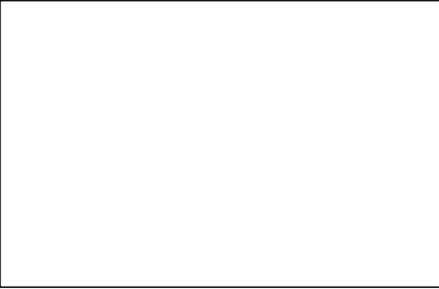


Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

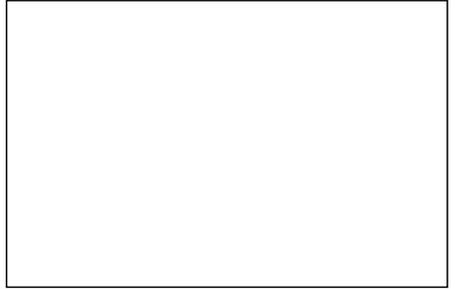
R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine

{2}{U}



Rituel

U

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue de la fortune

{2}{R}



Rituel

R

Chaque joueur se défausse de sa main et pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'énergie

{U}{U}



Rituel

R

Un joueur ciblé active une capacité de mana de chaque terrain qu'il contrôle. Puis ce joueur perd tout le mana non-dépensé et vous ajoutez le mana perdu de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'énergie

{U}{U}

Rituel

R

Un joueur ciblé active une capacité de mana de chaque terrain qu'il contrôle. Puis ce joueur perd tout le mana non-dépensé et vous ajoutez le mana perdu de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Marche temporelle

{1}{U}

Rituel

R

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale temporelle

{4}{U}{U}

Rituel

R

Exilez la spirale temporelle. Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque puis pioche 7 cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

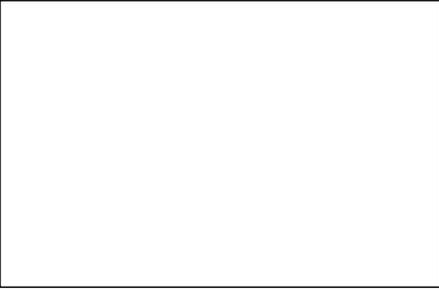
Terrain : marais et montagne

R

{(T) : Ajoutez {B} ou {R}.}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

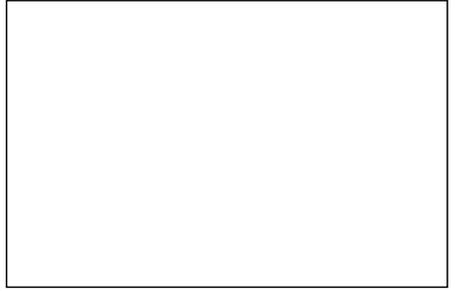


Terrain : marais et montagne
(T) : Ajoutez {B} ou {R}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

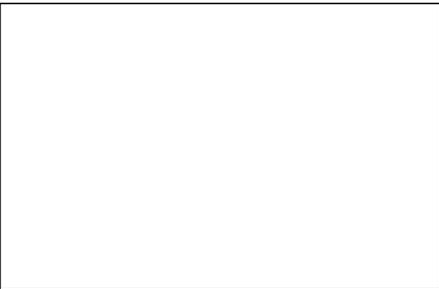


Terrain : marais et montagne
(T) : Ajoutez {B} ou {R}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

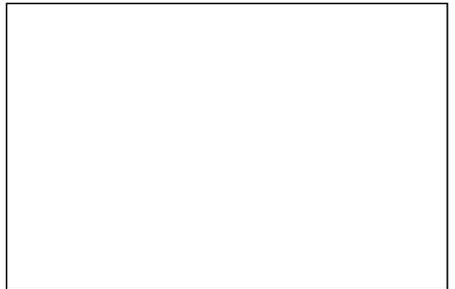


Terrain : marais et montagne
(T) : Ajoutez {B} ou {R}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île
(U)

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

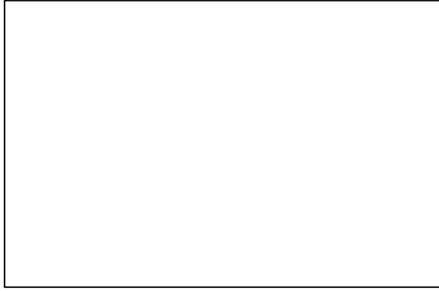


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

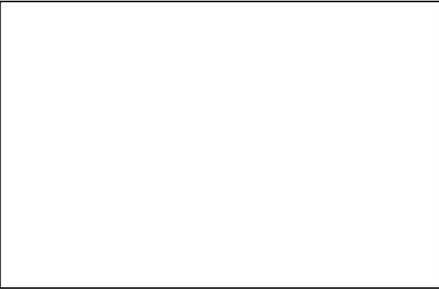


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

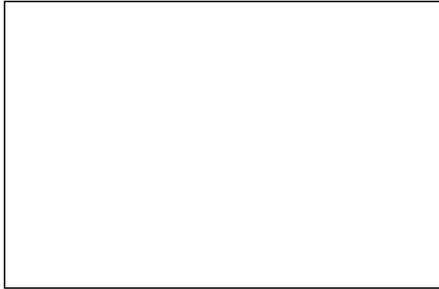


Terrain de base : île
{U}

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 volcanique

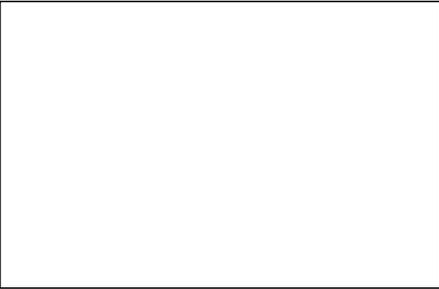


Terrain : île et montagne
{(T) : Ajoutez {U} ou {R}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île volcanique

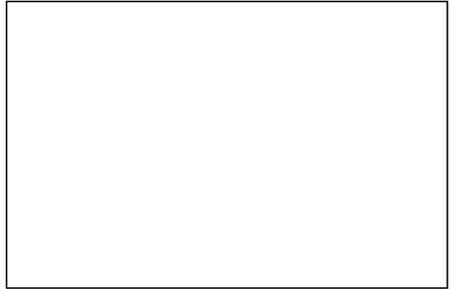


Terrain : île et montagne
{(T) : Ajoutez {U} ou {R}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île volcanique



Terrain : île et montagne
{(T) : Ajoutez {U} ou {R}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île volcanique

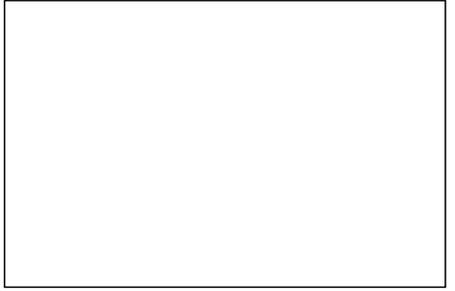


Terrain : île et montagne
(T) : Ajoutez {U} ou {R}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

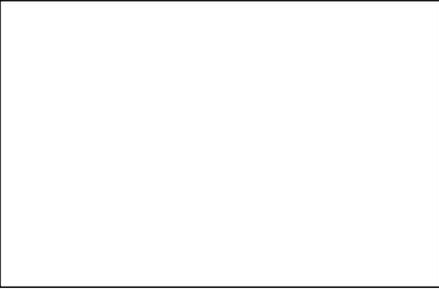


Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais

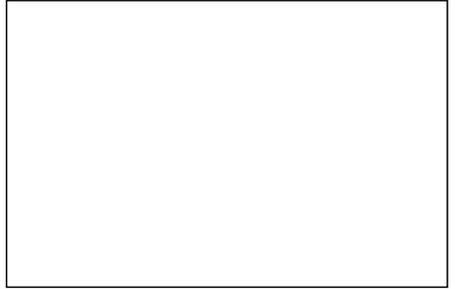
R

{(T) : Ajoutez {U} ou {B}.}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn

{1}



Artefact

U

{T}, exilez cet artefact : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn

{1}



Artefact

U

{T}, exilez cet artefact : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de jais

{0}



Artefact

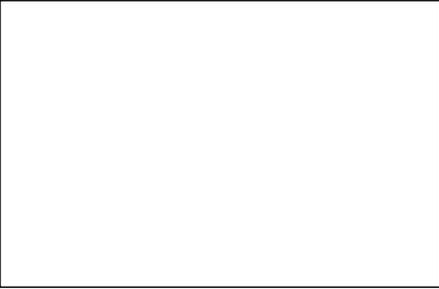
R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de rubis

{0}



Artefact

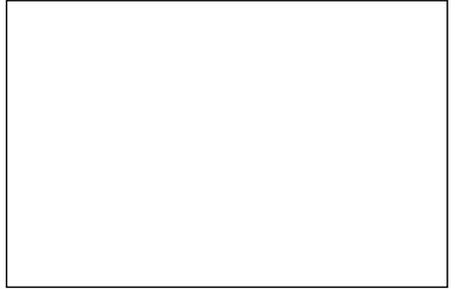
R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Lotus noir

{0}



Artefact

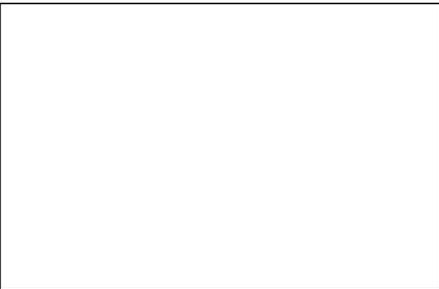
R

{T}, sacrifiez le Black Lotus : Ajoutez trois manas de la couleur unique de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de saphir

{0}



Artefact

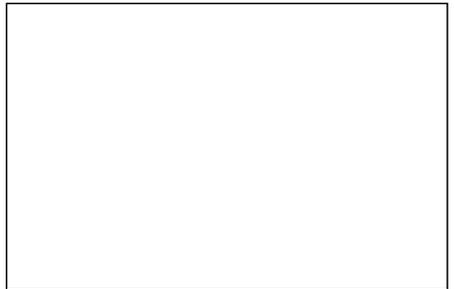
R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique

{B}



Éphémère

M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Mot de commandement

{B}{B}



Éphémère

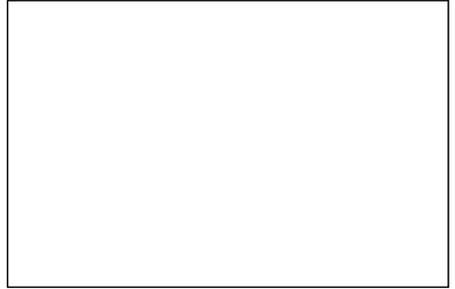
R

Regardez la main d'un adversaire ciblé et choisissez-y une carte. Vous contrôlez ce joueur jusqu'à ce que le Mot de commandement finisse de se résoudre. Le joueur joue cette carte si possible. Pendant qu'il le fait, le joueur peut activer des capacités de mana seulement si elles proviennent de terrains que le joueur contrôle et seulement si le mana qu'ils produisent est dépensé pour activer d'autres capacités de mana de terrains que le joueur contrôle et/ou pour jouer cette carte. Si la carte choisie est lancée comme un sort, vous contrôlez le joueur jusqu'à ce que le sort soit résolu.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Mot de commandement

{B}{B}



Éphémère

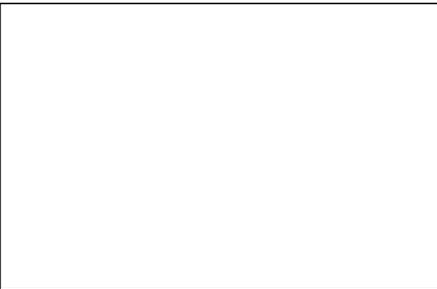
R

Regardez la main d'un adversaire ciblé et choisissez-y une carte. Vous contrôlez ce joueur jusqu'à ce que le Mot de commandement finisse de se résoudre. Le joueur joue cette carte si possible. Pendant qu'il le fait, le joueur peut activer des capacités de mana seulement si elles proviennent de terrains que le joueur contrôle et seulement si le mana qu'ils produisent est dépensé pour activer d'autres capacités de mana de terrains que le joueur contrôle et/ou pour jouer cette carte. Si la carte choisie est lancée comme un sort, vous contrôlez le joueur jusqu'à ce que le sort soit résolu.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Mot de commandement

{B}{B}



Éphémère

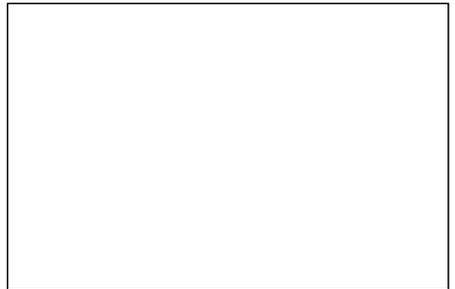
R

Regardez la main d'un adversaire ciblé et choisissez-y une carte. Vous contrôlez ce joueur jusqu'à ce que le Mot de commandement finisse de se résoudre. Le joueur joue cette carte si possible. Pendant qu'il le fait, le joueur peut activer des capacités de mana seulement si elles proviennent de terrains que le joueur contrôle et seulement si le mana qu'ils produisent est dépensé pour activer d'autres capacités de mana de terrains que le joueur contrôle et/ou pour jouer cette carte. Si la carte choisie est lancée comme un sort, vous contrôlez le joueur jusqu'à ce que le sort soit résolu.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourche

{R}{R}



Éphémère

R

Copiez un sort de rituel ou d'éphémère ciblé, excepté que la copie est rouge. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

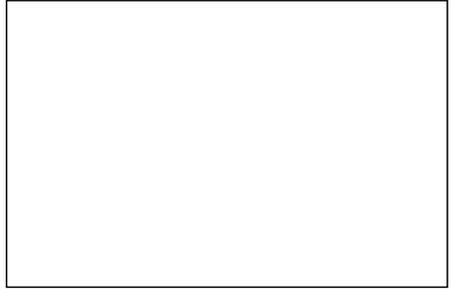
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

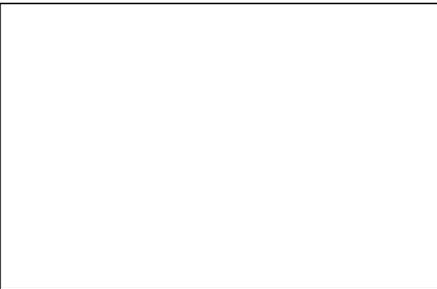
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

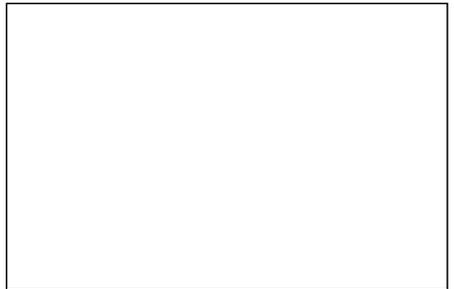
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

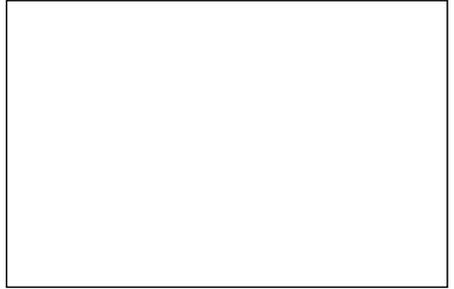
U

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

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

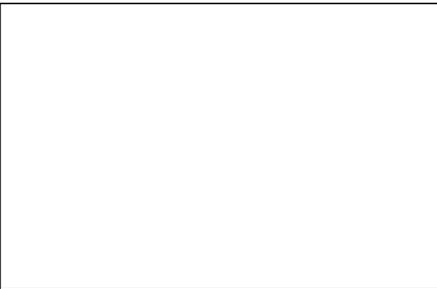
U

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

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

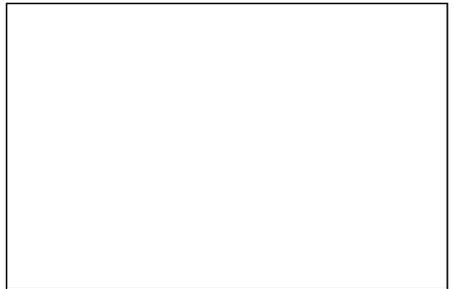
U

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

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

La roue tourne

{3}{U}

Éphémère

R

N'importe quel nombre d'adversaires ciblés défaussent
chacun leur main puis piochent sept cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La roue tourne

{3}{U}

Éphémère

R

N'importe quel nombre d'adversaires ciblés défaussent
chacun leur main puis piochent sept cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La roue tourne

{3}{U}

Éphémère

R

N'importe quel nombre d'adversaires ciblés défaussent
chacun leur main puis piochent sept cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La roue tourne

{3}{U}

Éphémère

R

N'importe quel nombre d'adversaires ciblés défaussent
chacun leur main puis piochent sept cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée haute

{U}



Éphémère

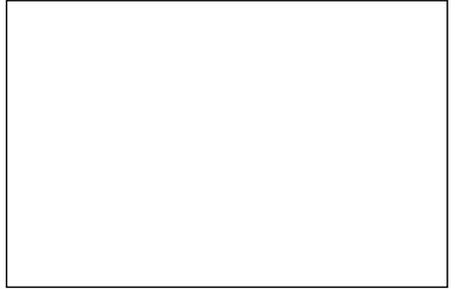
C

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur engage une île pour du mana, ce joueur ajoute {U} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée haute

{U}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur engage une île pour du mana, ce joueur ajoute {U} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée haute

{U}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur engage une île pour du mana, ce joueur ajoute {U} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marées haute

{U}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur engage une île pour du mana, ce joueur ajoute {U} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique

{U}

Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Chaines de Mephistopheles

{1}{B}

Enchantement

R

Si un joueur devrait piocher une carte excepté la première qu'il pioche pendant chaque étape de pioche, ce joueur se défausse d'une carte à la place. Si le joueur défausse une carte de cette manière, il pioche une carte. Si le joueur ne se défausse pas d'une carte de cette manière, il meule une carte.

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

-Chaines de Mephistopheles

{1}{B}

Enchantement

R

Si un joueur devrait piocher une carte excepté la première qu'il pioche pendant chaque étape de pioche, ce joueur se défausse d'une carte à la place. Si le joueur défausse une carte de cette manière, il pioche une carte. Si le joueur ne se défausse pas d'une carte de cette manière, il meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Chaines de Mephistopheles

{1}{B}

Enchantement

R

Si un joueur devrait piocher une carte excepté la première qu'il pioche pendant chaque étape de pioche, ce joueur se défausse d'une carte à la place. Si le joueur défausse une carte de cette manière, il pioche une carte. Si le joueur ne se défausse pas d'une carte de cette manière, il meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Chaines de Mephistopheles

{1}{B}

Enchantement

R

Si un joueur devrait piocher une carte excepté la première qu'il pioche pendant chaque étape de pioche, ce joueur se défausse d'une carte à la place. Si le joueur défausse une carte de cette manière, il pioche une carte. Si le joueur ne se défausse pas d'une carte de cette manière, il meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast