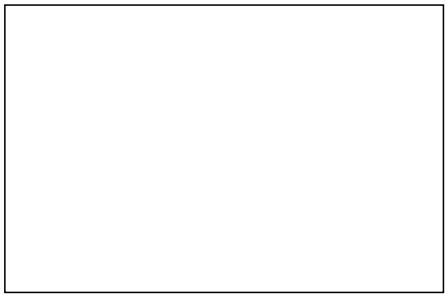
Mage aux breloques {2}{U}



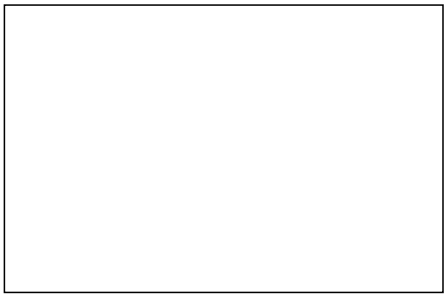
Créature : humain et sorcier U

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}



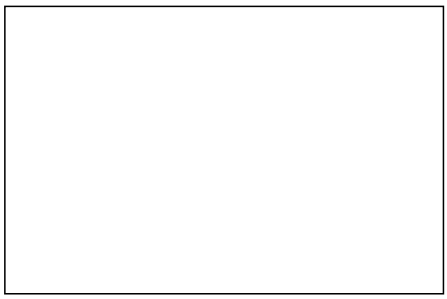
Créature : humain et sorcier U

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 aux breloques {2}{U}



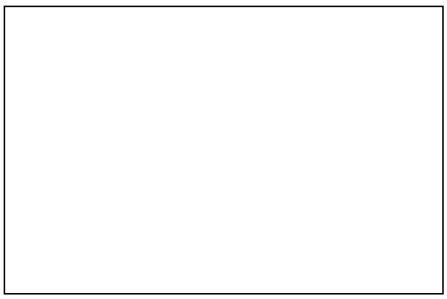
Créature : humain et sorcier U

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

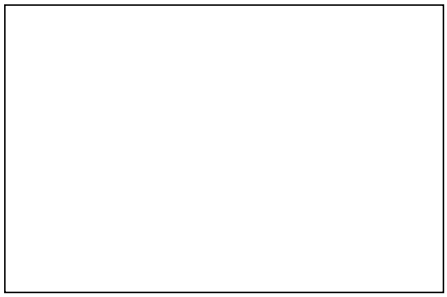
Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateurs aurioks {3}{W}



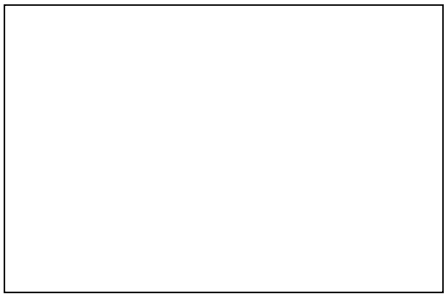
Créature : humain et soldat R

{1}{W} : Renvoyez une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1 depuis votre cimetière dans votre main.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateurs aurioks {3}{W}



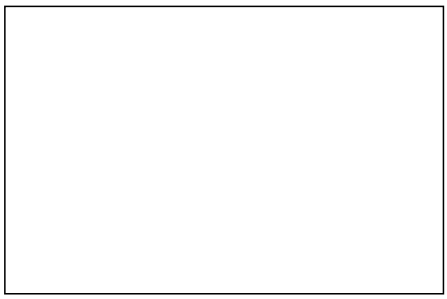
Créature : humain et soldat R

{1}{W} : Renvoyez une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1 depuis votre cimetière dans votre main.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateurs aurioks {3}{W}



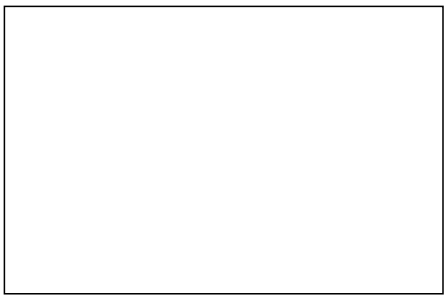
Créature : humain et soldat R

{1}{W} : Renvoyez une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1 depuis votre cimetière dans votre main.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateurs aurioks {3}{W}



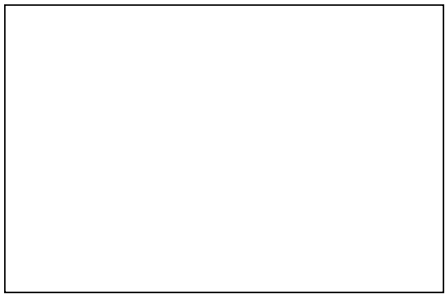
Créature : humain et soldat R

{1}{W} : Renvoyez une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1 depuis votre cimetière dans votre main.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique {1}{B}

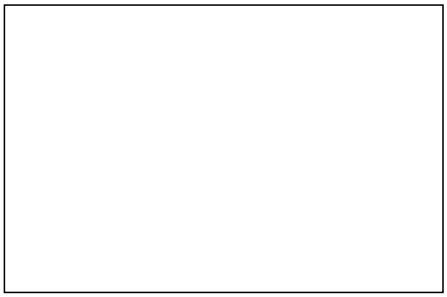


Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

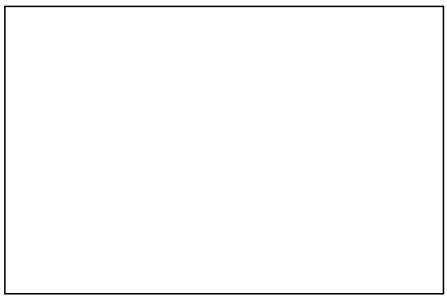


Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balance {1}{W}

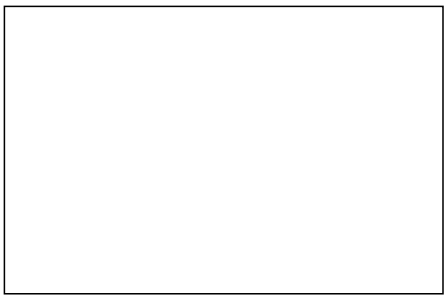


Rituel R

Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par celui qui en contrôle le moins, puis sacrifie le reste. Les joueurs se défaussent des cartes et sacrifient les créatures de la même manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



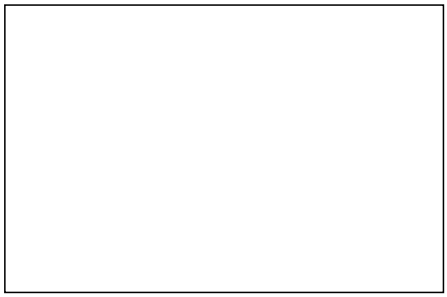
Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

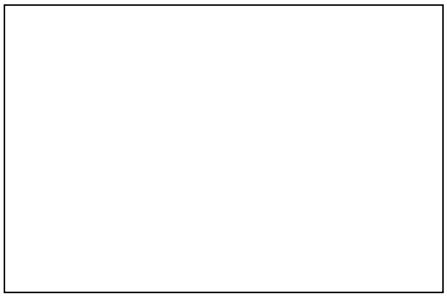


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

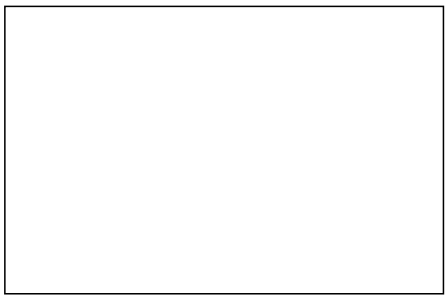


Terrain : plaine et marais **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

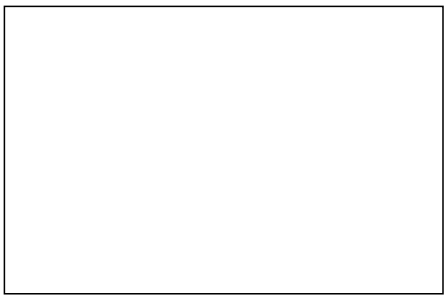


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



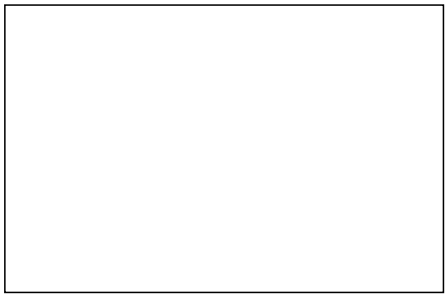
Terrain : plaine et marais **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes

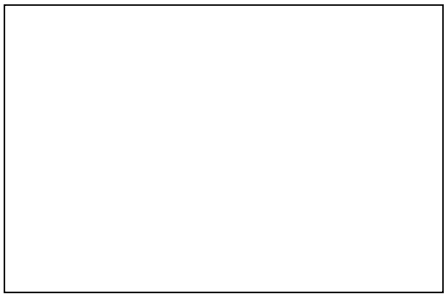


Terrain légendaire **M**

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

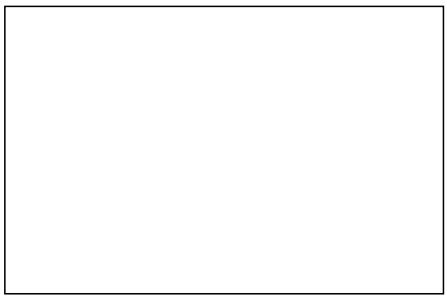


Terrain : plaine et île **R**

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

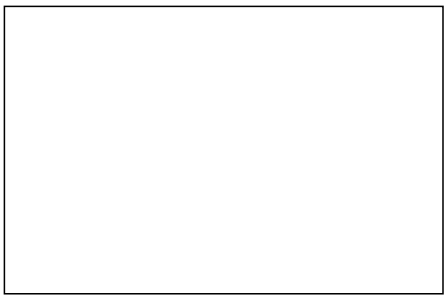


Terrain **R**

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



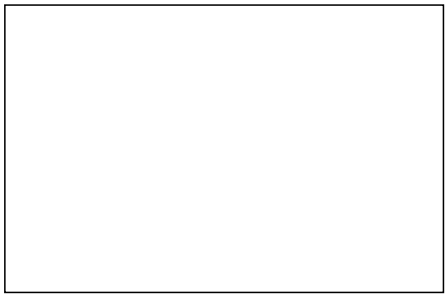
Terrain : plaine et île **R**

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

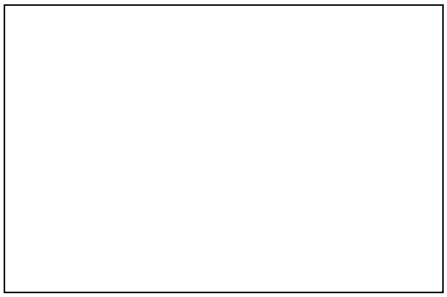


Terrain : île et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

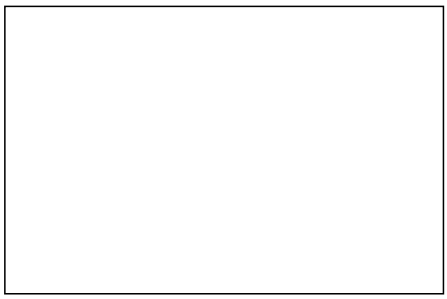


Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

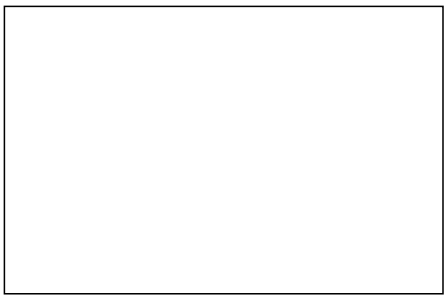


Terrain : île et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



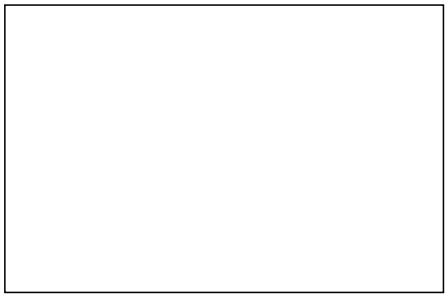
Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

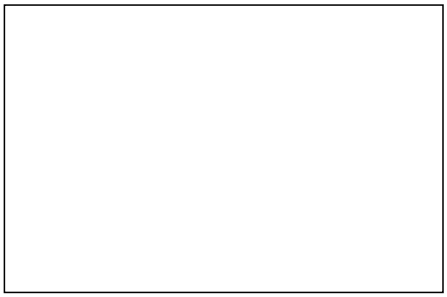


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

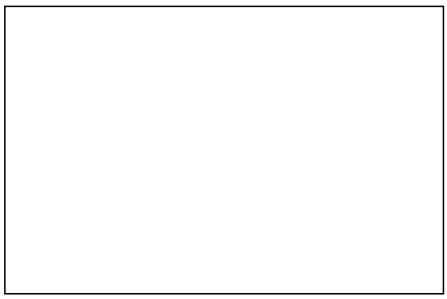


Terrain : plaine et île **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

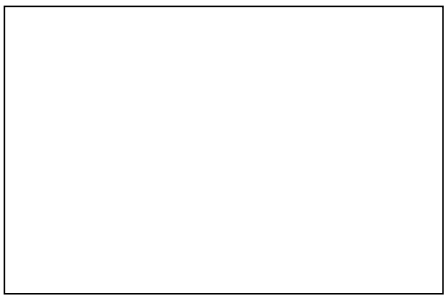


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



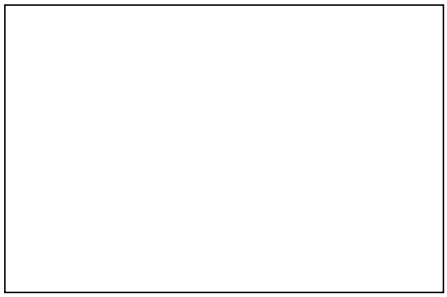
Terrain : plaine et île **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

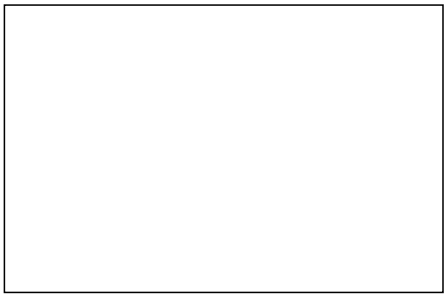


Terrain : plaine et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant

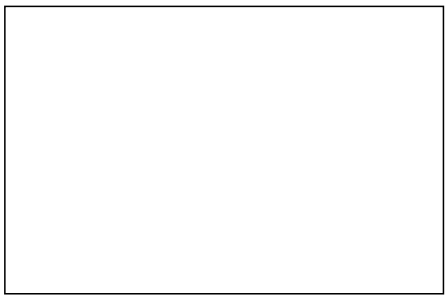


Terrain R

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

Toundra

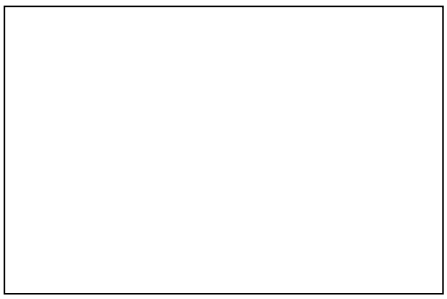


Terrain : plaine et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}



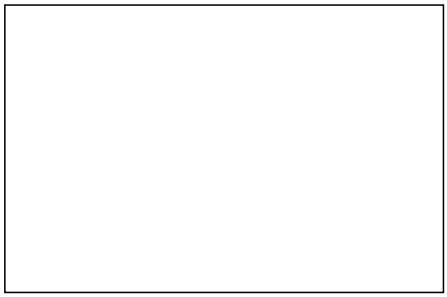
Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther {1}

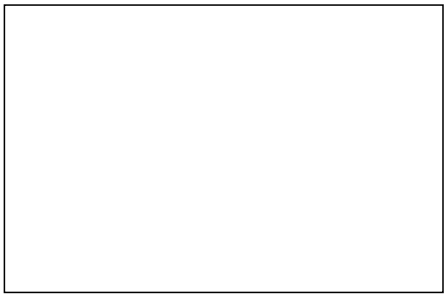


Artefact **C**

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther {1}

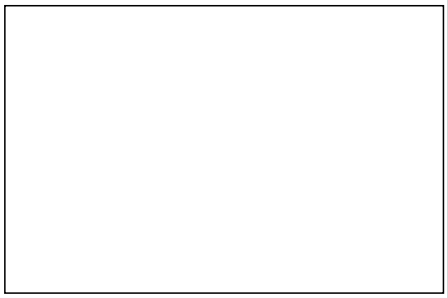


Artefact **C**

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther {1}

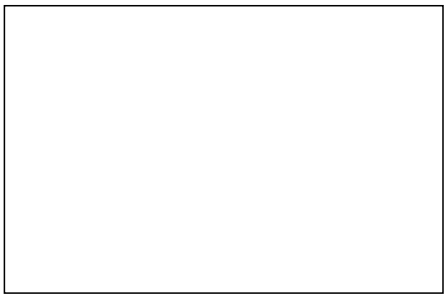


Artefact **C**

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther {1}

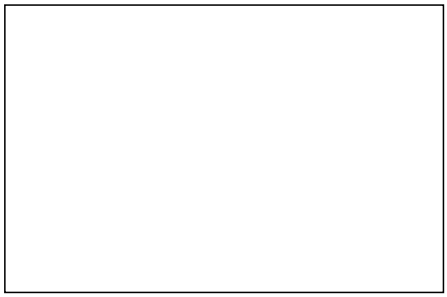


Artefact **C**

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

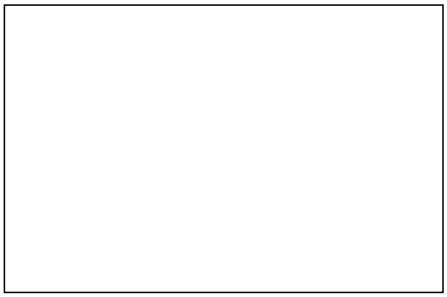


Artefact **C**

{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

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

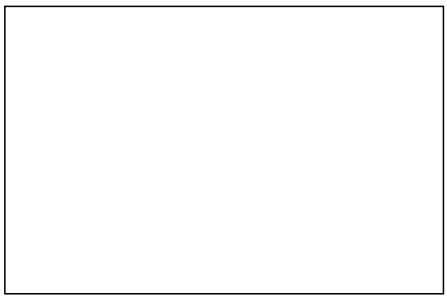


Artefact **C**

{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

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

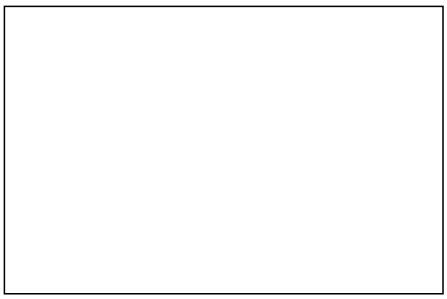


Artefact **C**

{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

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

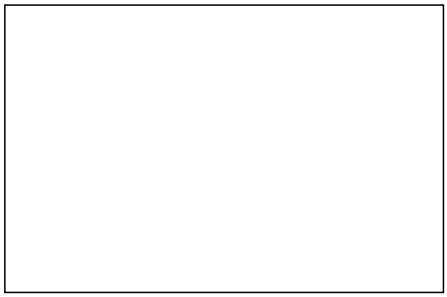


Artefact **C**

{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

Diamant de l'?il du lion {0}

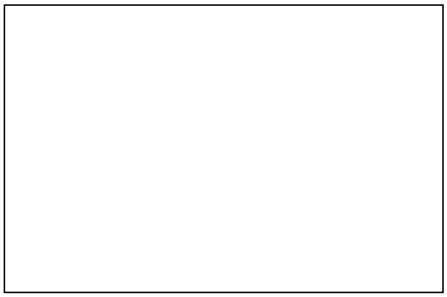


Artefact R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de diamant {0}

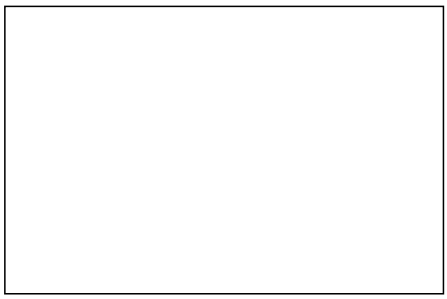


Artefact R

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 chrome {0}

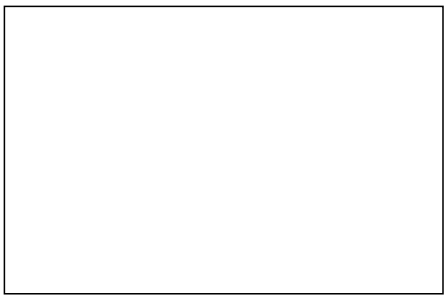


Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.
{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}



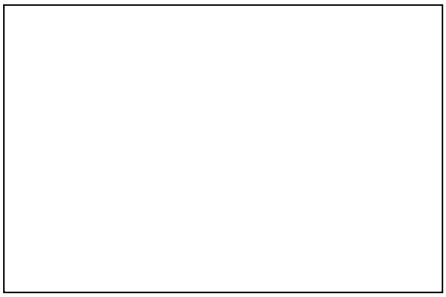
Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique {B}

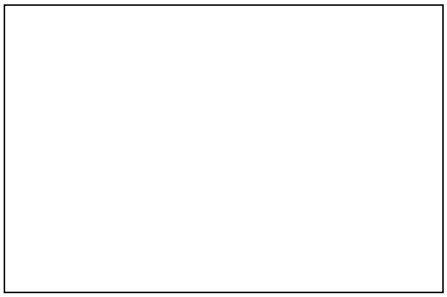


Éphémère **M**

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

Accroc de rune {1}{U}

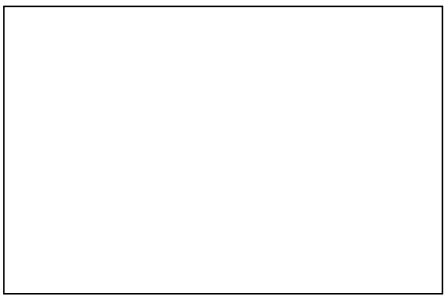


Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune {1}{U}

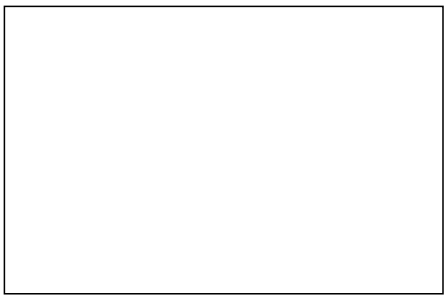


Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune {1}{U}



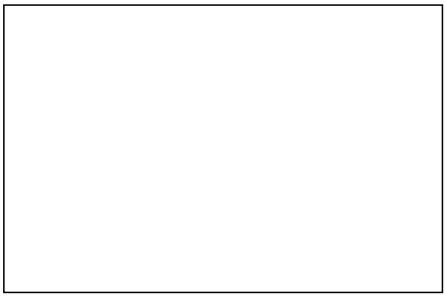
Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune {1}{U}

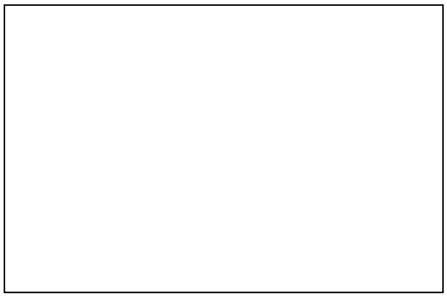


Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

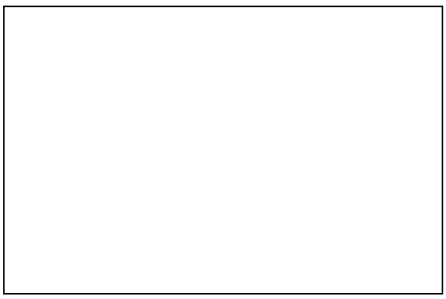


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

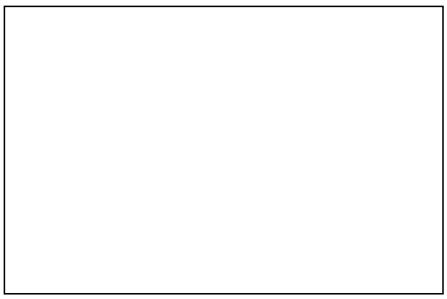


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}



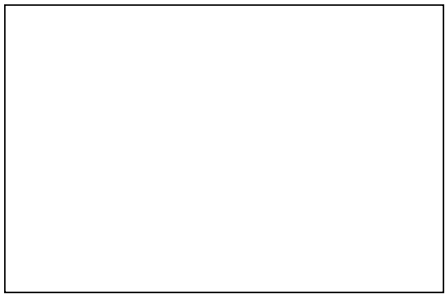
Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

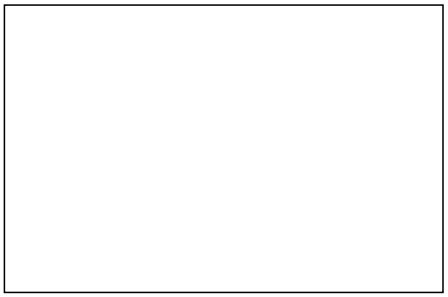


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

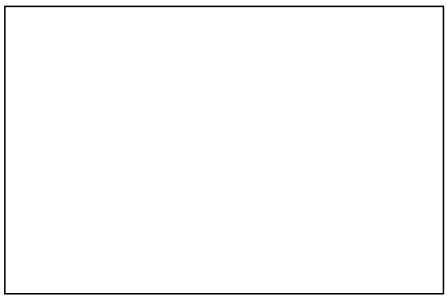


Éphémère U

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}

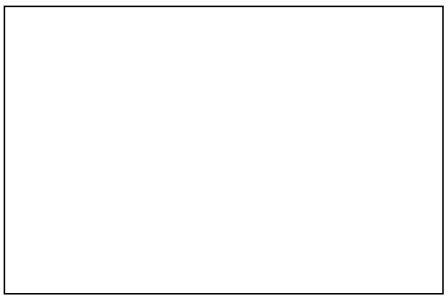


Éphémère U

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}



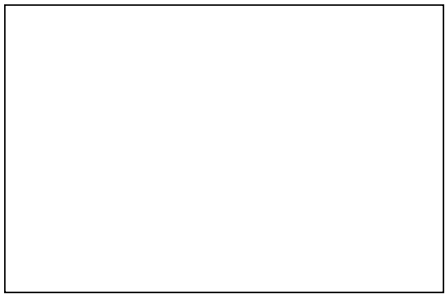
Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

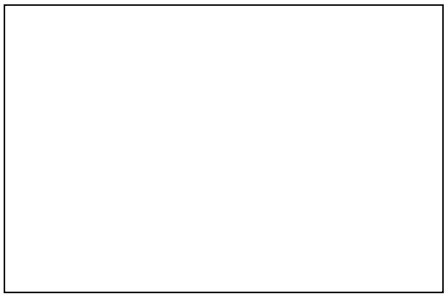


Éphémère U

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

Recherche effrénée {2}{U}

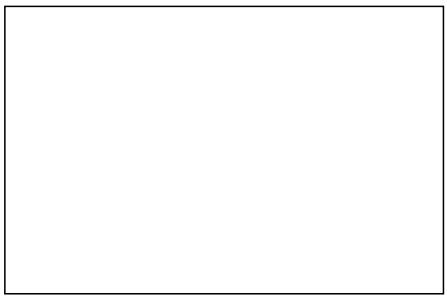


Éphémère C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Dégagez jusqu'à trois terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique {U}

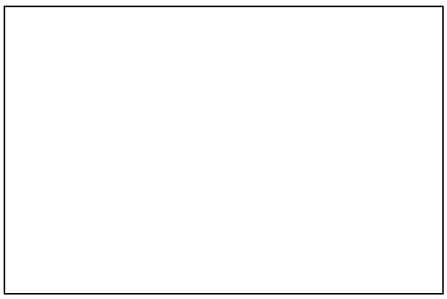


Éphémère U

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

Remue-méninges {U}



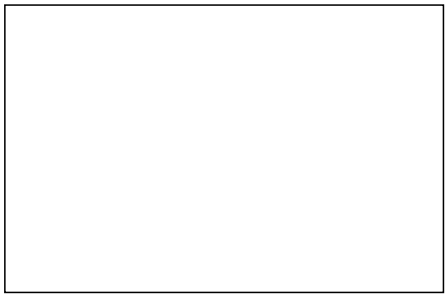
Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement {1}{W}

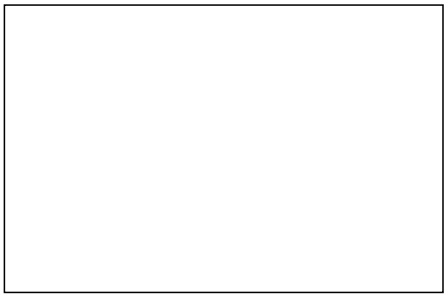


Éphémère **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

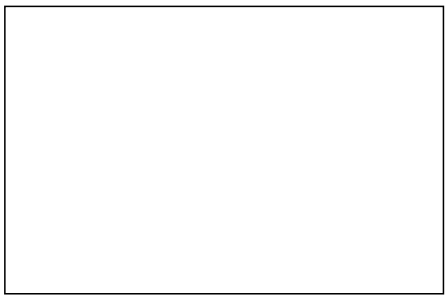


Éphémère **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée {W}



Éphémère **U**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast