

Brocanteur entravarc

Créature-artefact : golem

Retirez un marqueur +1/+1 du Brocanteur entravarc :
Mettez une carte d'artefact ciblée dep votre
cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Modularité 2

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan morceleur

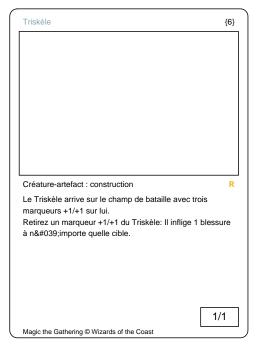
Créature-artefact : golem

Quand le Titan morceleur arrive sur le champ de bataille ou le quitte, choisissez un terrain de chaque type de terrain de base, puis détruisez ces terrains.

7/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Triskèle (6)

Créature-artefact : construction R

Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Jeune dracodard

Créature : drakôn

Vol
Sacrifiez le Jeune dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

Jeune dracodard	{1}{U}	Visions nées du sérum {U}
Créature : drakôn	U	Rituel
Vol Sacrifiez le Jeune dracodard : Contrecar moins que son contrôleur ne paye {1}.	rrez un sort ciblé à	Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum	{U}
Rituel	U
Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les de dessus de votre bibliothèque. Mettez n'in nombre d'entre elles au-dessous de votre	nporte quel
bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l' votre choix.)	9;ordre de

Visions nées du sérum	{U}
Rituel	U
Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux car dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre votre choix.)	quel
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Visions nées du sérum {U}		Centrale énergétique d'Urza
Rituel Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)		Terrain: centrale énergétique d'Urza C {T}: Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Centrale énergétique d±1/22) (Centrale énergétique d8.#030-l leza
Centrale énergétique d'Urza		Centrale énergétique d'Urza
Terrain: centrale énergétique d'Urza C {T}: Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)		Terrain: centrale énergétique d'Urza (T): Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza		Île
Terrain : centrale énergétique d'Urza C {T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)		Terrain de base : île C {U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île	
Tamaia da basa sida	
Terrain de base : île	С
{U}	

Île	Ì
Terrain de base : île	С
{U}	C
• ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



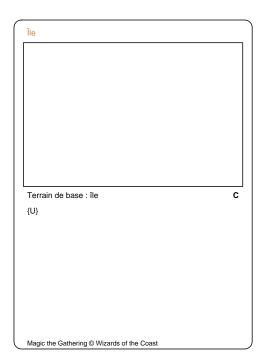






Terrain de base : île	С
{U}	
(U)	

Mine d'Urza	
Terrain : mine d':Hrza	
Torrain : mine danooo,orza	
{T}: Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza,	
ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec	
tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)	
sa#039,engage pour {C/(C/.)	



_		_
	Mine d'Urza	
		╛
	Terrain : mine d'Urza	;
	{T}: Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza,	
	ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec	
	tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)	
	(-)(-),	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
_	wagio the Gathering & Wizards of the Coast	_

Mine d'Urza		Oboro, le palais dans les nuages
Terrain : mine d'Urza C		Terrain légendaire M
{T}: Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza,		{T}: Ajoutez {U}.{1}: Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son
ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec		propriétaire.
tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)		
Mania the Cathorine & Williams of the Count		Marie the Catherine & Winnesda of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mino d9#020:11rzo)	Tour de #0201 ligra
Mine d'Urza		Tour d'Urza
Mine d'Urza Terrain : mine d'Urza C		Tour d'Urza Terrain : tour d'Urza C
Terrain : mine d'Urza C {T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale		Terrain : tour d'Urza C {T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une
Terrain : mine d'Urza C {T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza,		Terrain : tour d'Urza C {T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique
Terrain : mine d'Urza C {T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale		Terrain : tour d'Urza C {T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une
Terrain : mine d'Urza C {T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec		Terrain : tour d'Urza C {T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous
Terrain : mine d'Urza C {T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza		Terrain: tour d'Urza (T): Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour
Terrain : mine d'Urza C {T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza		Terrain: tour d'Urza C {T}: Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour
Terrain : mine d'Urza C {T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza		Terrain: tour d'Urza (T): Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour
Terrain : mine d'Urza C {T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza		Terrain: tour d'Urza (T): Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour

Tour d'Urza	Tour d'Urza	
Terrain: tour d'Urza C {T}: Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}(C) à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)	Terrain: tour d'Urza {T}: Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vou contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)	s
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Tour d'Urza	Bâton de domination	{3}
Terrain : tour d'Urza C {T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique	Artefact {1}: Dégagez le Bâton de domination. {2}, {T}: Vous gagnez 1 point de vie.	R
d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	{3}, {T}: Dégagez une créature ciblée. {4}, {T}: Engagez une créature ciblée. {5}, {T}: Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bâton de domination	{3}		Esclavagiste d'âmes	{6 }
Artefact	R		Artefact légendaire	М
 {1}: Dégagez le Bâton de domination. {2}, {T}: Vous gagnez 1 point de vie. {3}, {T}: Dégagez une créature ciblée. {4}, {T}: Engagez une créature ciblée. {5}, {T}: Piochez une carte. 			(4), {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes: V contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vc voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vor prenez toutes les décisions pour ce joueur.)	ous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Esclavagiste d'âmes {
Artefact légendaire {4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Voucontrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)

O-naginata	{1}
Artefact : équipement	U
L'O-naginata ne peut être attaché qu'à une créature de force supérieure ou égale à 3. La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement. Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

O-naginata	{1}
Artefact : équipement	U
L'O-naginata ne peut être attaché qu'à une	
créature de force supérieure ou égale à 3.	
La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement. Équipement {2}	
Equiporion (E)	
Maria the Catherine @ Minarda of the Caset	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pierre de I'oubli	{3}
Artefact	R
{4}, {T}: Mettez un marqueur « destin » sur un permar ciblé.	ent
{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez t	
les permanents non-terrain sans marqueur « destin », retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous le	
permanents.	,,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact	
Artefact	
7.11.01.001	F
{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permane	ent
ciblé.	
{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez to	us
les permanents non-terrain sans marqueur « destin », e	et
retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les	S
permanents.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pierre de I'oubli	{3}
Artefact	R
{4}, {T}: Mettez un marqueur « destin » sur un perma ciblé.	inent
{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez	
les permanents non-terrain sans marqueur « destin » retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous	
permanents.	103
•	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wayic the Gathering & wizards of the Codst	

Sphère chromatique	{1}		Toupie de divination du sensei {	1}
Artefact	С		Artefact	U
{1}, {T}, sacrifiez la Sphère chromatique : Ajoutez un m de la couleur de votre choix. Piochez une carte.	ana		 {1}: Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre. {T}: Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire. 	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Sphère chromatique	{1}
Artefact	С
{1}, {T}, sacrifiez la Sphère chromatique : A	
de la couleur de votre choix. Piochez une c	carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Toupie d	e divination	du sensei			{1}
Artefact					U
	ardez les tro que, puis re			de votre 039;importe	quel
	hez une ca	rte et mett	ez ensuite	la Toupie de)
divinatior propriéta		au-dessus	de la bibli	othèque de	son

Toupie de divination du sensei	{1}	Condescendance	{X}{U}
Artefact	U	Éphémère	c
{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe d	luel	Contrecarrez le sort ciblé à moins paye {X}. Regard 2.	que son contrôleur ne
ordre. $\label{eq:tau} \mbox{T}: \mbox{Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de}$			
divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de si propriétaire.	on		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

Condescendance	{X}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleu paye {X}. Regard 2.	r ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Condescendance	{X}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur paye {X}. Regard 2.	ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Condescendance {X}	{U}		Fu	uite de mana	{1}{U}
Éphémère	С		Ép	phémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne				ontrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur	ne
paye {X}. Regard 2.			pa	aie {3}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Ma	agic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana {1	}{U}
<u></u>	
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.	e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur paie {3}.	ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

			U}
Éphémère	c	Éphémère	U
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne		Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux	
paie {3}.		cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.	
		daanp,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Soif de connaissance	{2}{U}
المراجعة الم	
Éphémère	U
Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deu cartes à moins que vous ne vous défaussiez	IX
d'une carte d'artefact.	

Soif de connaissance	{2}{U}
Éphémère	U
Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.	(
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast	,

Soif de connaissance	{2}{U}
Éphémère	U
Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deu	IX
cartes à moins que vous ne vous défaussiez	
d'une carte d'artefact.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	