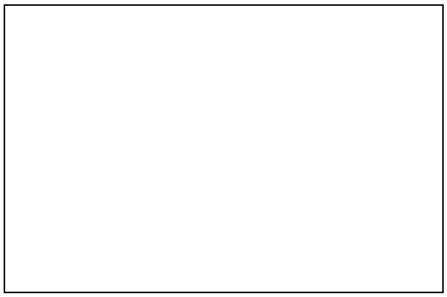


Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre {1}{G}

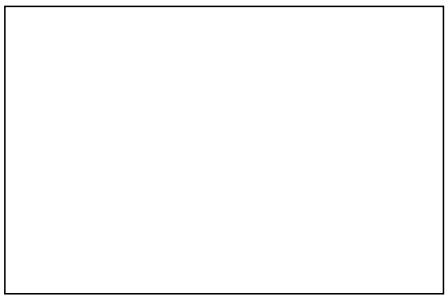


Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre {1}{G}

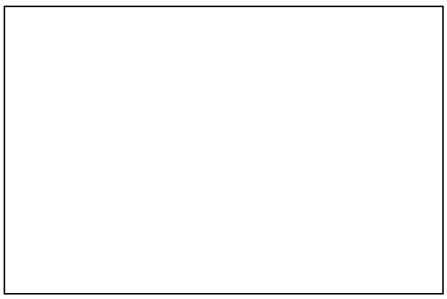


Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude des pages {3}{U}{U}



Rituel U

Piochez trois cartes, dégagez jusqu'à deux terrains, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude des pages {3}{U}{U}

Rituel U

Piochez trois cartes, dégagez jusqu'à deux terrains, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude des pages {3}{U}{U}

Rituel U

Piochez trois cartes, dégagez jusqu'à deux terrains, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude des pages {3}{U}{U}

Rituel U

Piochez trois cartes, dégagez jusqu'à deux terrains, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés {1}{U}

Rituel C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés {1}{U}

Rituel **C**

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés {1}{U}

Rituel **C**

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés {1}{U}

Rituel **C**

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planification stratégique {1}{U}

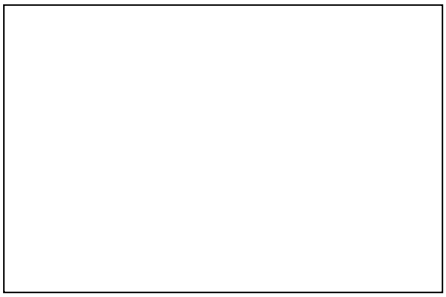
Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planification stratégique {1}{U}

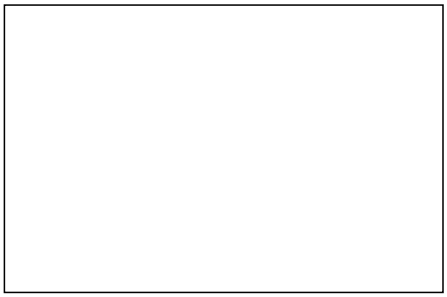


Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planification stratégique {1}{U}

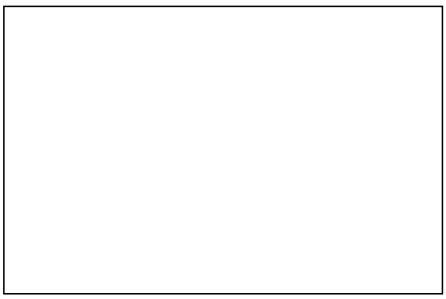


Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planification stratégique {1}{U}

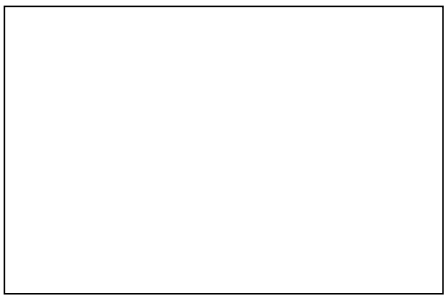


Rituel **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus



Terrain **M**

Défense talismanique
Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus

Terrain M

Défense talismanique
Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus

Terrain M

Défense talismanique
Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus

Terrain M

Défense talismanique
Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

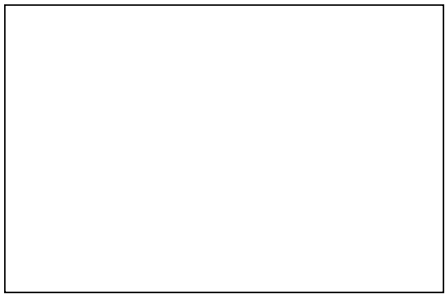
Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

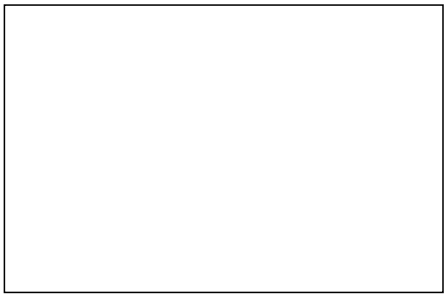


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

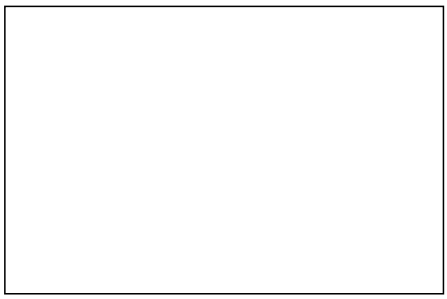


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

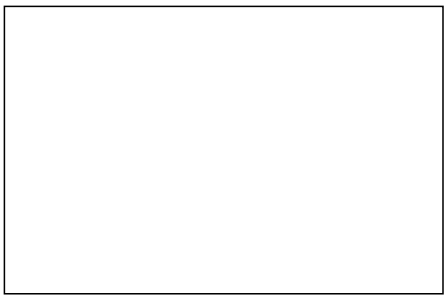


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

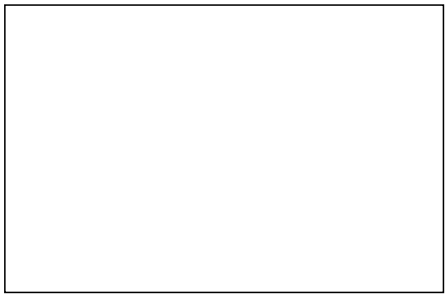


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

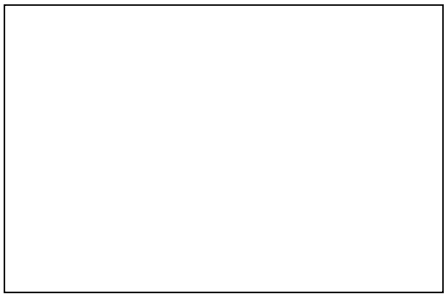


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

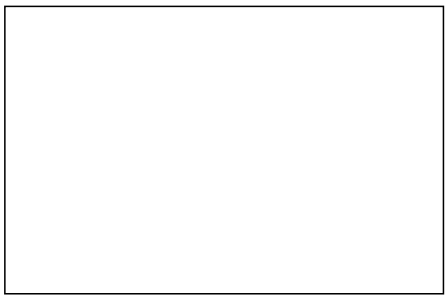


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

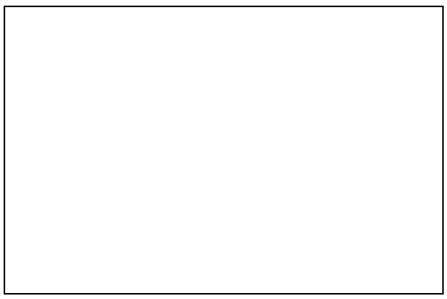


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



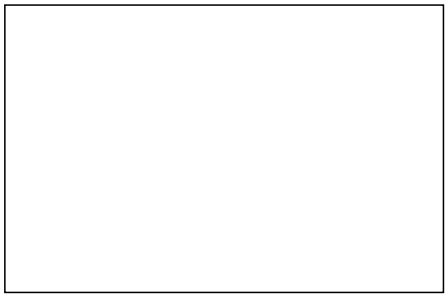
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

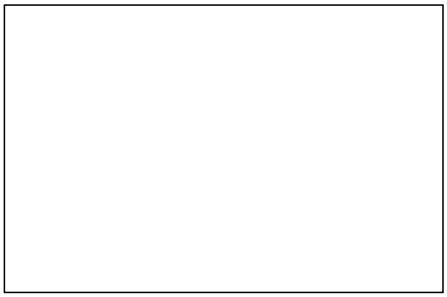


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théatre

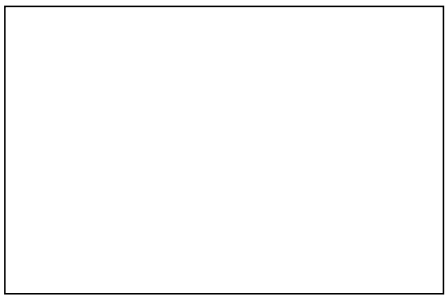


Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théatre

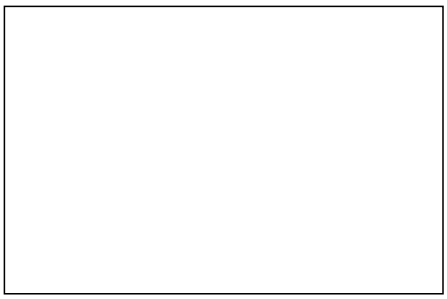


Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théatre



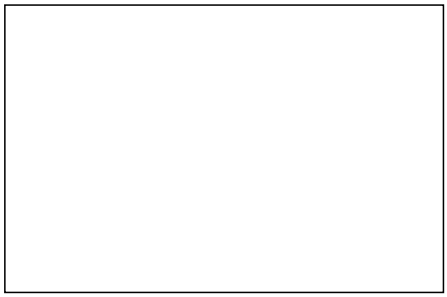
Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théatre

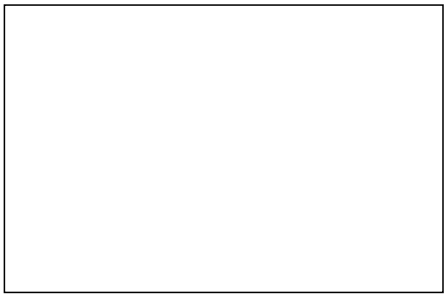


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère

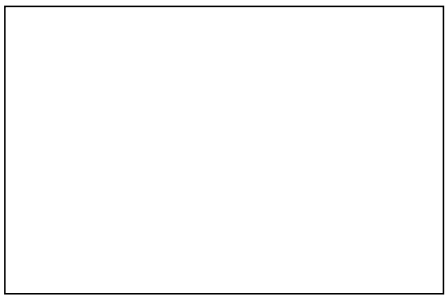


Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère

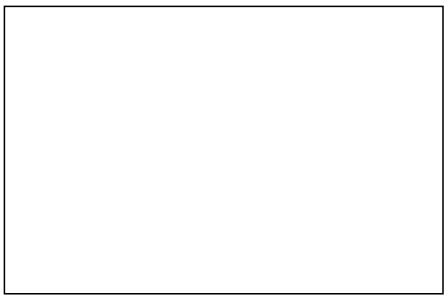


Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle {6}{U}{U}



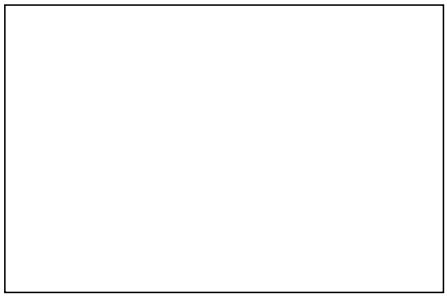
Éphémère R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle {6}{U}{U}

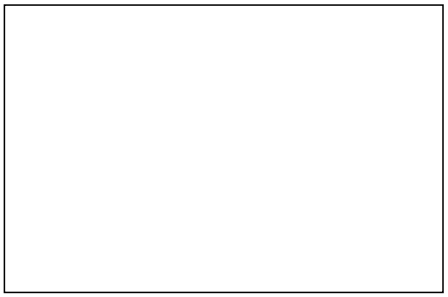


Éphémère R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

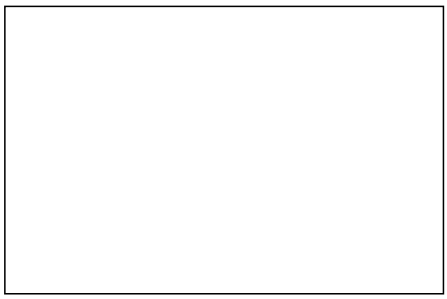


Éphémère C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

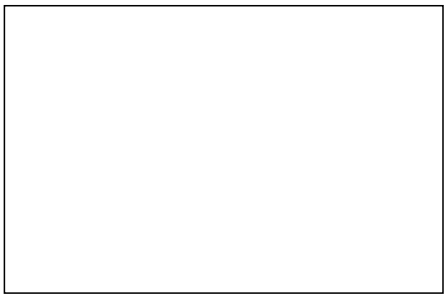


Éphémère C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}



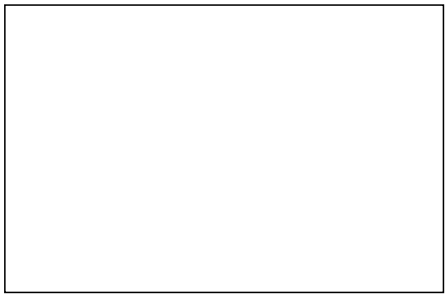
Éphémère C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

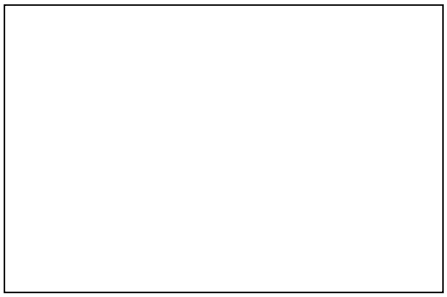


Éphémère **C**

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops changeant {2}{G}{G}



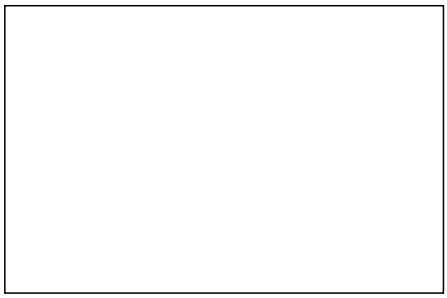
Créature : dinosaure **R**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Protection contre le bleu
{G} : Le Cératops changeant acquiert, selon votre choix, la portée, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops changeant {2}{G}{G}



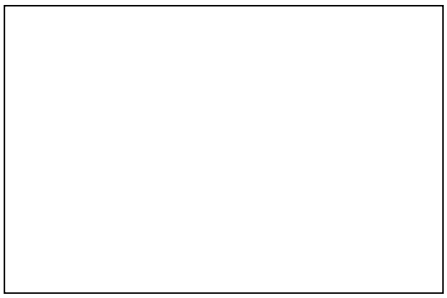
Créature : dinosaure **R**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Protection contre le bleu
{G} : Le Cératops changeant acquiert, selon votre choix, la portée, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion des pensées {4}{B}{B}



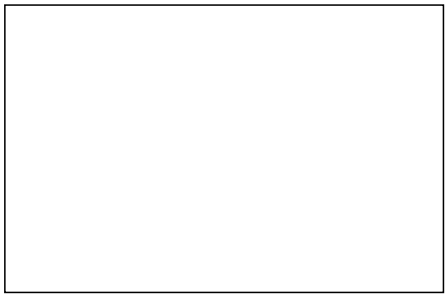
Rituel **U**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Un adversaire ciblé révèle sa main. Exilez toutes les cartes non-terrain, non-créature du cimetière et de la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion des pensées {4}{B}{B}

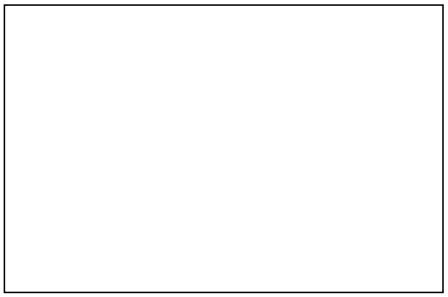


Rituel U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Un adversaire ciblé révèle sa main. Exilez toutes les cartes non-terrain, non-créature du cimetière et de la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleils accablants {1}{R}{R}

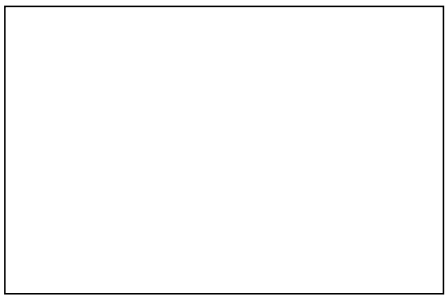


Rituel R

Les Soleils accablants infligent 3 blessures à chaque créature.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion des pensées {4}{B}{B}

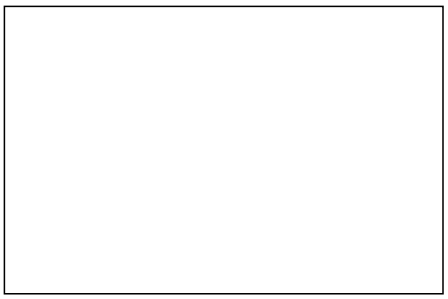


Rituel U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Un adversaire ciblé révèle sa main. Exilez toutes les cartes non-terrain, non-créature du cimetière et de la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet de vide {U}



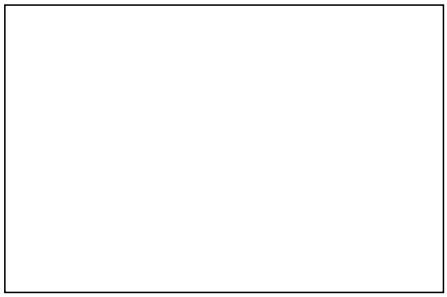
Rituel C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du Second Soleil {6}{W}

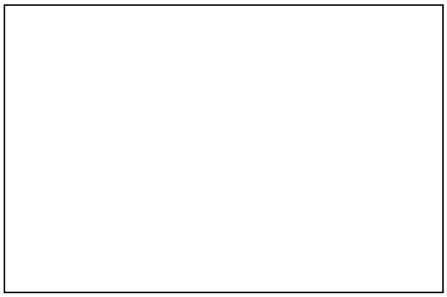


Rituel R

Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flétrissure {1}{G}

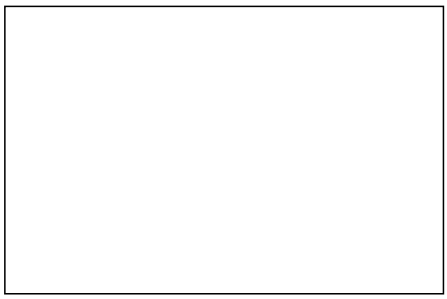


Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

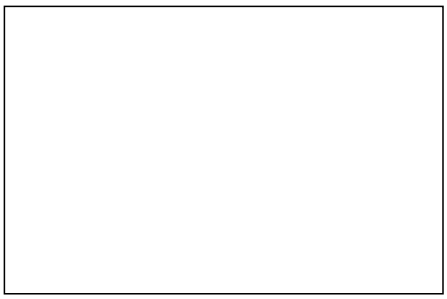


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flétrissure {1}{G}



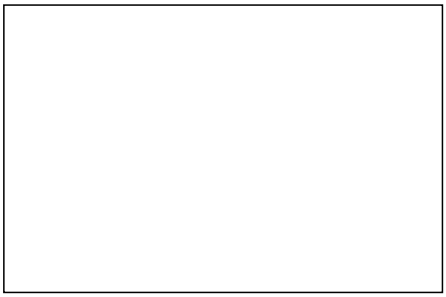
Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clin d'?il {1}{U}

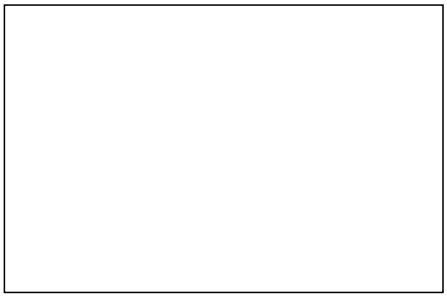


Éphémère **C**

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

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

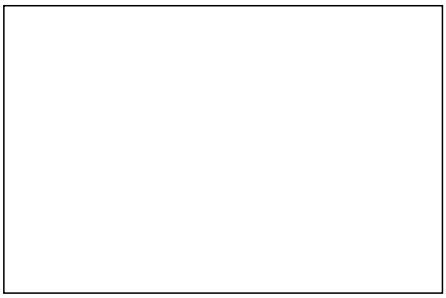


Enchantement **M**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}



Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast