

Destruction résonnante

{1}{R}

Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé et tous les autres artefacts ayant le même nom que cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction résonnante

{1}{R}

Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé et tous les autres artefacts ayant le même nom que cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction résonnante

{1}{R}

Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé et tous les autres artefacts ayant le même nom que cet artefact.

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

Visions nées du sérum

{U}

Rituel

U

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

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

Visions nées du sérum

{U}

Rituel

U

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

Visions nées du sérum

{U}

Rituel

U

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}

Rituel

U

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagneC

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther{1}

ArtefactC

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence{2}

ArtefactU

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther{1}

ArtefactC

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence{2}

ArtefactU

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse

{6}

Artefact

R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.

Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.

Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse

{6}

Artefact

R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.
Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair électrostatique

{R}

Éphémère

C

L'Éclair électrostatique inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si c'est une créature-artefact, l'Éclair électrostatique lui inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair électrostatique

{R}

Éphémère

C

L'Éclair électrostatique inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si c'est une créature-artefact, l'Éclair électrostatique lui inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair électrostatique

{R}

Éphémère

C

L'Éclair électrostatique inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si c'est une créature-artefact, l'Éclair électrostatique lui inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condescendance

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condescendance

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condescendance

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condescendance

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Marche des machines

{3}{U}

Enchantement

R

Chaque artefact non-créature est une créature-artefact de force et d'endurance chacune égale à sa valeur de mana. (Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une créature.)

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

Marche des machines

{3}{U}

Enchantement

R

Chaque artefact non-créature est une créature-artefact de force et d'endurance chacune égale à sa valeur de mana. (Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche des machines

{3}{U}

Enchantement

R

Chaque artefact non-créature est une créature-artefact de force et d'endurance chacune égale à sa valeur de mana.
(Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de platine

{7}

Créature-artefact : ange

M

Vol
Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche des machines

{3}{U}

Enchantement

R

Chaque artefact non-créature est une créature-artefact de force et d'endurance chacune égale à sa valeur de mana.
(Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de platine

{7}

Créature-artefact : ange

M

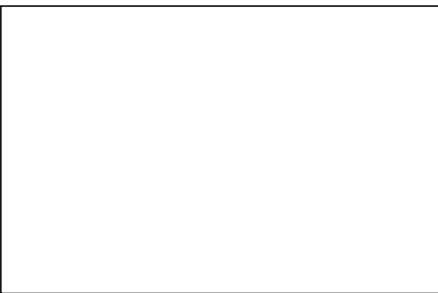
Vol
Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de platine

{7}



Créature-artefact : ange

M

Vol

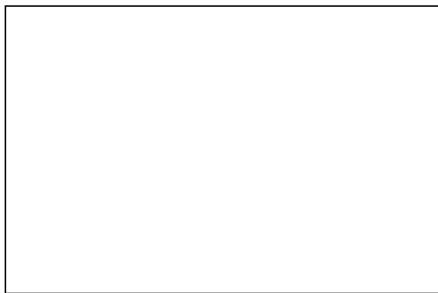
Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}



Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}



Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}



Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}

Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast