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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle {3}{U}{U}

Rituel M

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle {3}{U}{U}

Rituel M

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle {3}{U}{U}

Rituel M

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil {2}{U}{U}

Rituel U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil {2}{U}{U}

Rituel U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil {2}{U}{U}

Rituel U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil {2}{U}{U}

Rituel U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

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

Funérailles de l'esprit {1}{U}{B}

Rituel U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit {1}{U}{B}

Rituel U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit {1}{U}{B}

Rituel U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

Lac de montagne bouillant

Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}

Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}

Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

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

Mine rugissante {2}

Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Négation {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

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

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

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}

Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel {1}{U}{U}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel {1}{U}{U}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel {1}{U}{U}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel {1}{U}{U}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de l'île de Jwar {4}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des Vérités perdues {3}{U}{U}

Créature : sphinx R

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Vol
Quand le Sphinx des Vérités perdues arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes. Ensuite, s'il n'a pas été kické, défaussez-vous de trois cartes.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de l'île de Jwar {4}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des Vérités perdues {3}{U}{U}

Créature : sphinx R

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Vol
Quand le Sphinx des Vérités perdues arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes. Ensuite, s'il n'a pas été kické, défaussez-vous de trois cartes.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des Vérités perdues {3}{U}{U}

Créature : sphinx R

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Vol
Quand le Sphinx des Vérités perdues arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes. Ensuite, s'il n'a pas été kické, défaussez-vous de trois cartes.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source spirituelle {X}{U}{U}

Rituel R

Piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source spirituelle {X}{U}{U}

Rituel R

Piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast