

Composants de l'énigme

{2}{U}



Rituel

C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez jusqu'à deux cartes d'éphémère et/ou de rituel
parmi elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Composants de l'énigme

{2}{U}



Rituel

C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez jusqu'à deux cartes d'éphémère et/ou de rituel
parmi elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Composants de l'énigme

{2}{U}



Rituel

C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez jusqu'à deux cartes d'éphémère et/ou de rituel
parmi elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émergence des vagues

{5}{U}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé pour
chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émergence des vagues

{5}{U}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude des pages

{3}{U}{U}



Rituel

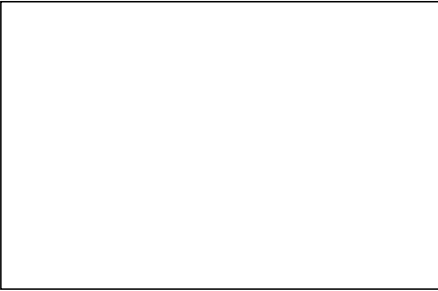
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émergence des vagues

{5}{U}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil en sursaut

{2}{U}{U}



Rituel

M

Un adversaire ciblé meule treize cartes.
{3}{U}{U} : Mettez l'Éveil en sursaut sur le champ de bataille, transformé, depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil en sursaut

{2}{U}{U}

Rituel

M

Un adversaire ciblé meule treize cartes.
{3}{U}{U} : Mettez l'Éveil en sursaut sur le champ de bataille, transformé, depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrir le Voile d'Eau

{4}{U}{U}

Rituel

M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez Ouvrir le Voile d'Eau.
Éveil 6 ? {6}{U}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {6}{U}{U}{U}, mettez aussi six marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil en sursaut

{2}{U}{U}

Rituel

M

Un adversaire ciblé meule treize cartes.
{3}{U}{U} : Mettez l'Éveil en sursaut sur le champ de bataille, transformé, depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrir le Voile d'Eau

{4}{U}{U}

Rituel

M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez Ouvrir le Voile d'Eau.
Éveil 6 ? {6}{U}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {6}{U}{U}{U}, mettez aussi six marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondre sur les pêcheurs

{4}{W}{W}



Rituel

M

Exilez toutes les créatures.

<i>Délire</i> ? Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement planaire

{3}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures non-terrain.

Éveil 4 ? {5}{W}{W}{W} (Si vous lancez ce sort pour {5}{W}{W}{W}, mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondre sur les pêcheurs

{4}{W}{W}



Rituel

M

Exilez toutes les créatures.

<i>Délire</i> ? Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement planaire

{3}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures non-terrain.

Éveil 4 ? {5}{W}{W}{W} (Si vous lancez ce sort pour {5}{W}{W}{W}, mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

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

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

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

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

{{T}} : Ajoutez {W} ou {U}.

La Prairie ruisselante 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

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

{{T}} : Ajoutez {W} ou {U}.

La Prairie ruisselante 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

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

{{T}} : Ajoutez {W} ou {U}.

La Prairie ruisselante 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

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

{{T}} : Ajoutez {W} ou {U}.

La Prairie ruisselante 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

Cerveau en bocal

{2}



Artefact

R

{1},{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Cerveau en bocal, et vous pouvez ensuite lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Cerveau en bocal depuis votre main sans payer son coût de mana.

{3},{T} : Retirez X marqueurs « charge » du Cerveau en bocal : Regard X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerveau en bocal

{2}



Artefact

R

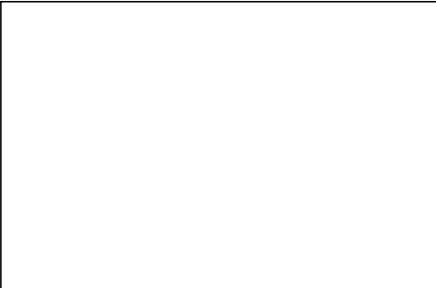
{1},{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Cerveau en bocal, et vous pouvez ensuite lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Cerveau en bocal depuis votre main sans payer son coût de mana.

{3},{T} : Retirez X marqueurs « charge » du Cerveau en bocal : Regard X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerveau en bocal

{2}



Artefact

R

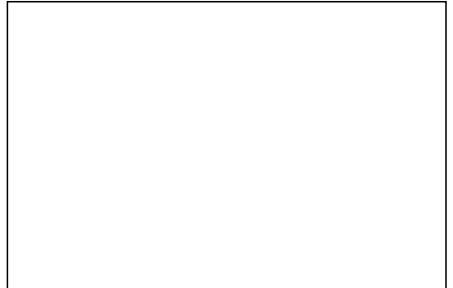
{1},{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Cerveau en bocal, et vous pouvez ensuite lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Cerveau en bocal depuis votre main sans payer son coût de mana.

{3},{T} : Retirez X marqueurs « charge » du Cerveau en bocal : Regard X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerveau en bocal

{2}



Artefact

R

{1},{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Cerveau en bocal, et vous pouvez ensuite lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Cerveau en bocal depuis votre main sans payer son coût de mana.

{3},{T} : Retirez X marqueurs « charge » du Cerveau en bocal : Regard X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, détisseur de secrets

{3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1} : Regard 1, puis piochez une carte.

{-2} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, contrecarrez ce sort. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, détisseur de secrets

{3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1} : Regard 1, puis piochez une carte.

{-2} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, contrecarrez ce sort. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, détisseur de secrets

{3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1} : Regard 1, puis piochez une carte.

{-2} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, contrecarrez ce sort. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, détisseur de secrets

{3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1} : Regard 1, puis piochez une carte.

{-2} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, contrecarrez ce sort. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous
dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous
dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous
dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}




Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous
dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Catalogue {2}{U}



Éphémère C
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Catalogue {2}{U}



Éphémère C
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Catalogue {2}{U}



Éphémère C
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catalogue {2}{U}



Éphémère C
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutissement du littoral

{3}{U}



Éphémère

R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutissement du littoral

{3}{U}



Éphémère

R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutissement du littoral

{3}{U}



Éphémère

R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutissement du littoral

{3}{U}



Éphémère

R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déclaration dans la pierre

{1}{W}



Rituel

R

Exilez une créature ciblée et toutes les autres créatures que son contrôleur contrôle ayant le même nom que cette créature. Ce joueur enquête pour chaque créature non-jeton exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chirurgie invasive

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort de rituel ciblé.
<i>Délire</i> ? S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du contrôleur de ce sort n'importe quel nombre de cartes avec le même nom que ce sort et exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déclaration dans la pierre

{1}{W}



Rituel

R

Exilez une créature ciblée et toutes les autres créatures que son contrôleur contrôle ayant le même nom que cette créature. Ce joueur enquête pour chaque créature non-jeton exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chirurgie invasive

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort de rituel ciblé.
<i>Délire</i> ? S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du contrôleur de ce sort n'importe quel nombre de cartes avec le même nom que ce sort et exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Circonvolution

{2}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Circonvolution

{2}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disperser aux quatre vents

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Éveil 3 ? {4}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {4}{U}{U}, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disperser aux quatre vents

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Éveil 3 ? {4}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {4}{U}{U}, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disperser aux quatre vents

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Éveil 3 ? {4}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {4}{U}{U}, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disperser aux quatre vents

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Éveil 3 ? {4}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {4}{U}{U}, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

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

Rejet sommaire

{2}{U}{U}



Éphémère

U

Exilez tous les autres sorts et contrecarrez toutes les capacités.

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