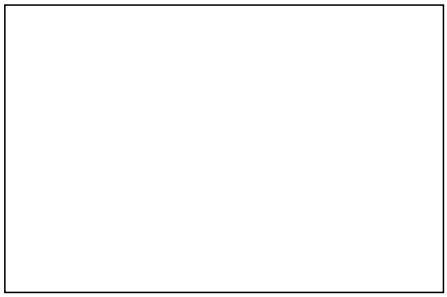
Archiviste de Jace {1}{U}{U}



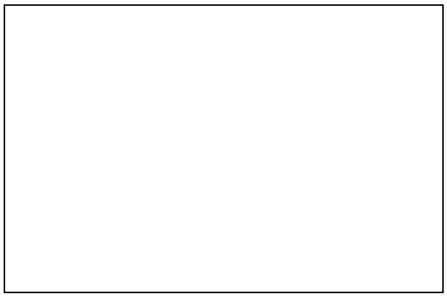
Créature : vedalken et sorcier R

{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

Phantasme de Jace {U}



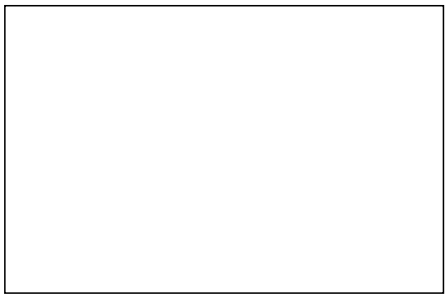
Créature : illusion U

Vol
Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace {1}{U}{U}



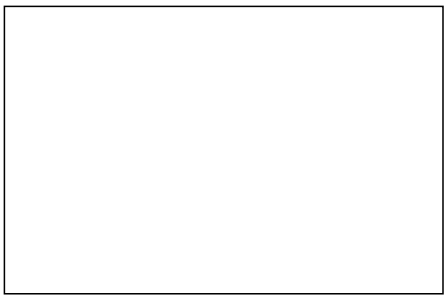
Créature : vedalken et sorcier R

{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

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion U

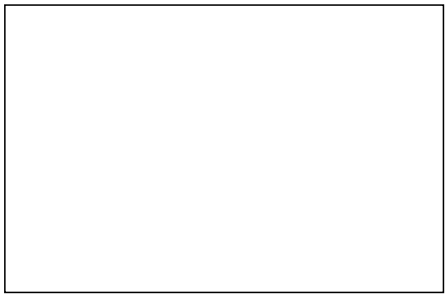
Vol
Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



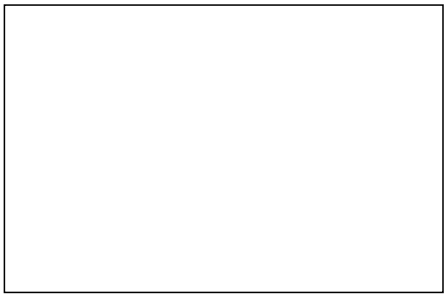
Créature : illusion U

Vol
Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberration dévorante {3}{U}{B}



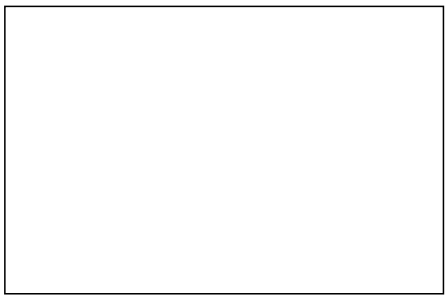
Créature : horreur R

La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires.
À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



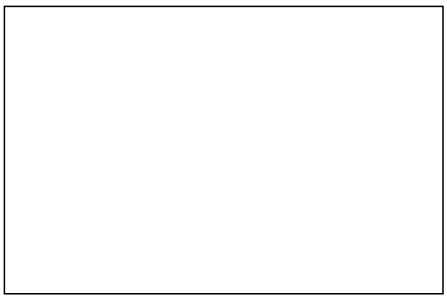
Créature : illusion U

Vol
Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberration dévorante {3}{U}{B}



Créature : horreur R

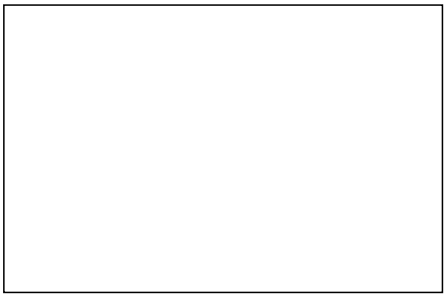
La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires.
À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin funeste {2}{B}

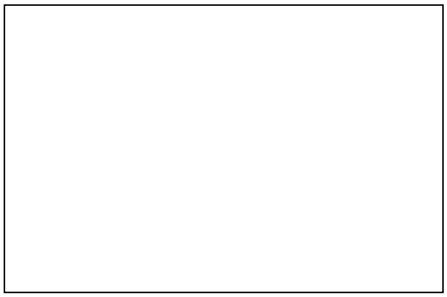


Rituel U

Choisissez l'un ?
? Un adversaire ciblé exile une créature qu'il contrôle.
? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire {U}

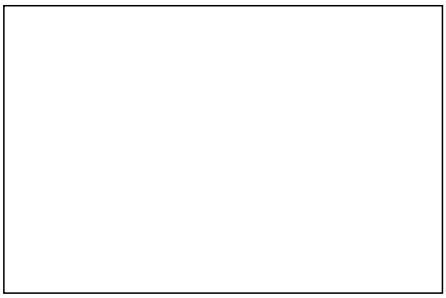


Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin funeste {2}{B}

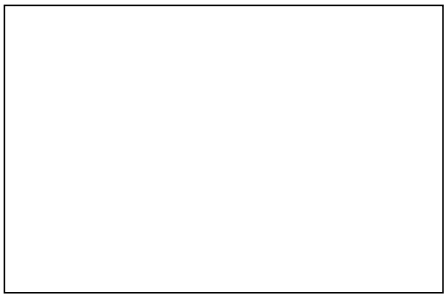


Rituel U

Choisissez l'un ?
? Un adversaire ciblé exile une créature qu'il contrôle.
? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire {U}

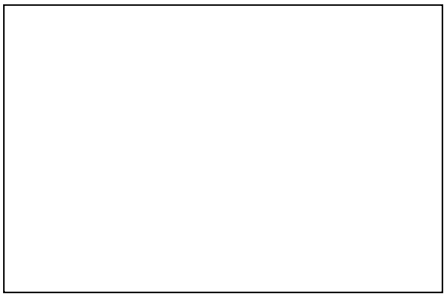


Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exténuation {2}{U}

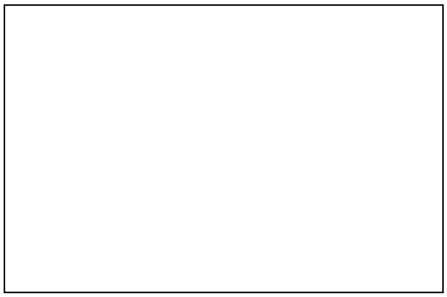


Rituel U

Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exténuation {2}{U}

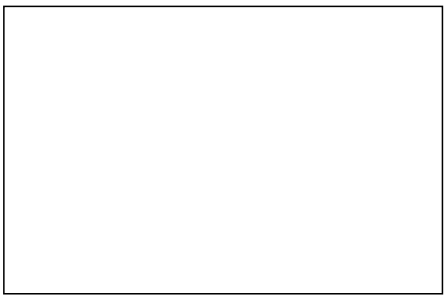


Rituel U

Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exténuation {2}{U}

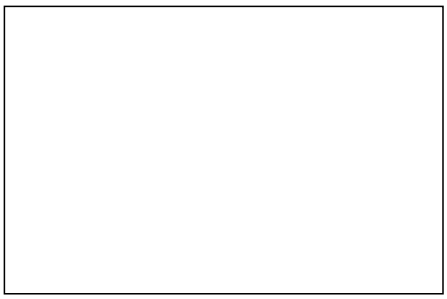


Rituel U

Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale {1}{U}



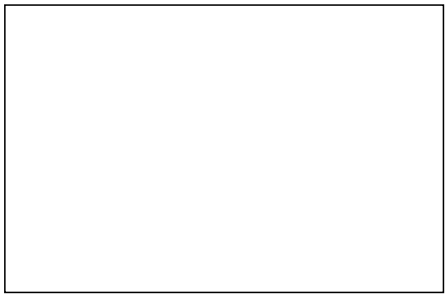
Rituel C

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale {1}{U}

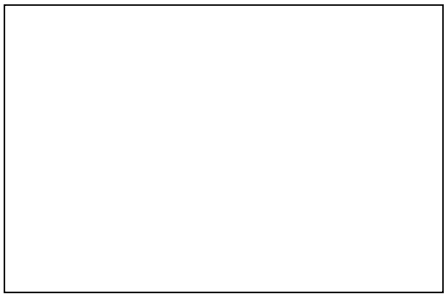


Rituel **C**

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme {3}{U}{U}

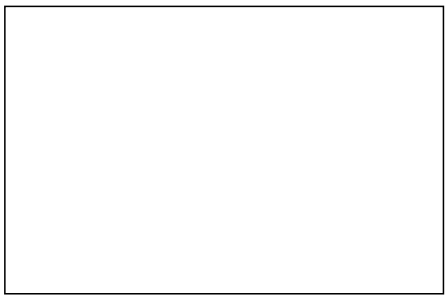


Rituel **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale {1}{U}

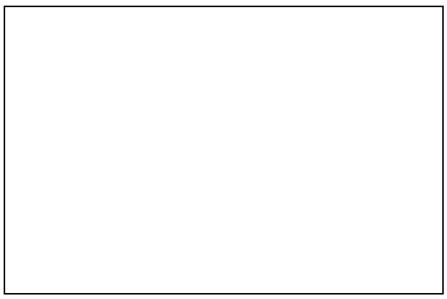


Rituel **C**

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme {3}{U}{U}



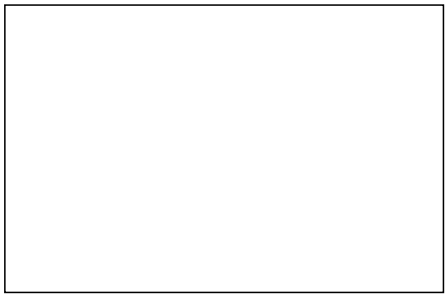
Rituel **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme {3}{U}{U}

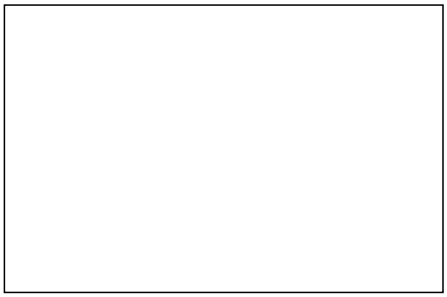


Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

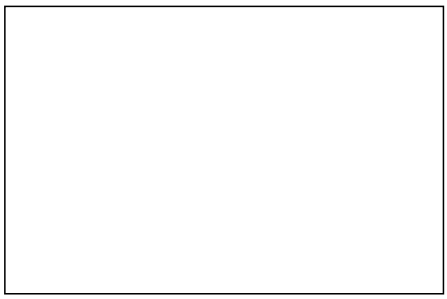


Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

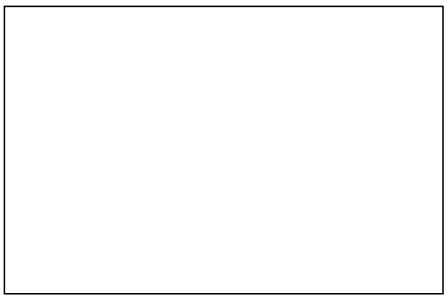


Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



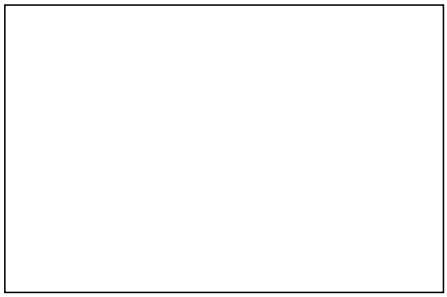
Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie

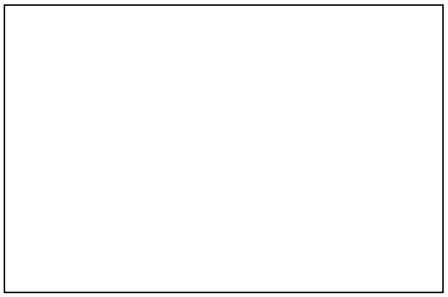


Terrain : île et marais **R**

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

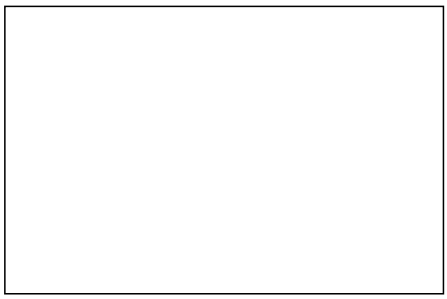


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

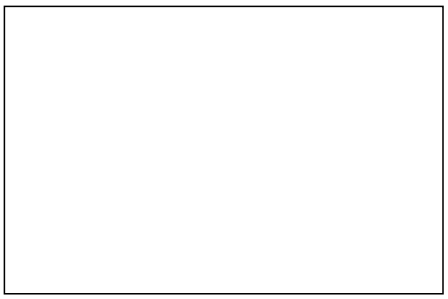


Terrain de base : île **C**

{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

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

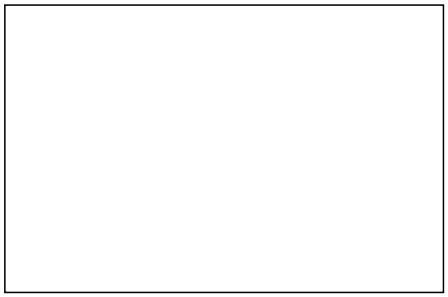
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

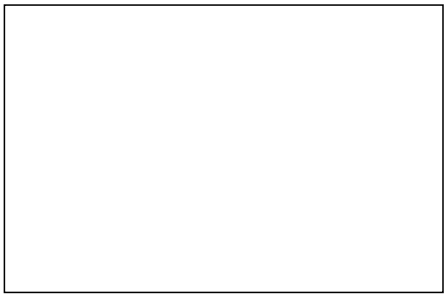


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

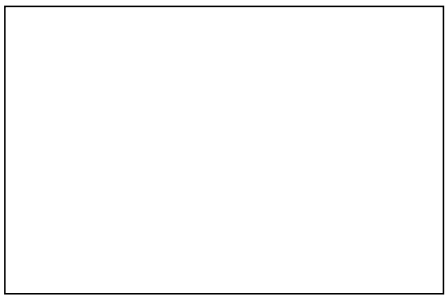


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

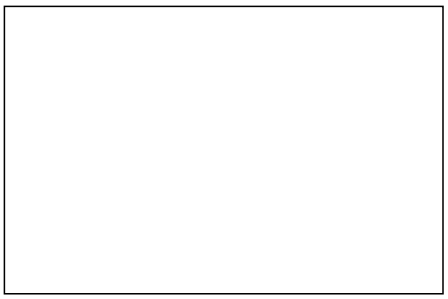


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



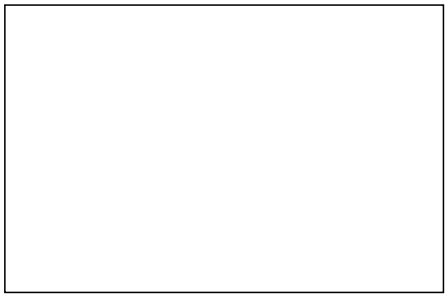
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

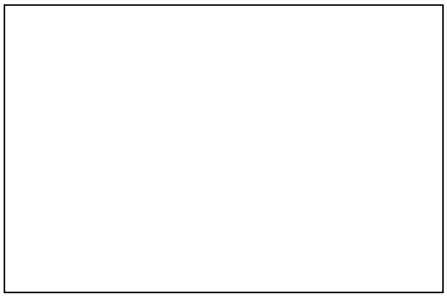


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

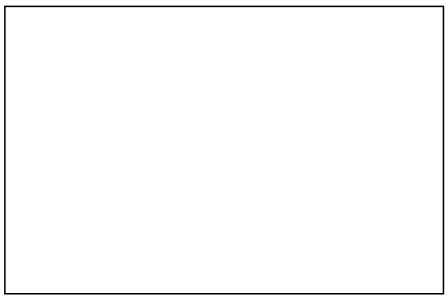


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

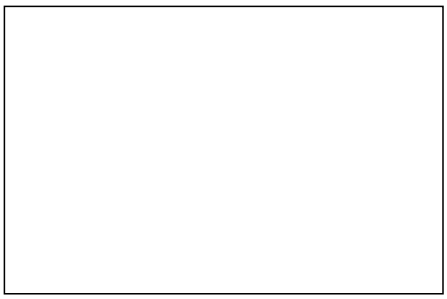


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

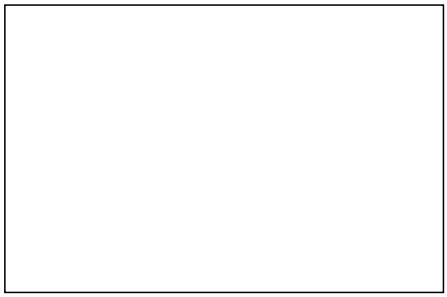


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar

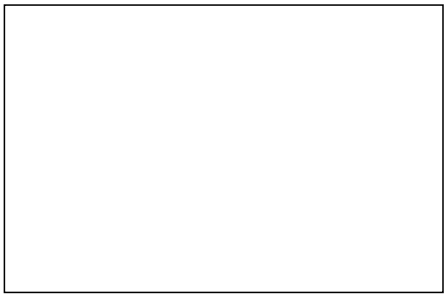


Terrain U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manivelle à esprit {2}

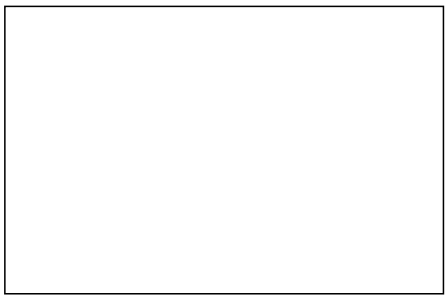


Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manivelle à esprit {2}

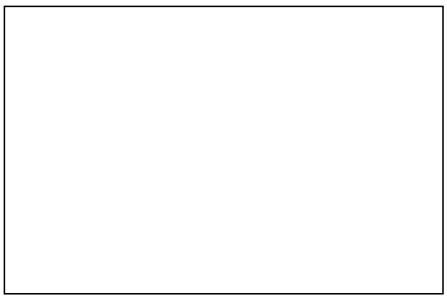


Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manivelle à esprit {2}



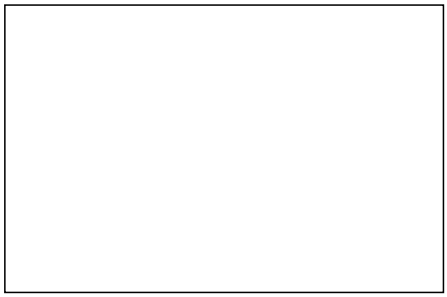
Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace **M**

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

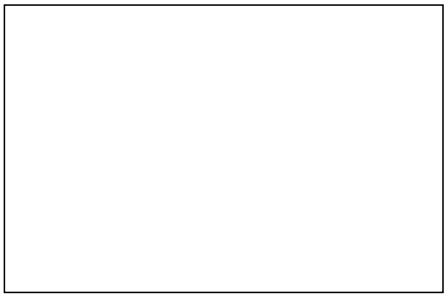
{-1} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang {U}{U}

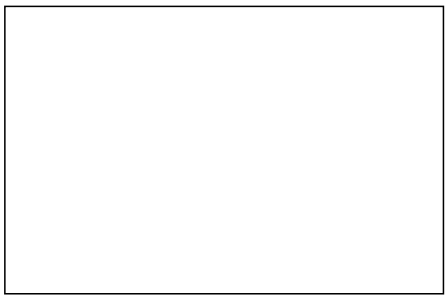


Éphémère **C**

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang {U}{U}

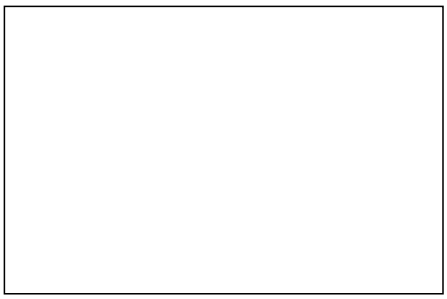


Éphémère **C**

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang {U}{U}



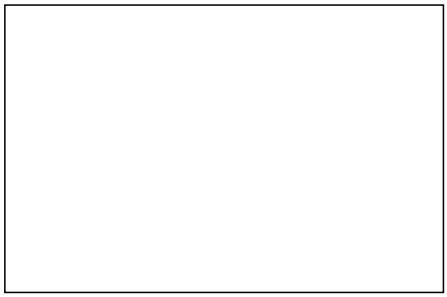
Éphémère **C**

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

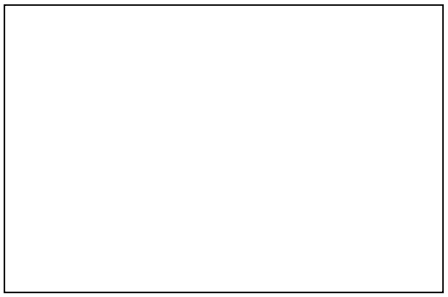


Éphémère **C**

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale psychique {4}{U}

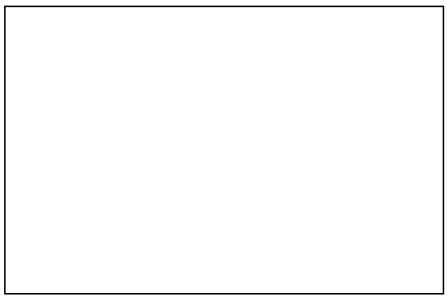


Éphémère U

Mélangez toutes les cartes de votre cimetière dans votre bibliothèque. Un joueur ciblé meule autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

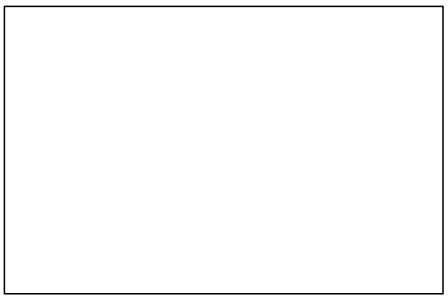


Éphémère **C**

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale psychique {4}{U}



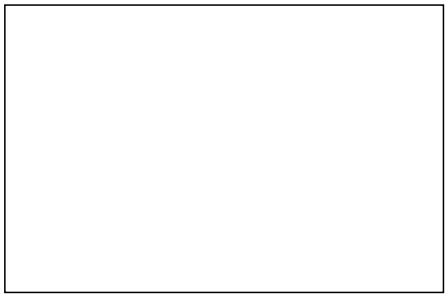
Éphémère U

Mélangez toutes les cartes de votre cimetière dans votre bibliothèque. Un joueur ciblé meule autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe psychique {1}{U}{B}

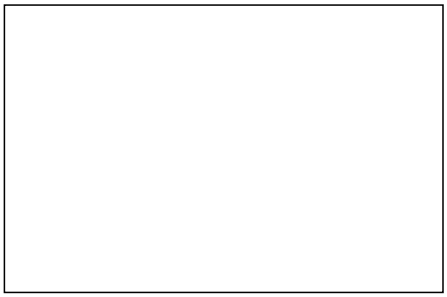


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe psychique {1}{U}{B}

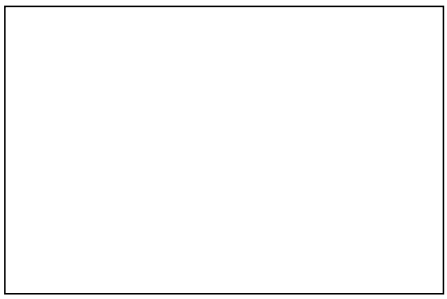


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe psychique {1}{U}{B}

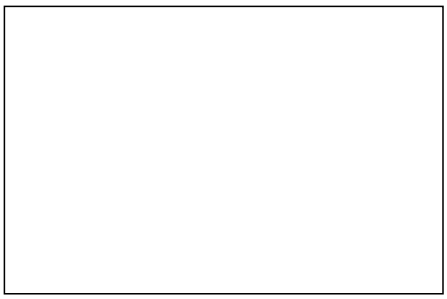


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe psychique {1}{U}{B}



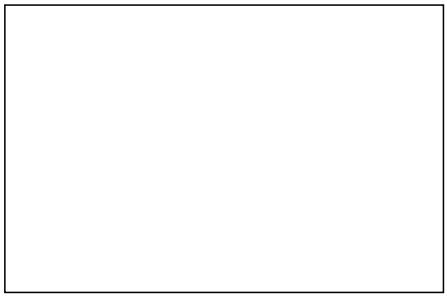
Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain {B}{B}{B}

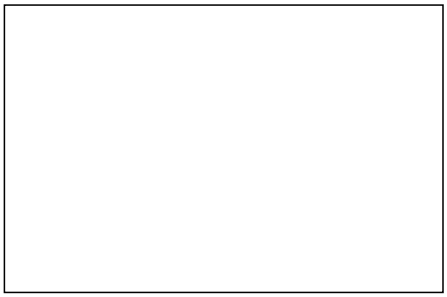


Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée {2}{U}

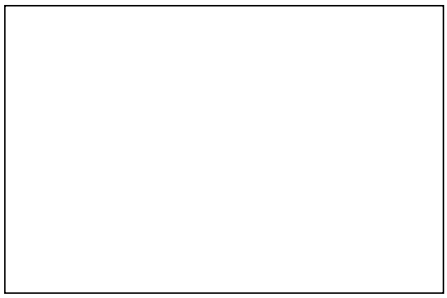


Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain {B}{B}{B}

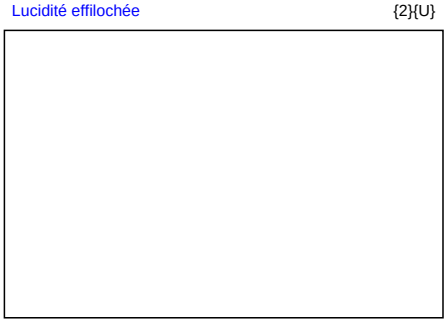


Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée {2}{U}



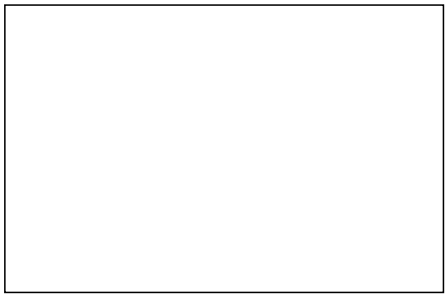
Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée {2}{U}

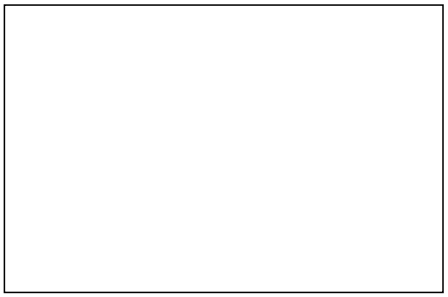


Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}



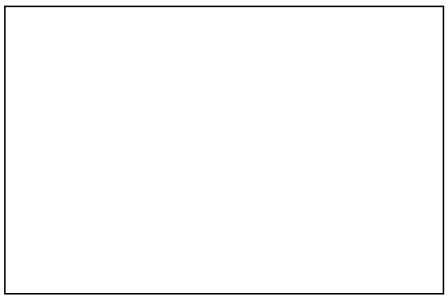
Créature : crabe U

<i>Toucheterre</i> ? 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'hèdron {U}



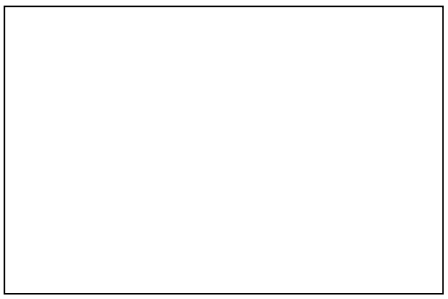
Créature : crabe U

<i>Toucheterre</i> ? 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

Droit à la gorge {1}{B}



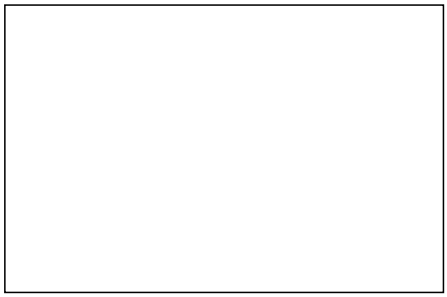
Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}

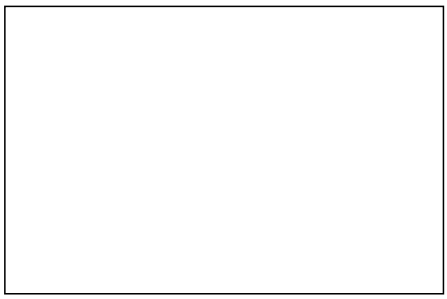


Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix ultime {1}{B}



Éphémère **U**

Détruisez une créature monochrome ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast