


Cuirassé phyrexian {1}



Créature-artefact : phyrexian et cuirassé **R**


Piétinement

Quand le Cuirassé Phyrexian arrive sur le champ de bataille, sacrifiez le à moins que vous ne sacrifiez n'importe quel nombre de créatures dont le total des forces vaut 12 ou plus.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuirassé phyrexian {1}



Créature-artefact : phyrexian et cuirassé **R**


Piétinement

Quand le Cuirassé Phyrexian arrive sur le champ de bataille, sacrifiez le à moins que vous ne sacrifiez n'importe quel nombre de créatures dont le total des forces vaut 12 ou plus.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuirassé phyrexian {1}



Créature-artefact : phyrexian et cuirassé **R**


Piétinement

Quand le Cuirassé Phyrexian arrive sur le champ de bataille, sacrifiez le à moins que vous ne sacrifiez n'importe quel nombre de créatures dont le total des forces vaut 12 ou plus.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuirassé phyrexian {1}



Créature-artefact : phyrexian et cuirassé **R**

Piétinement

Quand le Cuirassé Phyrexian arrive sur le champ de bataille, sacrifiez le à moins que vous ne sacrifiez n'importe quel nombre de créatures dont le total des forces vaut 12 ou plus.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présage

{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez faire que ce joueur mélange. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présage

{U}



Rituel

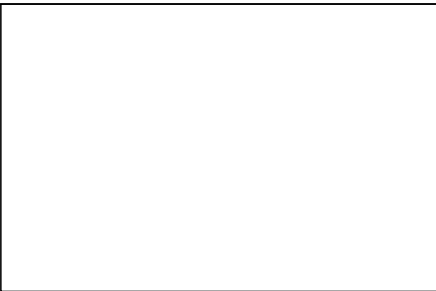
C

Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez faire que ce joueur mélange. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présage

{U}



Rituel

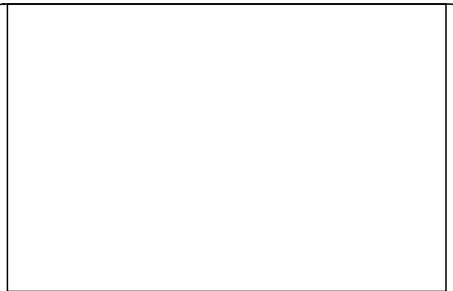
C

Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez faire que ce joueur mélange. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présage

{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez faire que ce joueur mélange. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

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

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie

{U}



Éphémère

R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.  
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

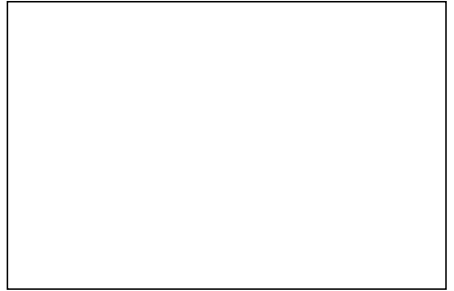
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie

{U}



Éphémère

R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.  
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie

{U}

Éphémère

R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.  
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur

{U}

Éphémère

U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie

{U}

Éphémère

R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.  
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur

{U}

Éphémère

U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur

{U}



Éphémère

U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme visionnaire

{U}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé meule quatre cartes.

? Choisissez un type de terrain et un type de terrain de base. Chaque terrain du premier type choisi devient du second type choisi jusqu'à la fin du tour.

? Un artefact ciblé passe hors phase.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme visionnaire

{U}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé meule quatre cartes.

? Choisissez un type de terrain et un type de terrain de base. Chaque terrain du premier type choisi devient du second type choisi jusqu'à la fin du tour.

? Un artefact ciblé passe hors phase.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme visionnaire

{U}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé meule quatre cartes.

? Choisissez un type de terrain et un type de terrain de base. Chaque terrain du premier type choisi devient du second type choisi jusqu'à la fin du tour.

? Un artefact ciblé passe hors phase.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme visionnaire

{U}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé meule quatre cartes.

? Choisissez un type de terrain et un type de terrain de base. Chaque terrain du premier type choisi devient du second type choisi jusqu'à la fin du tour.

? Un artefact ciblé passe hors phase.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évitement {2}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez défausser une carte d'île et une autre carte à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évitement {2}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez défausser une carte d'île et une autre carte à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évitement {2}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez défausser une carte d'île et une autre carte à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évitement

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez défausser une carte d'île et une autre carte à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flot Soudain

{4}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flot Soudain

{4}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flot Soudain

{4}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Piochez deux cartes.

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.  
Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'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

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.  
Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'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

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'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

Lueur de perspicacité

{X}{1}{U}



Éphémère

U

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.  
Flashback ? {1}{U}, exiliez X cartes bleues de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de perspicacité

{X}{1}{U}



Éphémère

U

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.  
Flashback ? {1}{U}, exiliez X cartes bleues de votre cimetière.

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

Tonnelet de poudre {2}

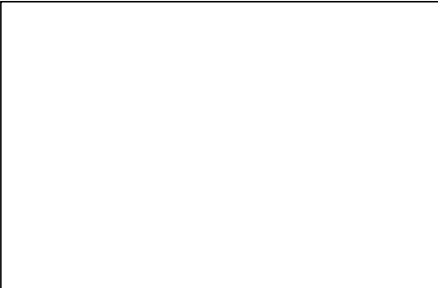


Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « mèche » sur le Tonnelet de poudre. {T}, sacrifiez le Tonnelet de poudre : Détruisez chaque artefact et chaque créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « mèche » sur le Tonnelet de poudre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnelet de poudre {2}

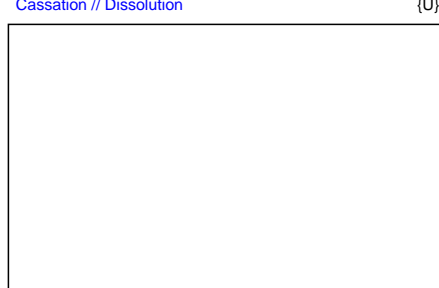


Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « mèche » sur le Tonnelet de poudre. {T}, sacrifiez le Tonnelet de poudre : Détruisez chaque artefact et chaque créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « mèche » sur le Tonnelet de poudre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cassation // Dissolution {U}



Éphémère U

Contrecarrez un sort d'artefact ou d'enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cassation // Dissolution

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort d'artefact ou d'enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domination

{X}{1}{U}{U}

Éphémère

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cassation // Dissolution

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort d'artefact ou d'enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domination

{X}{1}{U}{U}

Éphémère

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrosalve

{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un -

? Contrecarrez un sort ciblé s'il est rouge.

? Détruisez un permanent ciblé s'il est rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire bleue

{U}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort rouge ciblé.

? Détruisez un permanent rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrosalve

{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un -

? Contrecarrez un sort ciblé s'il est rouge.

? Détruisez un permanent ciblé s'il est rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire bleue

{U}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort rouge ciblé.

? Détruisez un permanent rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée de parallaxe

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Marée de parallaxe :  
Exilez un terrain ciblé.

Quand la Marée de parallaxe quitte le champ de bataille,  
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les  
cartes qu'il possède exilées avec la Marée de  
parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée de parallaxe

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Marée de parallaxe :  
Exilez un terrain ciblé.

Quand la Marée de parallaxe quitte le champ de bataille,  
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les  
cartes qu'il possède exilées avec la Marée de  
parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée de parallaxe

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Marée de parallaxe :  
Exilez un terrain ciblé.

Quand la Marée de parallaxe quitte le champ de bataille,  
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les  
cartes qu'il possède exilées avec la Marée de  
parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast