

Ferrailleur elfe {G}



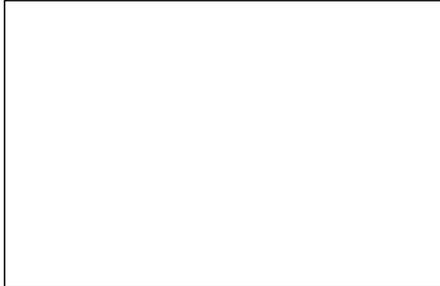
Créature : elfe U

{G}, {T}, sacrifiez le Ferrailleur elfe : Détruisez un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}



Créature : elfe et esprit U

Exilez le Guide spirituel elfe de votre main : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}



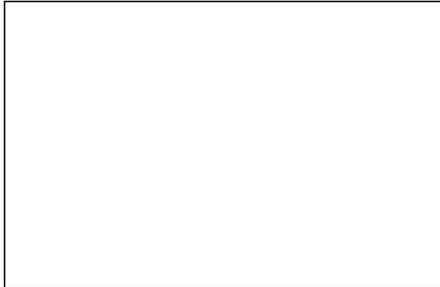
Créature : elfe et esprit U

Exilez le Guide spirituel elfe de votre main : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}



Créature : elfe et esprit U

Exilez le Guide spirituel elfe de votre main : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Guide spirituel elfe** {2}{G}



Créature : elfe et esprit U  
 Exilez le Guide spirituel elfe de votre main : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mur d'amadou** {G}



Créature : plante et mur C  
 Défenseur  
 Sacrifiez le Mur d'amadou : Ajoutez {R}{R}.  
 {R}, sacrifiez le Mur d'amadou : Il inflige 2 blessures à une créature ciblée qu'il bloque.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mur d'amadou** {G}



Créature : plante et mur C  
 Défenseur  
 Sacrifiez le Mur d'amadou : Ajoutez {R}{R}.  
 {R}, sacrifiez le Mur d'amadou : Il inflige 2 blessures à une créature ciblée qu'il bloque.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mur d'amadou** {G}



Créature : plante et mur C  
 Défenseur  
 Sacrifiez le Mur d'amadou : Ajoutez {R}{R}.  
 {R}, sacrifiez le Mur d'amadou : Il inflige 2 blessures à une créature ciblée qu'il bloque.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amadou {G}



Créature : plante et mur C

Défenseur

Sacrifiez le Mur d'amadou : Ajoutez {R}{R}.

{R}, sacrifiez le Mur d'amadou : Il inflige 2 blessures à une créature ciblée qu'il bloque.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soudeur goblin {R}



Créature : goblin et artificier R

{T} : Choisissez un artefact ciblé qu'un joueur contrôle et une carte d'artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifie l'artefact et renvoie simultanément la carte d'artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soudeur goblin {R}



Créature : goblin et artificier R

{T} : Choisissez un artefact ciblé qu'un joueur contrôle et une carte d'artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifie l'artefact et renvoie simultanément la carte d'artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soudeur goblin {R}



Créature : goblin et artificier R

{T} : Choisissez un artefact ciblé qu'un joueur contrôle et une carte d'artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifie l'artefact et renvoie simultanément la carte d'artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Don de terrain

{1}{G}



Rituel

C

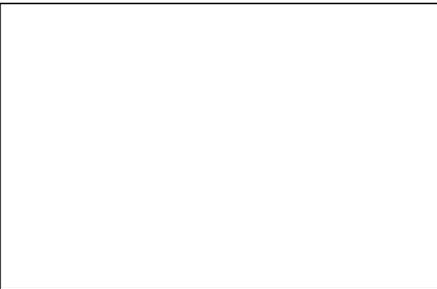
Si vous n'avez pas de carte de terrain en main, vous pouvez révéler votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de terrain

{1}{G}



Rituel

C

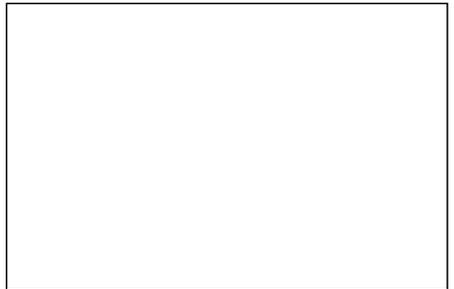
Si vous n'avez pas de carte de terrain en main, vous pouvez révéler votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de terrain

{1}{G}



Rituel

C

Si vous n'avez pas de carte de terrain en main, vous pouvez révéler votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de terrain

{1}{G}



Rituel

C

Si vous n'avez pas de carte de terrain en main, vous pouvez révéler votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant

{1}{G}



Rituel

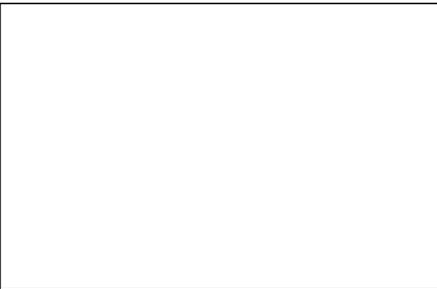
R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant

{1}{G}



Rituel

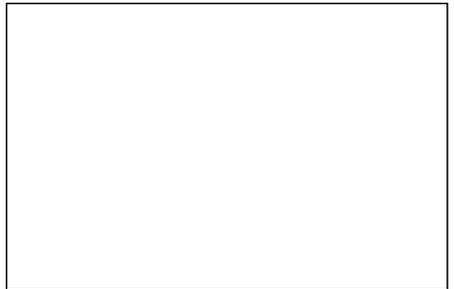
R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant

{1}{G}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

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

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 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

Fabrication

{2}{U}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication

{2}{U}



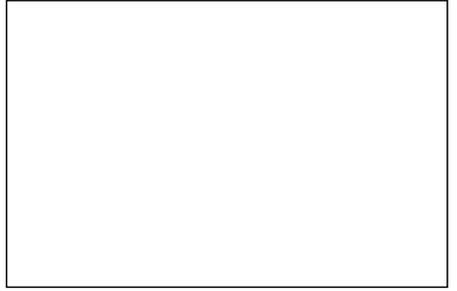
Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Tordeur de temps

{2}{U}



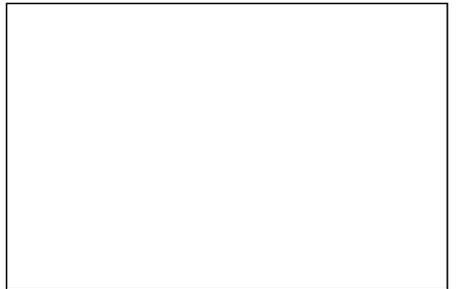
Rituel

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

Île tropicale



Terrain : forêt et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de mana

{0}



Artefact

M

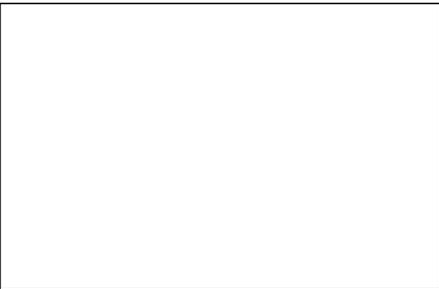
Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, la Crypte de mana vous inflige 3 blessures.

{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.

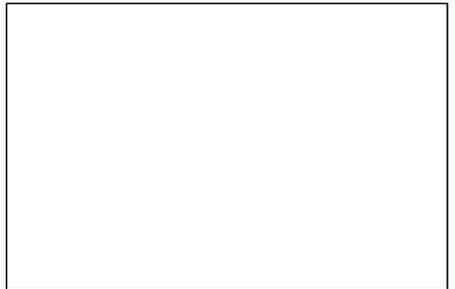
Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana est engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant de l'œil du lion

{0}



Artefact

R

Défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Diamant de l'œil du lion : Ajoutez trois manas d'une couleur quelconque unique. N'activez que comme un éphémère.

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

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

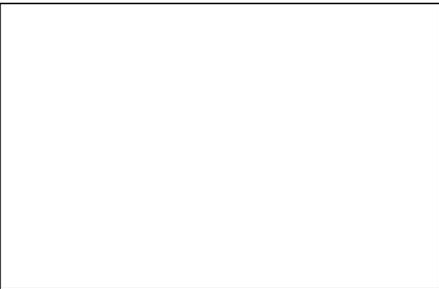
Empreinte ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteffect, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artefact

R

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

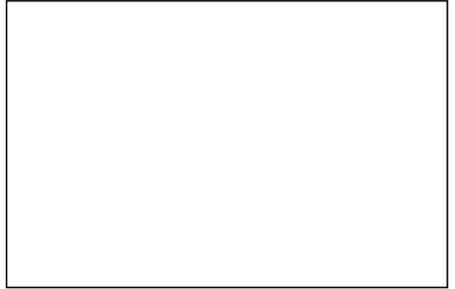
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de jais

{0}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de perle {0}



Artefact **R**  
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

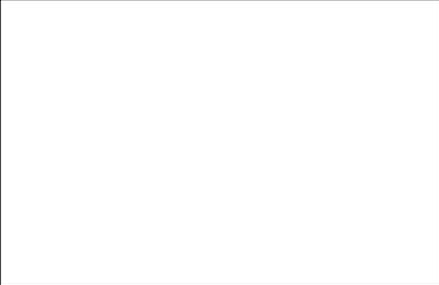
Mox de saphir {0}



Artefact **R**  
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

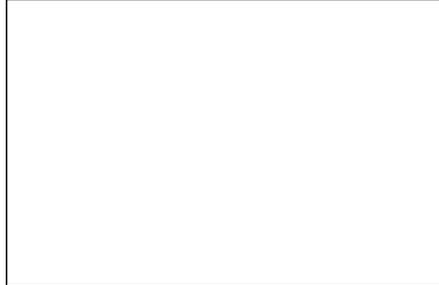
Mox de rubis {0}



Artefact **R**  
{T} : Ajoutez {R}.

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

Rotefeu goblin

{4}



Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}



Artefact

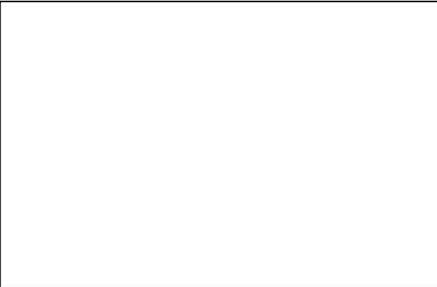
R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}



Artefact

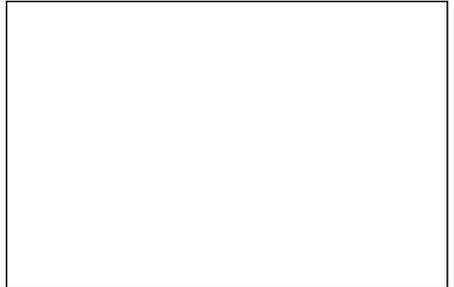
R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}



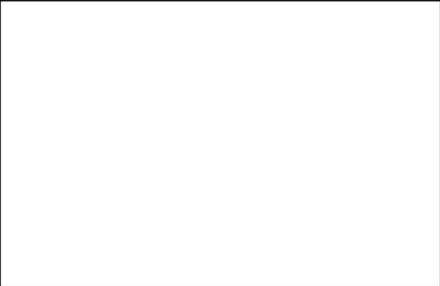
Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère chromatique {1}

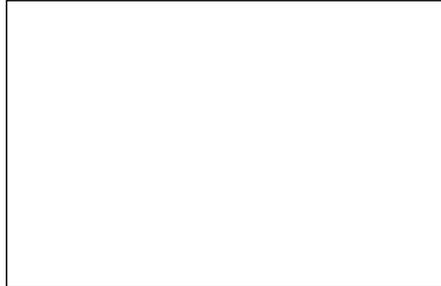


Artefact **C**

{1}, {T}, sacrifiez la Sphère chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère chromatique {1}

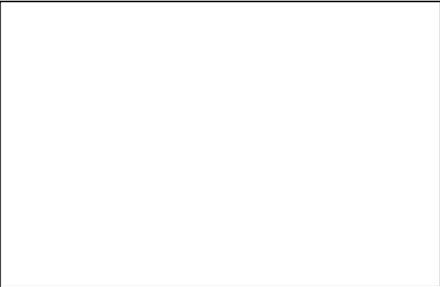


Artefact **C**

{1}, {T}, sacrifiez la Sphère chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère chromatique {1}

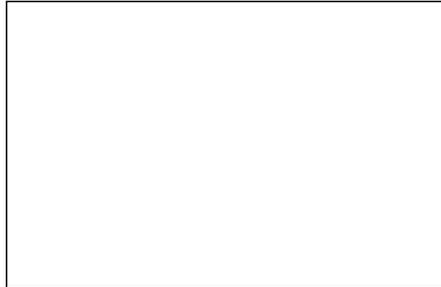


Artefact **C**

{1}, {T}, sacrifiez la Sphère chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère chromatique {1}



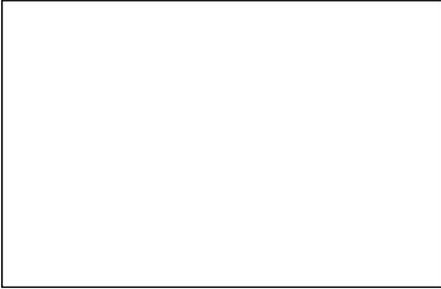
Artefact **C**

{1}, {T}, sacrifiez la Sphère chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Lotus noir

{0}



Artefact

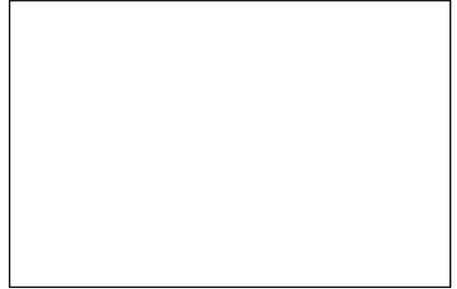
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butin du Caveau

{B}



Éphémère

R

Choisissez un nom de carte. Révélez une à une des cartes du dessus de votre bibliothèque, jusqu'à ce que vous révélez une carte avec ce nom, mettez ensuite cette carte dans votre main. Exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière, et perdez 1 point de vie pour chacune des cartes exilées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Mox d'émeraude

{0}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consultation démoniaque

{B}



Éphémère

U

Choisissez un nom de carte. Exilez les six cartes du sommet de votre bibliothèque, puis révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révélez une carte avec le nom choisi. Mettez cette carte dans votre main et exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

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

~Rappel ancestral

{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche trois cartes.

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

Nécropuissance

{B}{B}{B}

Enchantement

R

Sautez votre étape de pioche.  
À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, exilez cette carte depuis votre cimetière.  
Payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque face cachée. Mettez cette carte dans votre main au début de votre prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

