Refonte {X}{U}{U}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refonte {X}{U}{U}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refonte {X}{U}{U}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refonte {X}{U}{U}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colisée céphalide

Terrain U

{T} : Ajoutez {U}. Le Colisée céphalide vous inflige 1 blessure.
Seuil ? {U}, {T}, sacrifiez le Colisée céphalide : Le joueur ciblé pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes de sa main. N'activez cette capacité que s'il y a sept cartes ou plus dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisement archéologique

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Gisement archéologique : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colisée céphalide

Terrain U

{T} : Ajoutez {U}. Le Colisée céphalide vous inflige 1 blessure.
Seuil ? {U}, {T}, sacrifiez le Colisée céphalide : Le joueur ciblé pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes de sa main. N'activez cette capacité que s'il y a sept cartes ou plus dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisement archéologique

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Gisement archéologique : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisement archéologique

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Gisement archéologique : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisement archéologique

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Gisement archéologique : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

Terrain neigeux de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

Terrain neigeux de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

Terrain neigeux de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

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

Quartier fantôme

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du conjurateur {1}

Artefact **C**

{T}, Sacrifiez la Babiole du conjurateur : Mettez au-dessous de votre bibliothèque jusqu'à une carte ciblée de votre cimetière. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du conjurateur {1}

Artefact **C**

{T}, Sacrifiez la Babiole du conjurateur : Mettez au-dessous de votre bibliothèque jusqu'à une carte ciblée de votre cimetière. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du conjurateur {1}

Artefact **C**

{T}, Sacrifiez la Babiole du conjurateur : Mettez au-dessous de votre bibliothèque jusqu'à une carte ciblée de votre cimetière. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du conjurateur {1}

Artefact **C**

{T}, Sacrifiez la Babiole du conjurateur : Mettez au-dessous de votre bibliothèque jusqu'à une carte ciblée de votre cimetière. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du conjurateur {1}

Artefact **C**

{T}, Sacrifiez la Babiole du conjurateur : Mettez au-dessous de votre bibliothèque jusqu'à une carte ciblée de votre cimetière. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

Artefact **C**

{R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile chromatique {1}

Artefact U

{1}, {T}, sacrifiez l'Étoile chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Quand l'Étoile chromatique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile chromatique {1}

Artefact U

{1}, {T}, sacrifiez l'Étoile chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Quand l'Étoile chromatique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile chromatique {1}

Artefact U

{1}, {T}, sacrifiez l'Étoile chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Quand l'Étoile chromatique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile chromatique {1}

Artefact U

{1}, {T}, sacrifiez l'Étoile chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Quand l'Étoile chromatique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus

Artefact R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus

Artefact R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus

Artefact R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus

Artefact R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur 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

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

?uf de Cielcouvert {1}

Artefact **U**

{2}, {T}, sacrifiez l'?uf de Cielcouvert : Ajoutez {W}{U}. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de Cielcouvert {1}

Artefact **U**

{2}, {T}, sacrifiez l'?uf de Cielcouvert : Ajoutez {W}{U}. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de Cielcouvert {1}

Artefact **U**

{2}, {T}, sacrifiez l'?uf de Cielcouvert : Ajoutez {W}{U}. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de Cielcouvert {1}

Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez l'?uf de Cielcouvert : Ajoutez {W}{U}. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de Moussefeu {1}

Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez l'?uf de Moussefeu : Ajoutez {R}{G}. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de Moussefeu {1}

Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez l'?uf de Moussefeu : Ajoutez {R}{G}. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de Solherbe {1}

Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez l'?uf de Solherbe : Ajoutez {G}{W}. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de Sombreau {1}

Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez l'?uf de Sombreau : Ajoutez {U}{B}. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enseignements mystiques {3}{U}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou une carte avec le flash, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
Flashback {5}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de Sombreau {1}

Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez l'?uf de Sombreau : Ajoutez {U}{B}. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enseignements mystiques {3}{U}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou une carte avec le flash, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
Flashback {5}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait rusé {2}{U}

Éphémère R

Vous pouvez révélez une carte d'éphémère que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait rusé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de Tolaria {1}{U}

Éphémère C

Défaussez-vous de votre main, puis piochez autant de cartes que vous vous en êtes défaussées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait rusé {2}{U}

Éphémère R

Vous pouvez révélez une carte d'éphémère que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait rusé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime {W}

Éphémère R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime {W}

Éphémère R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deuxième aurore {1}{W}{W}

Éphémère R

Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et de terrain qui ont été mises dans son cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime {W}

Éphémère R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deuxième aurore {1}{W}{W}

Éphémère R

Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et de terrain qui ont été mises dans son cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deuxième aurore {1}{W}{W}

Éphémère R

Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et de terrain qui ont été mises dans son cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

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

Deuxième aurore {1}{W}{W}

Éphémère R

Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et de terrain qui ont été mises dans son cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels {X}

Artefact R

Solarisation
{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels {X}

Artefact R

Solarisation
{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

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 révéliez 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

Explosifs artificiels {X}

Artefact R

Solarisation
{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération {G}

Éphémère C

Mettez la carte ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semailles {1}{G}

Éphémère R

Ne lancez ce sort que pendant votre tour.
Jouez un tour supplémentaire après celui-ci si un adversaire a lancé un sort bleu ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne ranc?ur {1}{R}

Éphémère U

Détruisez un artefact ciblé.
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne ranc?ur {1}{R}

Éphémère U

Détruisez un artefact ciblé.
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essuyage {1}{U}{U}

Éphémère U

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.)
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce de l'ange {W}

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.)
Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trompentrave {1}{U}

Éphémère R

Fraction de seconde
Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée. Si une capacité d'un permanent est contrecarrée de cette manière, les capacités activées de ce permanent ne peuvent pas être activées ce tour-ci. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast