

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

Réapparition

{1}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles d'angoisse

{2}{B}{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue de la fortune

{2}{R}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À mon seul désir

{4}{U}{U}



Rituel

R

Mélangez votre bibliothèque. Puis exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

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

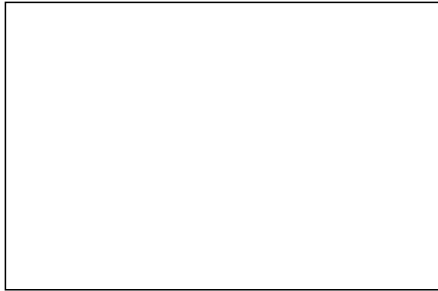
R

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

~Tordeur de temps

{2}{U}



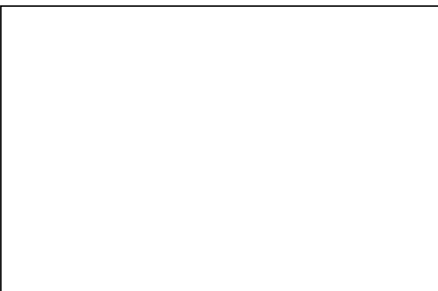
Rituel

R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière dans sa bibliothèque, puis pioche sept cartes. (Puis mettez le Timetwister dans le cimetière de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Académie tolariane

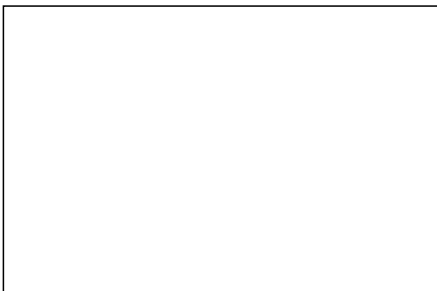


Terrain légendaire R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite



Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite



Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite



Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagéz vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagéz vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



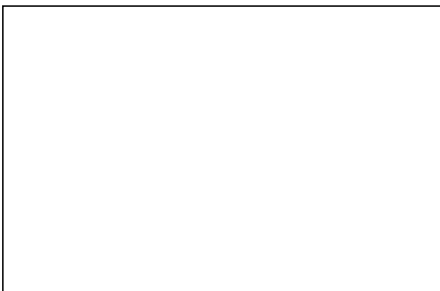
Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

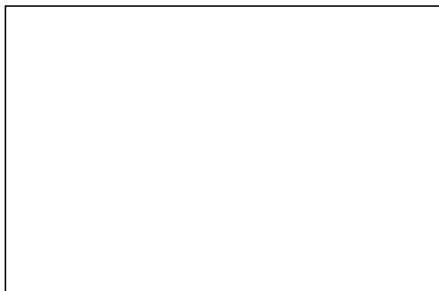
R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche de mana

{1}



Artefact

R

L'arche de mana ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, dégagez l'Arche de mana.

Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana est engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

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

Clé voltaïque

{1}



Artefact

U

{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de l'éveil

{2}



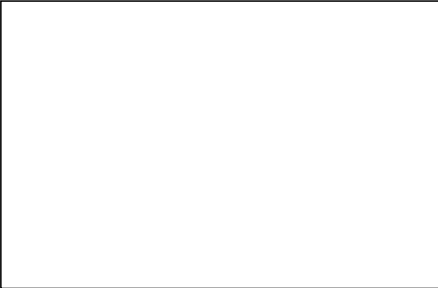
Artefact

U

Les sorts coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de l'éveil {2}

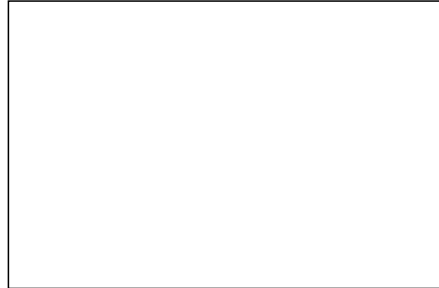


Artefact U

Les sorts coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre-mémoire {5}




Artefact R

{T}, sacrifiez la Jarre-mémoire : Chaque joueur exile toutes les cartes de sa main, face cachée, et pioche sept cartes. Au début de la prochaine étape de fin, chaque joueur se défausse de sa main et renvoie dans sa main chaque carte exilée de cette manière.

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

Monolithe sinistre {2}



Artefact R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

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

{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

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

Mox de perle

{0}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {W}.

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


Mox de saphir {0}



Artefact R
{T} : Ajoutez {U}.

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


Pétale de lotus {0}



Artefact C
{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Mox d'émeraude {0}



Artefact R
{T} : Ajoutez {G}.

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

Éclair de génie

{X}{2}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assolement

{G}

Éphémère

C

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

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

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

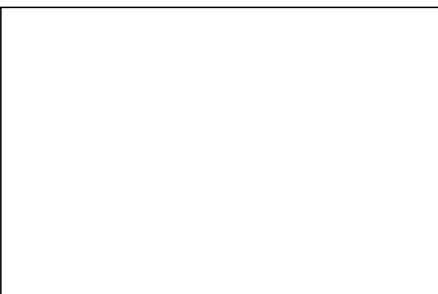
C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

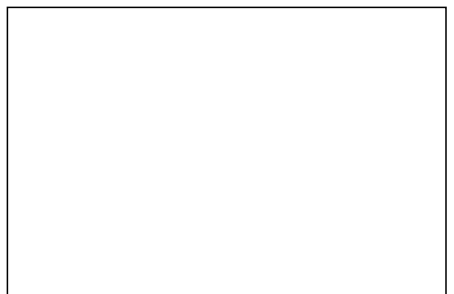
C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

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

Méditation

{2}{U}

Éphémère

R

Piochez quatre cartes. Vous passez votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte 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

Méditation

{2}{U}

Éphémère

R

Piochez quatre cartes. Vous passez votre prochain tour.

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

Suspens

{1}{W}



Éphémère

R

Jusqu'à la fin du tour, un joueur ciblé ne peut pas jouer de sorts d'éphémère ou de rituel, et ce joueur ne peut pas activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.
Piochez 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

Suspens

{1}{W}



Éphémère

R

Jusqu'à la fin du tour, un joueur ciblé ne peut pas jouer de sorts d'éphémère ou de rituel, et ce joueur ne peut pas activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché selon Yaugzebul

{4}{B}{B}

Enchantement

R

Passez votre étape de pioche.

Payez 1 point de vie : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'esprit dépasse la matière

{2}{U}{U}{U}{U}

Enchantement

R

Défaussez-vous d'une carte : Vous pouvez engager ou dégager l'artefact ciblé, la créature ciblée ou le terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaînements

{G}

Enchantement

R

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de terrains pendant chacun de vos tours.

À chaque fois que vous jouez un terrain, si ce n'était pas le premier terrain que vous avez joué ce tour-ci, les Enchaînements vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{1}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

