

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme

{3}{U}{U}



Rituel M14  
Le joueur ciblé met la moitié des cartes du dessus de sa bibliothèque, arrondie à l'inférieur, dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme

{3}{U}{U}



Rituel

M14

Le joueur ciblé met la moitié des cartes du dessus de sa bibliothèque, arrondie à l'inférieur, dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}



Enchanter : créature

SOK

{U} : Engagez la créature enchantée.  
{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme

{3}{U}{U}



Rituel

M14

Le joueur ciblé met la moitié des cartes du dessus de sa bibliothèque, arrondie à l'inférieur, dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}




Enchanter : créature

SOK

{U} : Engagez la créature enchantée.  
{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Libéré du réel {2}{U}



Enchanter : créature **SOK**  
{U} : Engagez la créature enchantée.  
{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

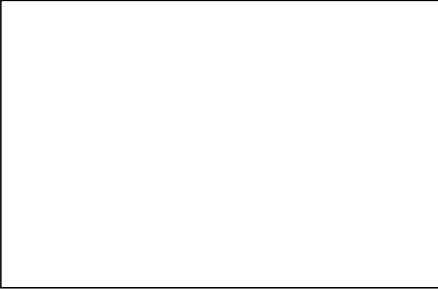
Abrogation {X}{U}



Éphémère **C15**  
Renvoyez le permanent non-terrain ciblé ayant un coût converti de mana de X dans la main de son propriétaire.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

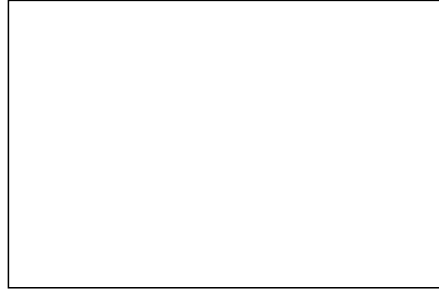
Libéré du réel {2}{U}



Enchanter : créature **SOK**  
{U} : Engagez la créature enchantée.  
{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abrogation {X}{U}



Éphémère **C15**  
Renvoyez le permanent non-terrain ciblé ayant un coût converti de mana de X dans la main de son propriétaire.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abrogation

{X}{U}

Éphémère

C15

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé ayant un coût converti 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

CS

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

CS

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

CS

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

CS

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

Écurage de grimoire

{U}



Rituel

M14

Le 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

M14

Le 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

M14

Le 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

M14

Le 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

M15

L'adversaire ciblé met les sept cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale

{1}{U}



Rituel

M15

L'adversaire ciblé met les sept cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale

{1}{U}



Rituel

M15

L'adversaire ciblé met les sept cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}

Enchantement

ORI

À chaque fois que vous piochez une carte, l'adversaire ciblé met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Si ce sont deux cartes non-terrain qui partagent une couleur, répétez ce processus.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren

{1}{U}{U}

Planeswalker : Jace

M11

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

{-1} : Le joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Le joueur ciblé met les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}

Enchantement

ORI

À chaque fois que vous piochez une carte, l'adversaire ciblé met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Si ce sont deux cartes non-terrain qui partagent une couleur, répétez ce processus.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de paradis

{0}

Artefact : équipement

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

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de paradis

{0}

Artefact : équipement

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

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de paradis

{0}

Artefact : équipement

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

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de paradis

{0}

Artefact : équipement

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

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyorloge

{2}

Artefact

M15

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Broyorloge.

{T} : Le joueur ciblé met les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur la Broyorloge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyorloge

{2}



Artefact

M15

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Broyorloge.  
{T} : Le joueur ciblé met les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur la Broyorloge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier de délire

{3}



Artefact

{X}, {T} : Le joueur ciblé met les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyorloge

{2}



Artefact

M15

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Broyorloge.  
{T} : Le joueur ciblé met les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur la Broyorloge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier de délire

{3}



Artefact

{X}, {T} : Le joueur ciblé met les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier de délire

{3}

Artefact

{X}, {T} : Le joueur ciblé met les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de grimoire

{U}{U}

Créature : ondin et gremlin

MOR

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

Vous pouvez regarder des cartes retirées de la partie avec le Voleur de grimoire.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de grimoire

{U}{U}

Créature : ondin et gremlin

MOR

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

Vous pouvez regarder des cartes retirées de la partie avec le Voleur de grimoire.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de grimoire

{U}{U}

Créature : ondin et gremlin

MOR

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


Vous pouvez regarder des cartes retirées de la partie avec le Voleur de grimoire.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de grimoire {U}{U}



Créature : ondin et gremlin MOR


À chaque fois que le Voleur de grimoire devient engagé, retirez de la partie, face cachée, les trois cartes du dessus de la bibliothèque de l'adversaire ciblé. Vous pouvez regarder des cartes retirées de la partie avec le Voleur de grimoire.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}




Créature : crabe ZEN

<i>Toucheterre</i> — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}




Créature : crabe ZEN

<i>Toucheterre</i> — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}



Créature : crabe ZEN

<i>Toucheterre</i> — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

