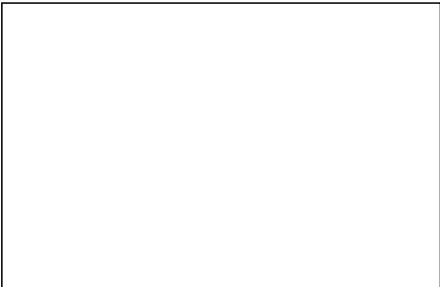


Pulsion de Mephidross

{1}{B}{B}



Rituel

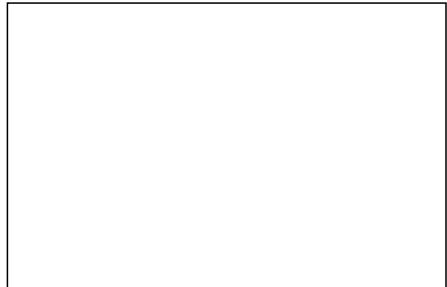
R

Un joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte. Ensuite, si ce joueur a plus de cartes que vous dans sa main, renvoyez la Pulsion de Mephidross dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion de Mephidross

{1}{B}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte. Ensuite, si ce joueur a plus de cartes que vous dans sa main, renvoyez la Pulsion de Mephidross dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion de Mephidross

{1}{B}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte. Ensuite, si ce joueur a plus de cartes que vous dans sa main, renvoyez la Pulsion de Mephidross dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion de Mephidross

{1}{B}{B}



Rituel

R

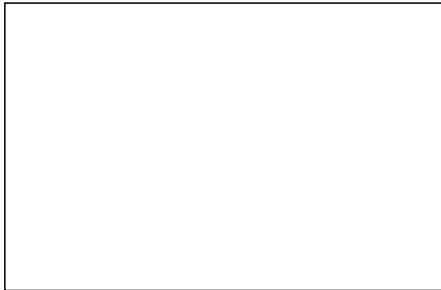
Un joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte. Ensuite, si ce joueur a plus de cartes que vous dans sa main, renvoyez la Pulsion de Mephidross dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de l'esprit

{B}{B}



Rituel

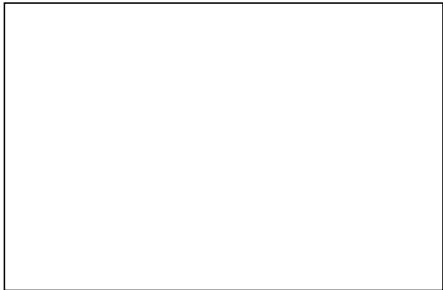
C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de l'esprit

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de l'esprit

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de l'esprit

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}



Rituel

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}



Rituel

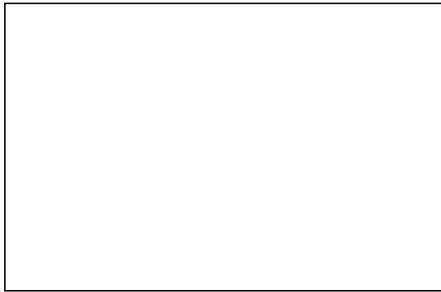
C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}



Rituel

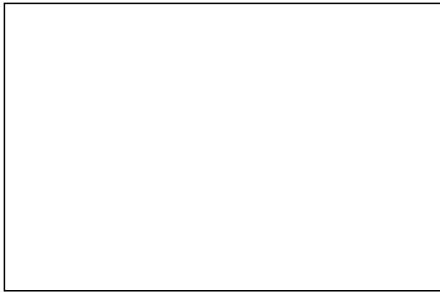
C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}



Rituel

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



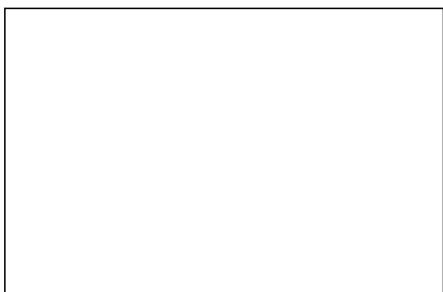
Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



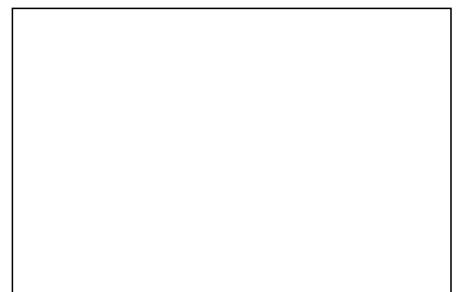
Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



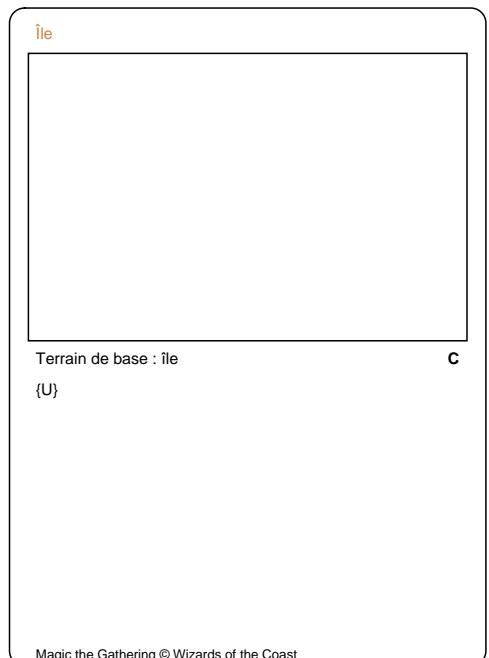
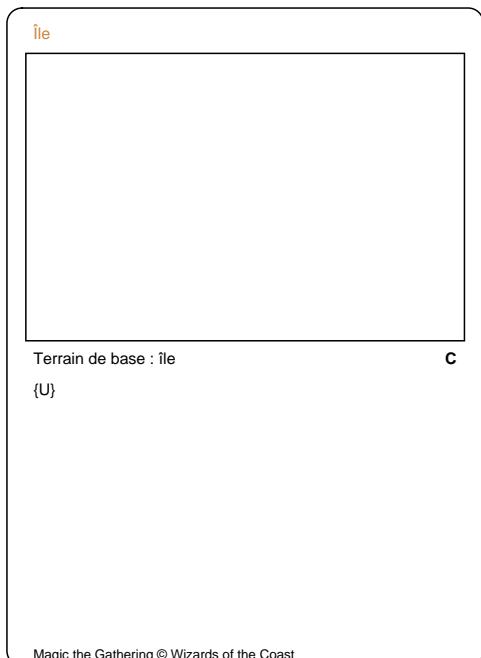
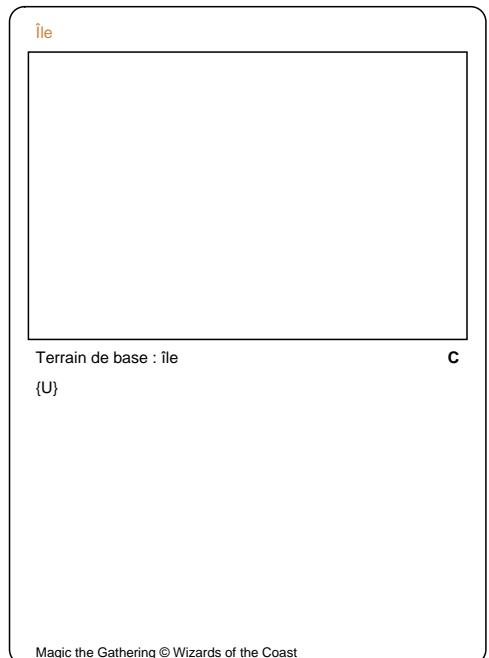
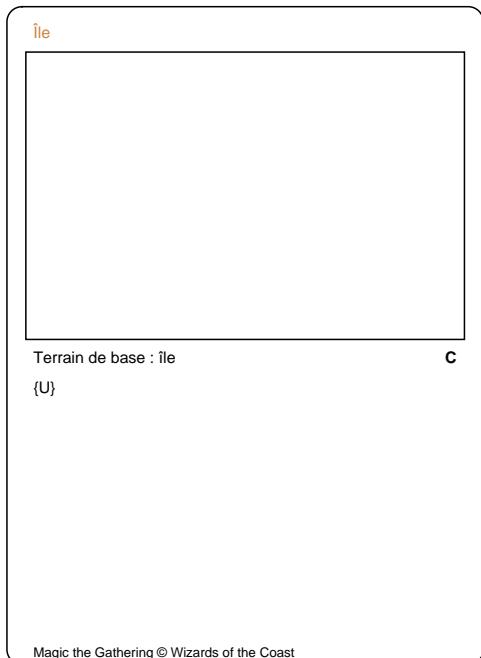
Terrain-artefact

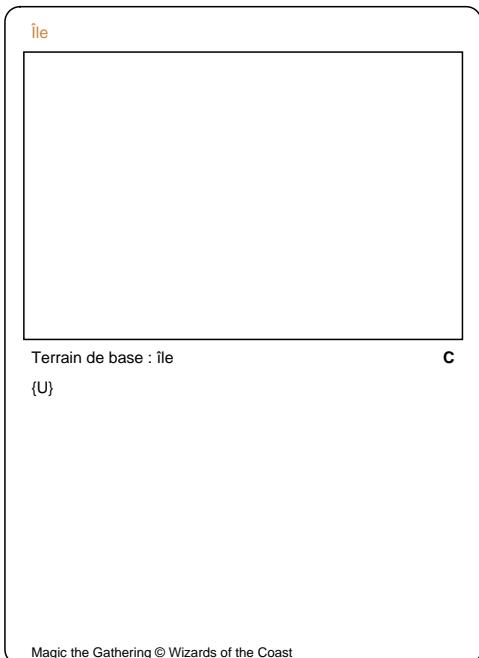
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

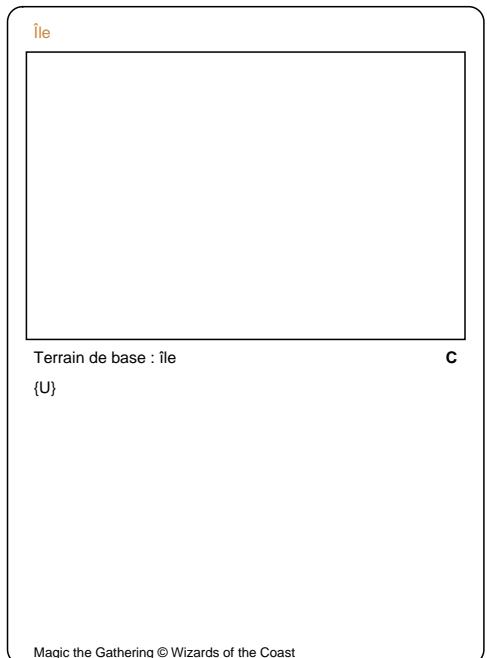
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





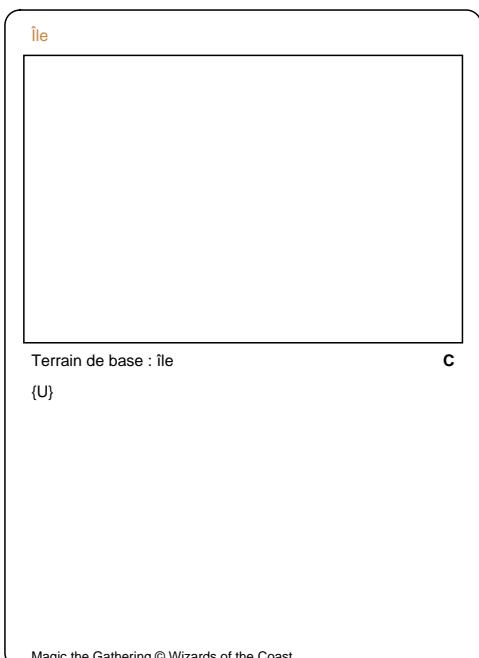
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



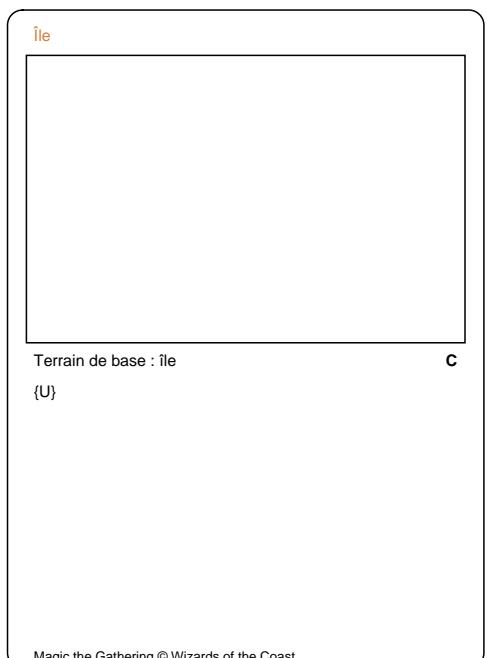
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

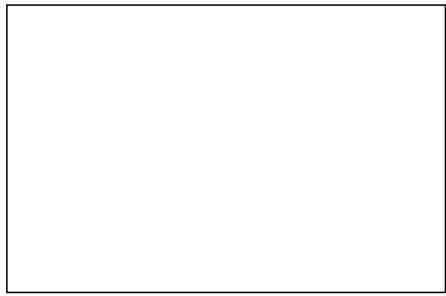


Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



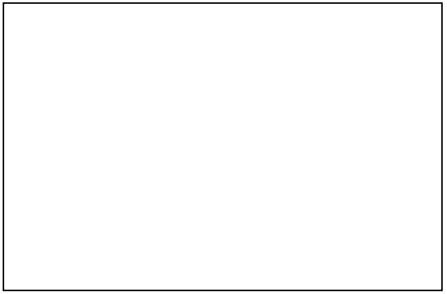
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



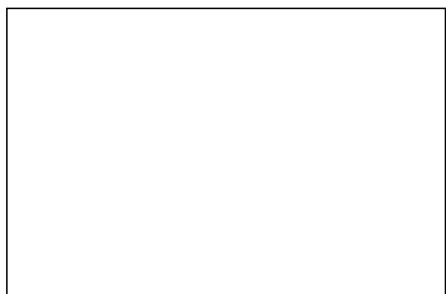
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



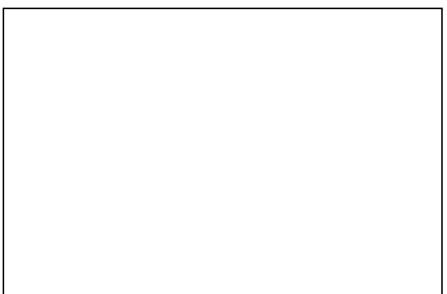
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



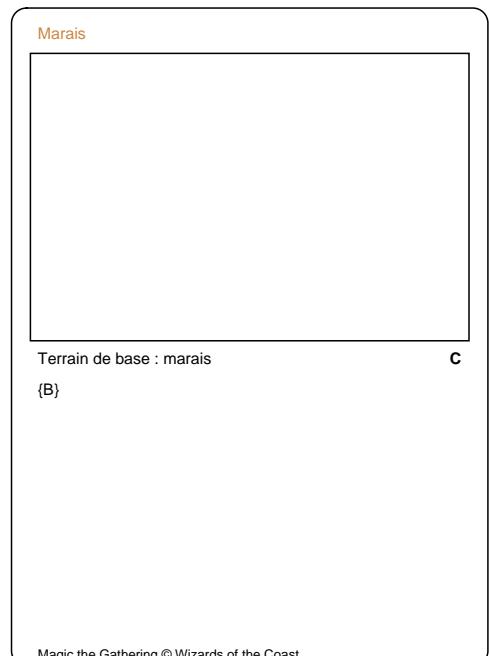
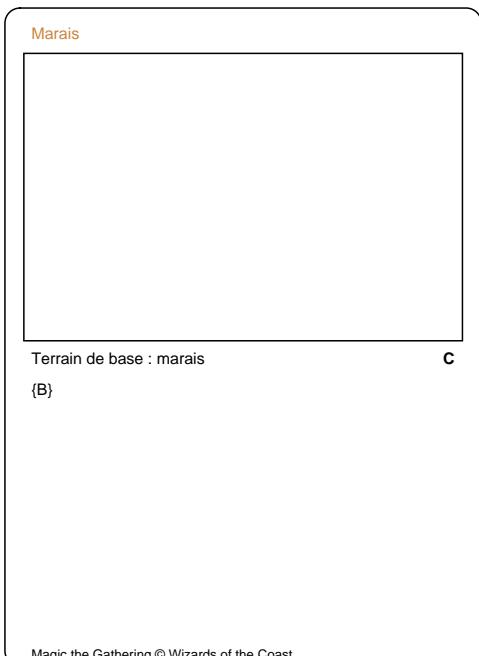
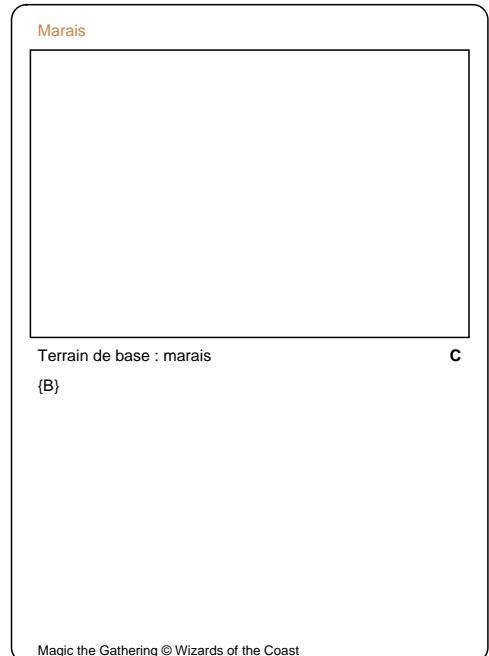
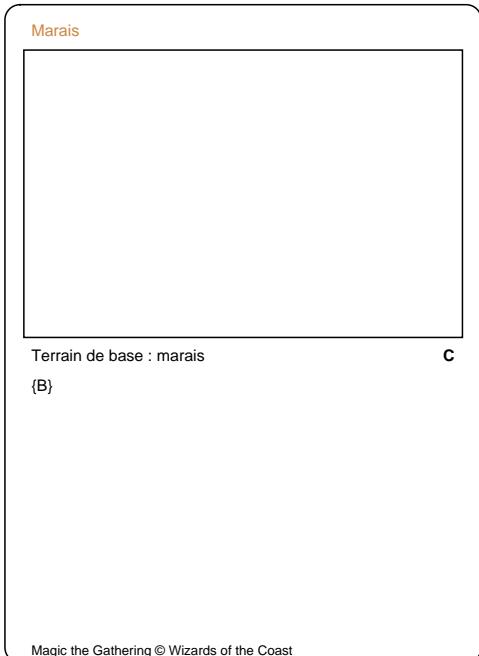
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



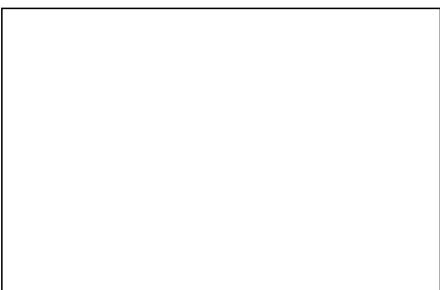
Terrain-artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



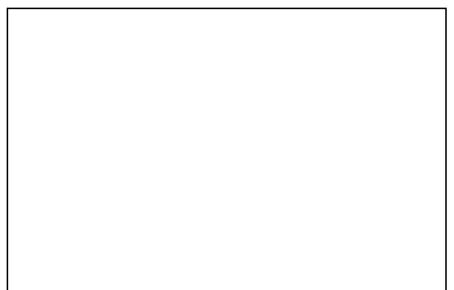
Terrain-artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

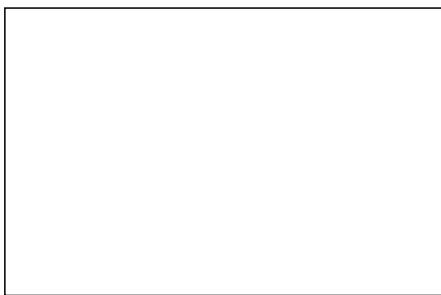
(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue des arcanes

{4}



Artefact

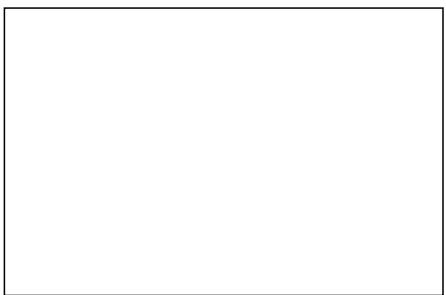
C

(2), {T}, sacrifiez un terrain : Piochez une carte et mettez un marqueur « charge » sur la Longue-vue des arcanes.
Retirez trois marqueurs « charge » de la Longue-vue des arcanes : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue des arcanes

{4}



Artefact

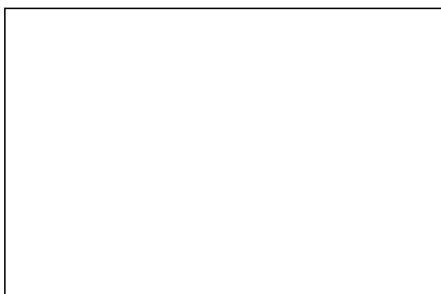
C

(2), {T}, sacrifiez un terrain : Piochez une carte et mettez un marqueur « charge » sur la Longue-vue des arcanes.
Retirez trois marqueurs « charge » de la Longue-vue des arcanes : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue des arcanes

{4}



Artefact

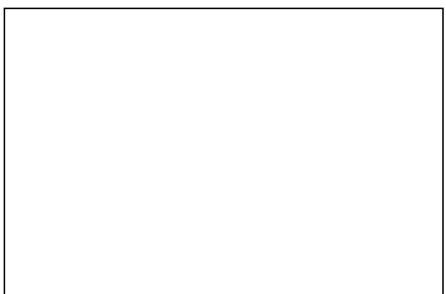
C

(2), {T}, sacrifiez un terrain : Piochez une carte et mettez un marqueur « charge » sur la Longue-vue des arcanes.
Retirez trois marqueurs « charge » de la Longue-vue des arcanes : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue des arcanes

{4}



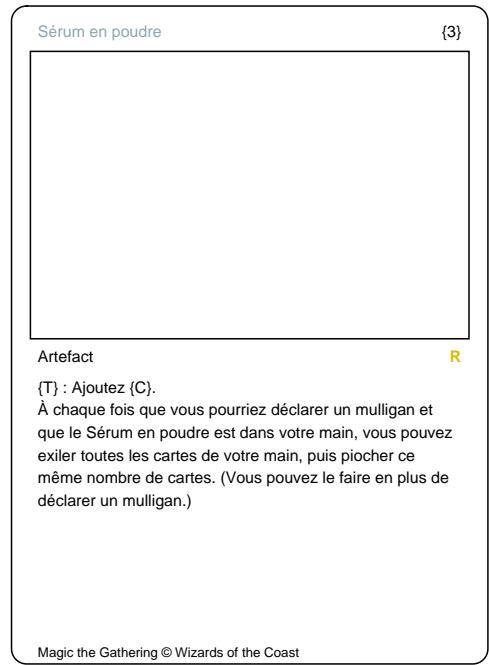
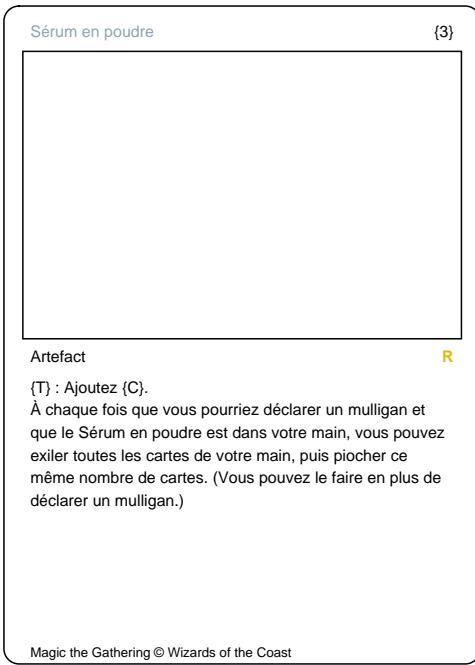
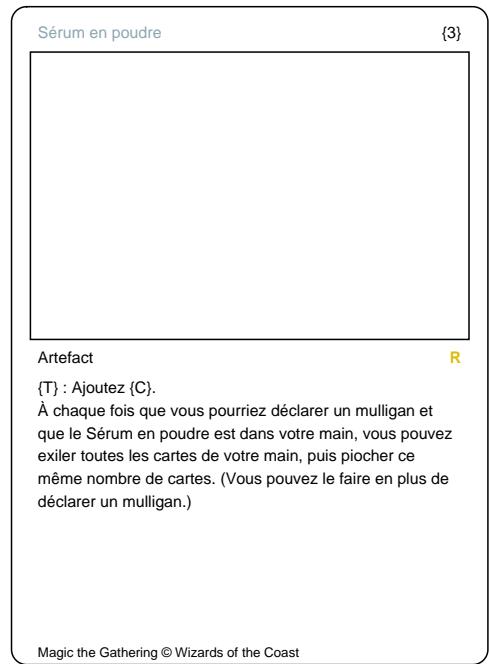
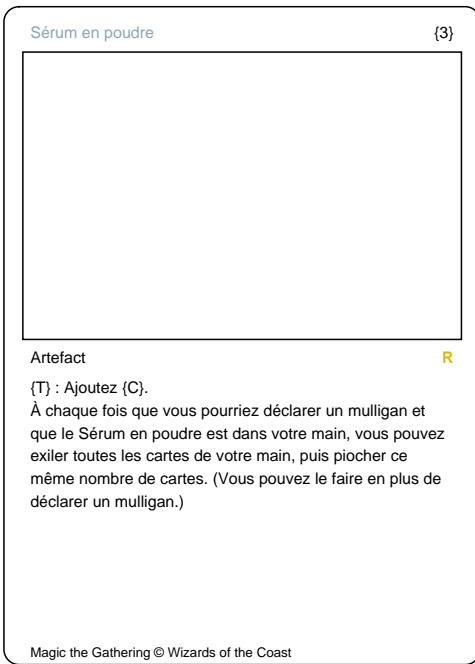
Artefact

C

(2), {T}, sacrifiez un terrain : Piochez une carte et mettez un marqueur « charge » sur la Longue-vue des arcanes.
Retirez trois marqueurs « charge » de la Longue-vue des arcanes : Piochez une carte.

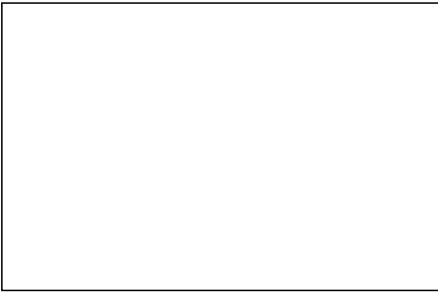
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Double vue

{2}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Regardez les cinq cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

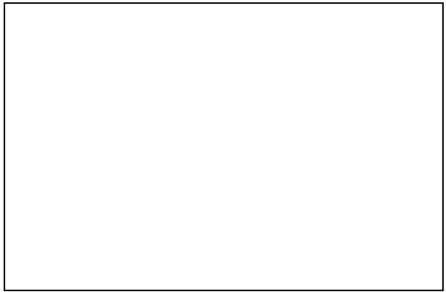
? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

Union {U} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'un.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double vue

{2}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Regardez les cinq cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

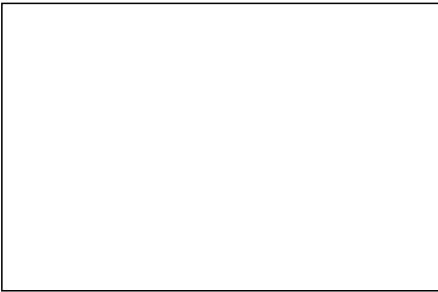
? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

Union {U} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'un.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double vue

{2}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Regardez les cinq cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

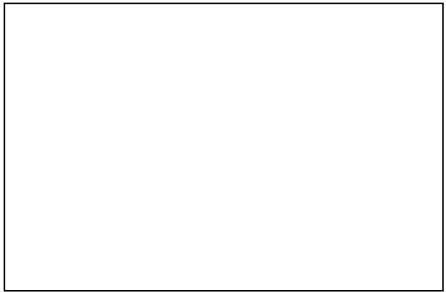
? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

Union {U} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'un.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double vue

{2}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Regardez les cinq cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

Union {U} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'un.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.
Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.
Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.
Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.
Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion de la Grille

{1}{U}{U}



Éphémère

R

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte. Ensuite, si au moins un joueur a plus de cartes que vous dans sa main, renvoyez la Pulsion de la Grille dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion de la Grille

{1}{U}{U}



Éphémère

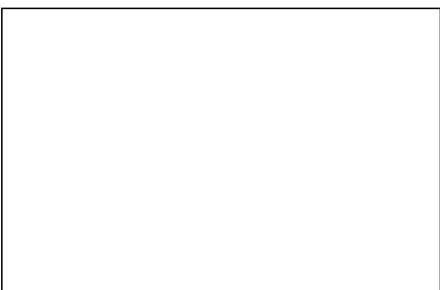
R

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte. Ensuite, si au moins un joueur a plus de cartes que vous dans sa main, renvoyez la Pulsion de la Grille dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion de la Grille

{1}{U}{U}



Éphémère

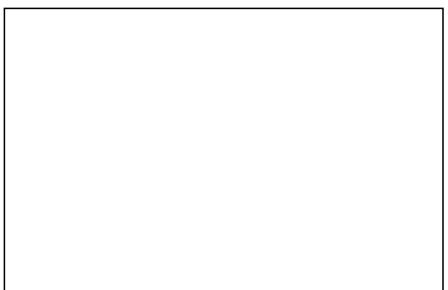
R

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte. Ensuite, si au moins un joueur a plus de cartes que vous dans sa main, renvoyez la Pulsion de la Grille dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion de la Grille

{1}{U}{U}



Éphémère

R

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte. Ensuite, si au moins un joueur a plus de cartes que vous dans sa main, renvoyez la Pulsion de la Grille dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin partagé

{4}{U}



Enchantement

R

Si un joueur devait piocher une carte, ce joueur exile la carte du dessus des bibliothèques de ses adversaires face cachée à la place.
Chaque joueur peut regarder les cartes qu'il a exilées avec le Destin partagé, et il peut jouer les terrains et lancer les sorts parmi ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin partagé

{4}{U}



Enchantement

R

Si un joueur devait piocher une carte, ce joueur exile la carte du dessus des bibliothèques de ses adversaires face cachée à la place.
Chaque joueur peut regarder les cartes qu'il a exilées avec le Destin partagé, et il peut jouer les terrains et lancer les sorts parmi ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin partagé

{4}{U}



Enchantement

R

Si un joueur devait piocher une carte, ce joueur exile la carte du dessus des bibliothèques de ses adversaires face cachée à la place.
Chaque joueur peut regarder les cartes qu'il a exilées avec le Destin partagé, et il peut jouer les terrains et lancer les sorts parmi ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin partagé

{4}{U}



Enchantement

R

Si un joueur devait piocher une carte, ce joueur exile la carte du dessus des bibliothèques de ses adversaires face cachée à la place.
Chaque joueur peut regarder les cartes qu'il a exilées avec le Destin partagé, et il peut jouer les terrains et lancer les sorts parmi ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

