Bricolage {2}{U}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
Cherchez une carte d'artefact dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Académie tolariane

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {U} pour chaque artefact que vous contrôlez.

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

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

Siège du Synode

Terrain-artefact **C**

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact C

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact C

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact C

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact R

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de l'éveil {2}

Artefact U

Les sorts coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de l'éveil {2}

Artefact U

Les sorts coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de l'éveil {2}

Artefact U

Les sorts coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de l'éveil {2}

Artefact U

Les sorts coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}

Artefact R

Empreinte ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.
{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei {1}

Artefact U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de diamant {0}

Artefact R

Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans le cimetière de son propriétaire.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei {1}

Artefact U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei {1}

Artefact U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral {1}{U}

Éphémère U

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei {1}

Artefact U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral {1}{U}

Éphémère U

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral {1}{U}

Éphémère U

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral {1}{U}

Éphémère U

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
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

Force de volonté {3}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méditation {2}{U}

Éphémère R

Piochez quatre cartes. Vous passez votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méditation {2}{U}

Éphémère R

Piochez quatre cartes. Vous passez votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méditation {2}{U}

Éphémère R

Piochez quatre cartes. Vous passez votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne d'amnésie {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur n'exile toutes les cartes de son cimetière.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méditation {2}{U}

Éphémère R

Piochez quatre cartes. Vous passez votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne d'amnésie {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur n'exile toutes les cartes de son cimetière.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée {2}{U}

Éphémère **C**

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Dégagez jusqu'à trois terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait rusé {2}{U}

Éphémère **R**

Vous pouvez révélez une carte d'éphémère que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait rusé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait rusé {2}{U}

Éphémère **R**

Vous pouvez révélez une carte d'éphémère que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait rusé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait rusé {2}{U}

Éphémère **R**

Vous pouvez révélez une carte d'éphémère que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait rusé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait rusé {2}{U}

Éphémère R

Vous pouvez révélez une carte d'éphémère que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait rusé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision de l'avenir {2}{U}{U}{U}

Enchantement R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Rappel ancestral {U}

Éphémère R

Un joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision de l'avenir {2}{U}{U}{U}

Enchantement R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision de l'avenir {2}{U}{U}{U}

Enchantement R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana {U}{U}

Éphémère M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision de l'avenir {2}{U}{U}{U}

Enchantement R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana {U}{U}

Éphémère M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Senteur d'embruns {1}{U}

Éphémère **C**

Révélez un nombre quelconque de cartes bleues de votre main. Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte révélée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Senteur d'embruns {1}{U}

Éphémère **C**

Révélez un nombre quelconque de cartes bleues de votre main. Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte révélée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Senteur d'embruns {1}{U}

Éphémère **C**

Révélez un nombre quelconque de cartes bleues de votre main. Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte révélée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Senteur d'embruns {1}{U}

Éphémère **C**

Révélez un nombre quelconque de cartes bleues de votre main. Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte révélée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphon d'énergie {X}{U}

Éphémère **U**

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye X. Si ce joueur ne le fait pas, il engage tous les terrains avec des capacités de mana qu'il contrôle et perd tout le mana non-dépensé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphon d'énergie {X}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye X. Si ce joueur ne le fait pas, il engage tous les terrains avec des capacités de mana qu'il contrôle et perd tout le mana non-dépensé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphon d'énergie {X}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye X. Si ce joueur ne le fait pas, il engage tous les terrains avec des capacités de mana qu'il contrôle et perd tout le mana non-dépensé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphon d'énergie {X}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye X. Si ce joueur ne le fait pas, il engage tous les terrains avec des capacités de mana qu'il contrôle et perd tout le mana non-dépensé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast