

Colosse de pestacier

{12}



Créature-artefact : phyrexian et golem

M

Piétinement, infection, indestructible

Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre

{2}



Créature-artefact : épouvantail

R

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre

{2}



Créature-artefact : épouvantail

R

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre

{2}



Créature-artefact : épouvantail

R

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre {2}



Créature-artefact : épouvantail R

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques {2}{U}



Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques {2}{U}



Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier M

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

M

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau impérial

{B}

Rituel

R

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

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

Volonté de Yaugzebul

{2}{B}

Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des cartes de votre cimetière.  
Si une carte devrait être mise dans votre cimetière depuis n'importe où ce tour-ci, exilez cette carte à la place.

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

Académie tolariane

Terrain légendaire

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}

Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.  
Piochez une carte.

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

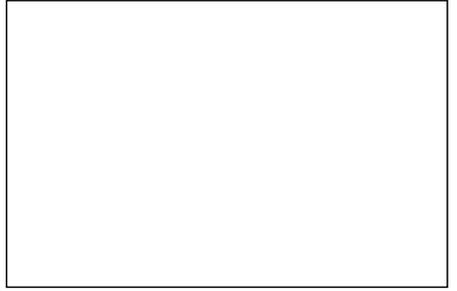


Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



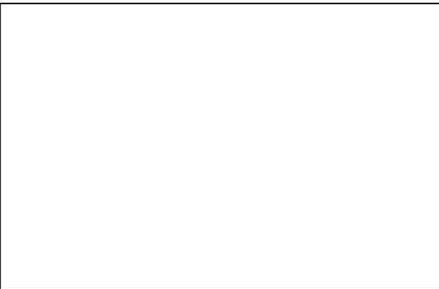
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

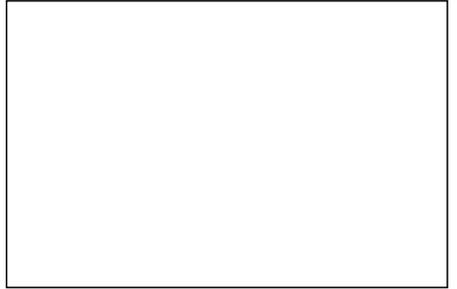


Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

île



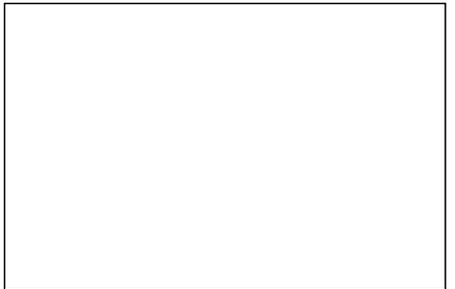
Terrain de base : île

C

{U}

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

Mer souterraine



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

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des morts-terrains

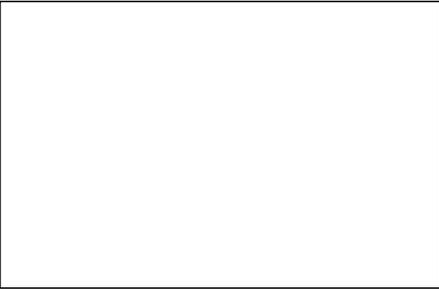


Terrain  
(T) : Ajoutez {C}.  
(T), Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

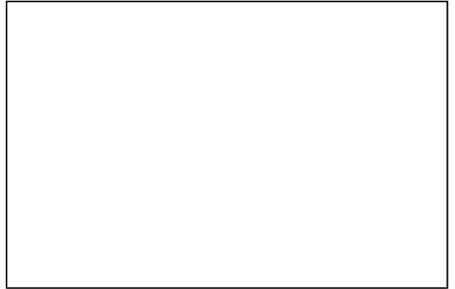


Terrain : île et marais  
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

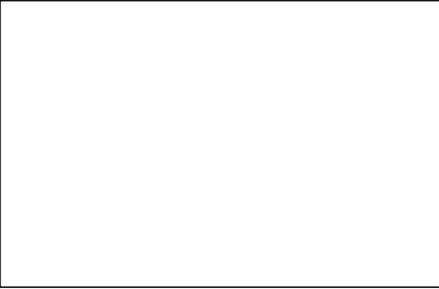


Terrain-artefact  
(T) : Ajoutez {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

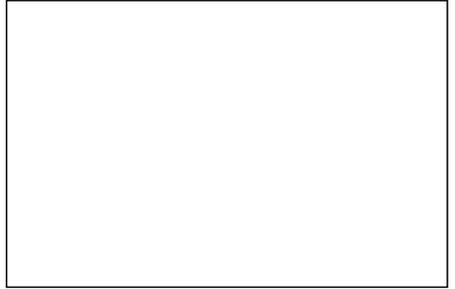
C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



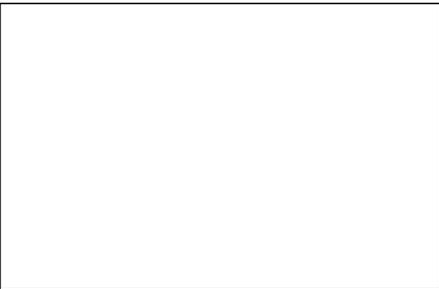
Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

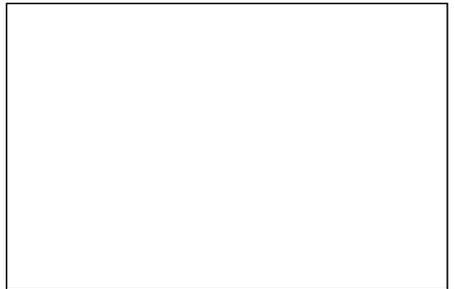
C

{T} : Ajoutez {U}.

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.

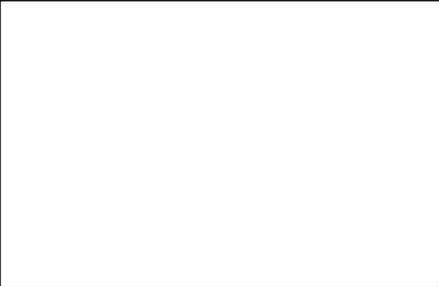
Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, dégagez l'Arche de mana.

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

Clé voltaïque {1}

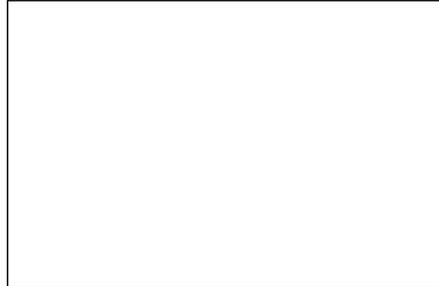


Artefact U

{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meularde {1}

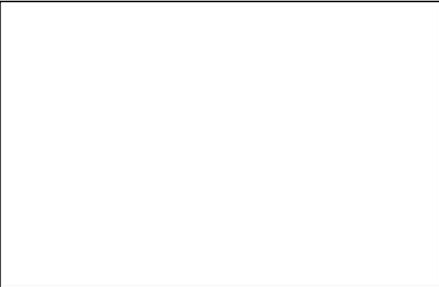


Artefact R

{3}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes. Si deux cartes qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant de l'œil du lion {0}

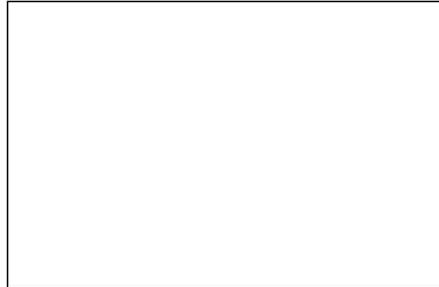


Artefact R

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

Meularde {1}



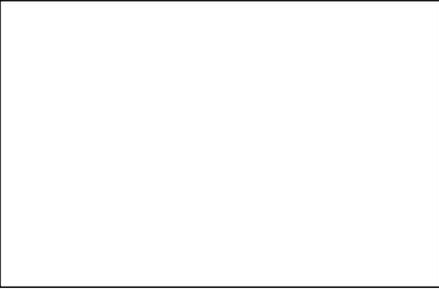
Artefact R

{3}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes. Si deux cartes qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meularde

{1}



Artefact

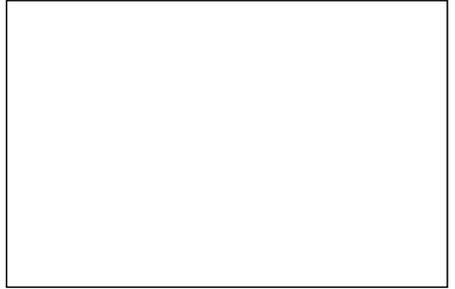
R

{3}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes. Si deux cartes qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de diamant

{0}



Artefact

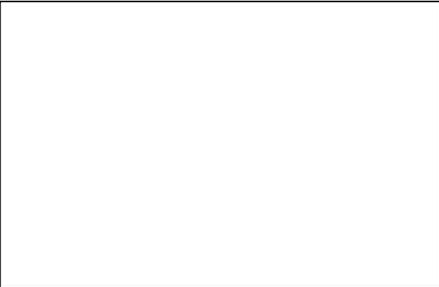
R

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

Meularde

{1}



Artefact

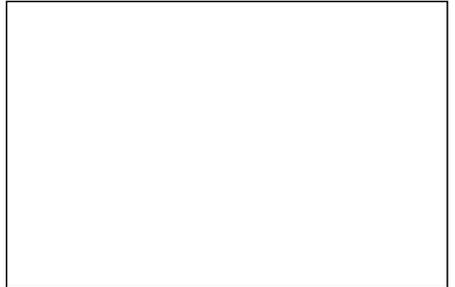
R

{3}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes. Si deux cartes qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de jais

{0}



Artefact

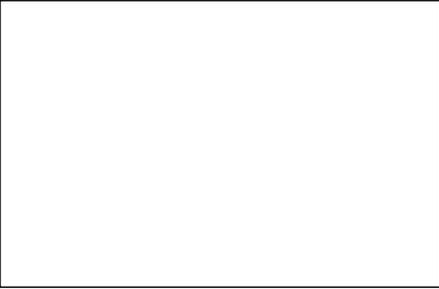
R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de saphir

{0}



Artefact

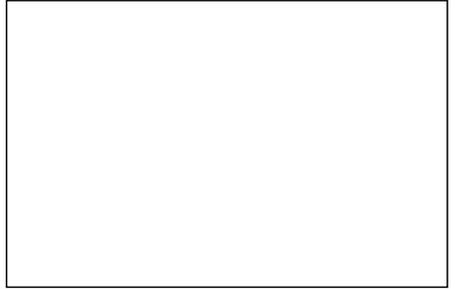
R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Caveau temporel

{2}



Artefact

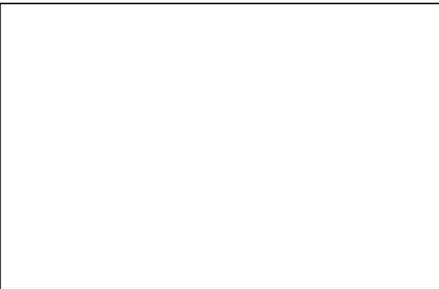
R

Le Caveau temporel arrive sur le champ de bataille engagé.  
Le Caveau temporel ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.  
Si vous devriez commencer votre tour alors que le Caveau temporel est engagé, vous pouvez passer ce tour à la place. Si vous faites ainsi, dégagez le Caveau temporel.  
{T} : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

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

~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

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

Drain de mana

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dons non-donnés

{3}{U}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à quatre cartes avec des noms différents et révéléz-les. Un adversaire ciblé choisit deux de ces cartes. Mettez les cartes choisies dans votre cimetière et le reste dans votre main. Puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de mana

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

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

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

Préceptrice mystique

{U}



Éphémère

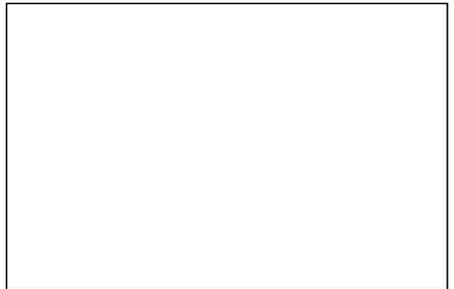
U

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

-Rappel ancestral

{U}



Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du malheur

{6}{B}{B}



Créature : avatar

M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

Peur

{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}



Artefact

R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.

Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

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

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extirpation

{B}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}

Artefact

R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège vorace

{2}{B}{B}

Éphémère : piège

U

Si un adversaire a au moins trois cartes qui ont été mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort. Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort. Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur

{U}

Éphémère

U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sabotage d'acier

{U}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?  
? Contrecarrez un sort d'artefact ciblé.  
? Renvoyez un artefact ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démystification

{W}



Éphémère

C

Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast