

Pulsation 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 Pulsation de Mephidross dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation 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 Pulsation de Mephidross dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation 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 Pulsation de Mephidross dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation 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 Pulsation de Mephidross dans la main de son propriétaire.

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 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 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 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 une carte d'artefact de sa main.

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}

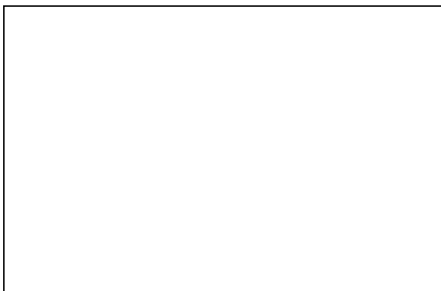
Rituel

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

Caveau des chuchotements



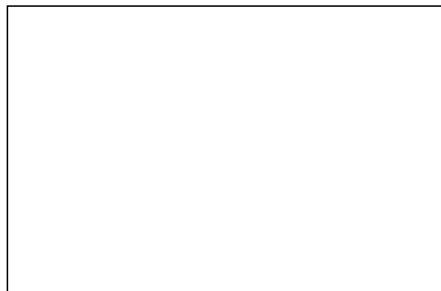
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

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

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

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

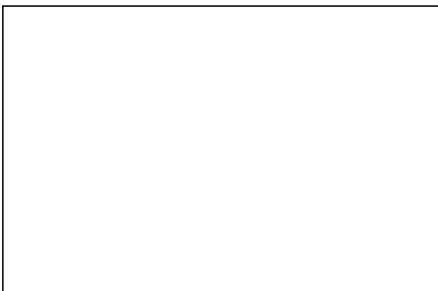
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue des arcanes

{4}



Artefact

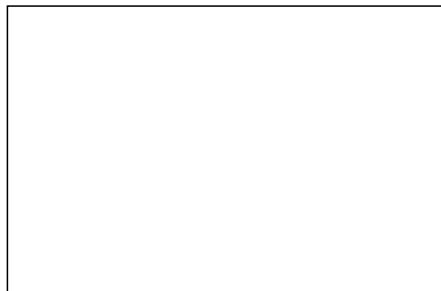
C

{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

Sérum en poudre

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sérum en poudre

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sérum en poudre

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sérum en poudre

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

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'union.)

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'union.)

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'union.)

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'union.)

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

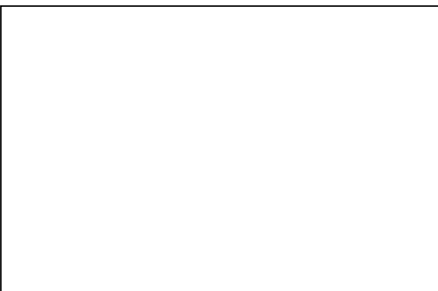
C

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

Pulsation de la Grille

{1}{U}{U}



Éphémère

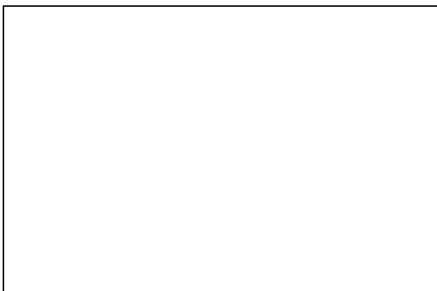
R

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 Pulsation de la Grille dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation 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 Pulsation de la Grille dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation 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 Pulsation de la Grille dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation 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 Pulsation de la Grille dans la main de son propriétaire.

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

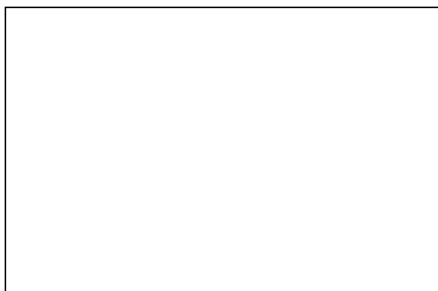
Si un joueur devait piocher une carte, ce joueur exile la carte du dessus des bibliothèques de ses adversaires face cachée à la place.

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

