

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}



Créature-artefact : bête R

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brocanteur entravarc {4}



Créature-artefact : golem R

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

Noyaupompe {2}



Créature-artefact : myr U

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

Sacrifiez le Noyaupompe : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}

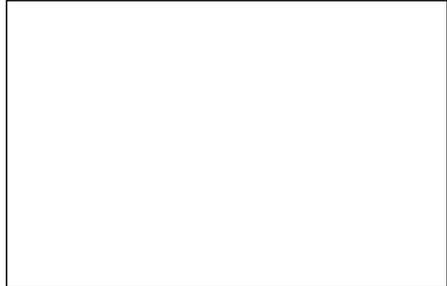


Créature-artefact : insecte C  
 Vol  
 Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcum Dagsson {3}{U}



Créature légendaire : humain et artificier R

{T} : Le contrôleur d'une créature-artefact ciblée la sacrifie.  
 Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte d'artefact non-créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}



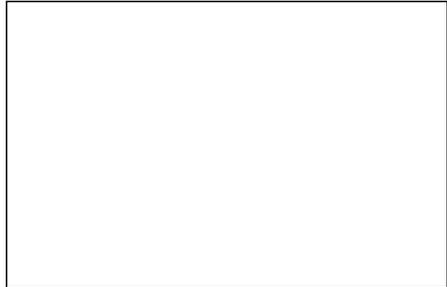
Créature-artefact : construction C

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attacheur de sangsues {2}{U}



Créature : ondin et soldat U

L'Attacheur de sangsues arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs -1/-1 sur lui.

{U}, {Q} : Déplacez un marqueur de la créature ciblée sur une seconde créature ciblée. ({Q} est le symbole de dégagement.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chroniqueur d'éons

{3}{U}{U}



Créature : avatar

R

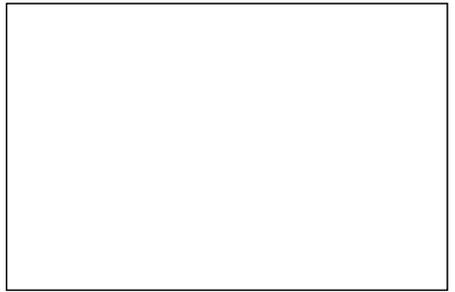
La force et l'endurance du Chroniqueur d'éons sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main. Suspension X ? {X}{3}{U}. X ne peut pas être 0. À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Chroniqueur d'éons pendant qu'il est exilé, piochez une carte.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant au casque de corail

{U}{U}



Créature : ondin et soldat

R

Montée de niveau {1} {1} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3&gt; Vol (3/3)

[Niveau 4+&gt; Vol

Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+1. (4/4)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colipervier

{1}{U}



Créature : phyrexian et oiseau et horreur

U

Vol

À chaque fois que le Colipervier inflige des blessures de combat à un joueur, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn aux souhaits

{3}{U}{U}



Créature : djinn

R

Vol

Le Djinn aux souhaits arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « souhait ».

{2}{U}{U}, retirez un marqueur « souhait » au Djinn aux souhaits : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana. Si vous ne le faites pas, exilez-la.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Drakôn viral** {3}{U}



Créature : phyrexian et drakôn U

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

{3}{U} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Huître géante** {2}{U}{U}



Créature : huître P

Vous pouvez choisir de ne pas dégager l'Huître géante pendant votre étape de dégagement.

{T} : Tant que l'Huître géante est engagée, la créature engagée ciblée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur, et au début de chacune de vos étapes de pioche, placez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

Quand l'Huître géante quitte le champ de bataille ou qu'elle devient dégagée, retirez tous les marqueurs -1/-1 de la créature.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Escroc de Così** {U}



Créature : ondin R

À chaque fois qu'un adversaire mélange sa bibliothèque, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Escroc de Così.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ingénieur vedalken** {1}{U}



Créature : vedalken et artificier C

{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage au trésor

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage au trésor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myojin des Vents témoins

{7}{U}{U}{U}



Créature légendaire : esprit

R

Le Myojin des Vents témoins arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « divinité » sur lui si vous l'avez joué depuis votre main.

Le Myojin des Vents témoins a l'indestructible tant qu'il a un marqueur « divinité » sur lui.

Retirez un marqueur « divinité » du Myojin des Vents témoins : Piochez une carte pour chaque permanent que vous contrôlez.

3/3

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

Sculpteur d'étherium

{1}{U}



Créature-artefact : vedalken et artificier

C

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thada Adel, acquéresse

{1}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et grelin

R

Traversée des îles

À chaque fois que Thada Adel, acquéresse inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte d'artefact et exilez-la. Ce joueur mélange ensuite. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de l'aquitecte

{U}

Rituel tribal : ondin

C

Mettez un marqueur « inondation » sur le terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types aussi longtemps qu'il a un marqueur « inondation » sur lui. Si vous contrôlez un ondin, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}

Rituel

R

((UP) peut être payé au choix avec (U) ou deux points de vie.)

Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

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  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

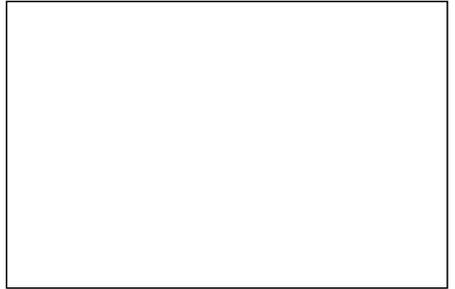


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

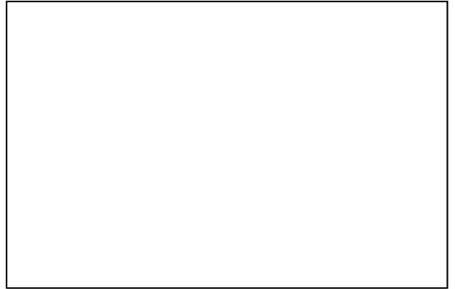


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

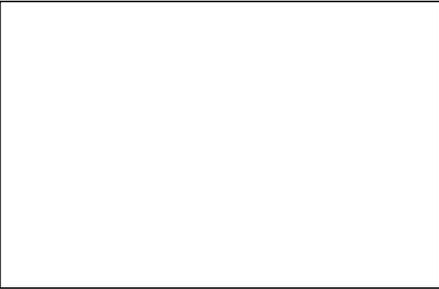


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

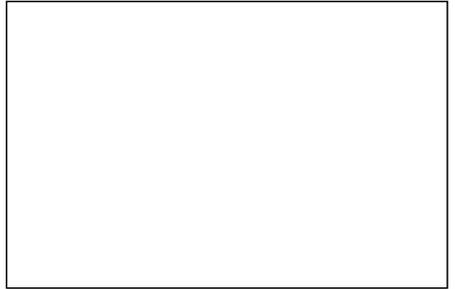


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier sculpteur

{3}



Artefact

R

Vous pouvez faire que l'Acier sculpteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aimant de culbute

{3}



Artefact

U

L'Aimant de culbute arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».

{T}, retirez un marqueur « charge » de l'Aimant de culbute : Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. {4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux

{4}



Artefact

M

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Canon-lux. {T}, retirez trois marqueurs « charge » du Canon-lux : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)  
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.  
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

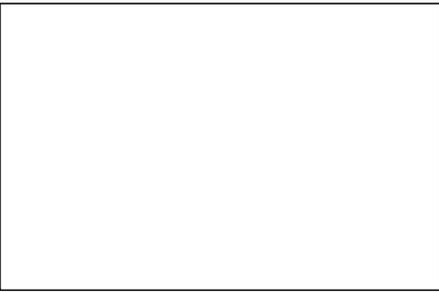
U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?  
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.  
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvoir orochi

{X}{X}



Artefact

R

Le Couvoir orochi arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.  
{5}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque marqueur « charge » sur le Couvoir orochi.

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

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.  
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flèches barbelées

{4}



Artefact

P

Les flèches barbelées arrivent sur le champ de bataille avec trois marqueurs « fer de flèche » sur elles.  
Au début de votre entretien, s'il n'y a pas de marqueur « fer de flèche » sur les Flèches barbelées, sacrifiez-les.  
{T}, retirez un marqueur « fer de flèche » des Flèches barbelées : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de vif-argent

{3}



Artefact

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur met un marqueur « inondation » sur un terrain non-île ciblé qu'il contrôle de son choix. Ce terrain est une île tant qu'il a un marqueur « inondation » sur lui.  
Au début de votre étape de fin, si tous les terrains sur le champ de bataille sont des îles, retirez tous les marqueurs « inondation » sur eux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie de golems

{3}



Artefact

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fonderie de golems.  
Retirez trois marqueurs « charge » de la Fonderie de golems : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge à titans

{3}



Artefact

R

{3}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Forge à titans.  
{T}, retirez trois marqueurs « charge » de la Forge à titans : Créez un jeton de créature-artefact 9/9 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil

{2}



Artefact

U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge débridée

{4}



Artefact

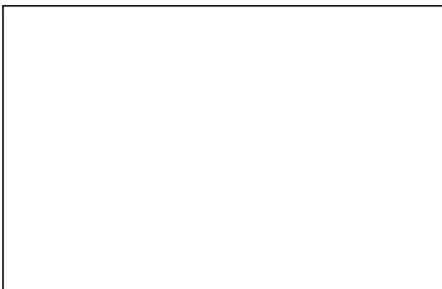
R

Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire des morts

{4}



Artefact légendaire

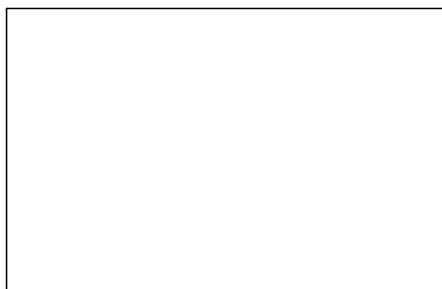
M

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur « étude » sur le Grimoire des morts.  
{T}, retirez trois marqueurs « étude » du Grimoire des morts et sacrifiez-le : Mettez toutes les cartes de créature de tous les cimetières sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce sont des zombies noirs en plus de leurs autres couleurs et de leurs autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

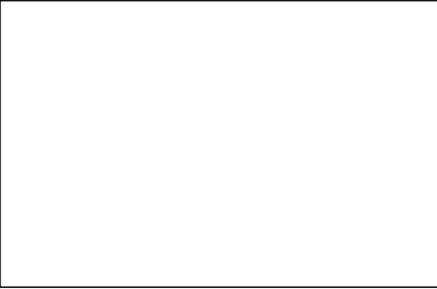
? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}



Artefact

M

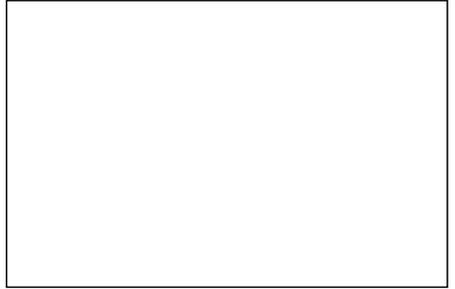
Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masse chimérique

{X}



Artefact

R

La Masse chimérique arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.

{1} : Jusqu'à la fin du tour, la Masse chimérique devient une créature-artefact Construction avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « charge » sur elle. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artefact

R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nodule de surcharge

{1}



Artefact

U

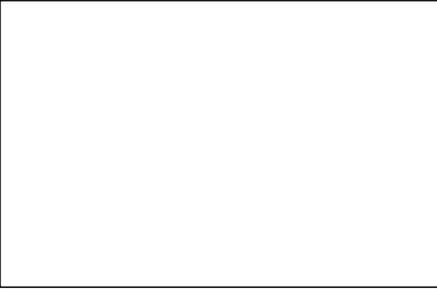
Le Nodule de surcharge arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, six marqueurs « charge ».

{1}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Nodule de surcharge : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réacteur de sombracier

{4}



Artefact

R

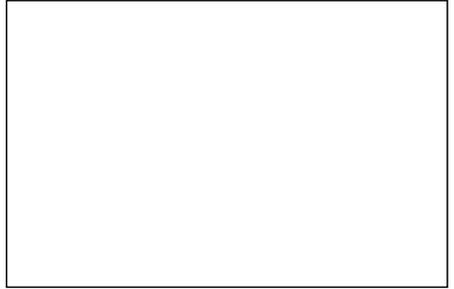
Indestructible

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur le Réacteur de sombracier. Quand le Réacteur de sombracier a au moins vingt marqueurs « charge » sur lui, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la Rage brûlante

{2}



Artefact

U

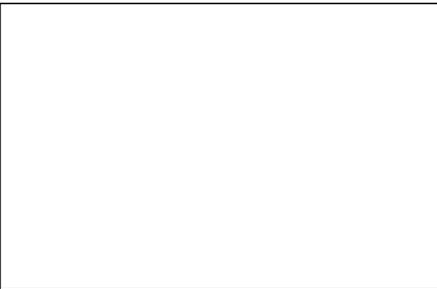
Au début de votre entretien ou à chaque fois que vous lancez un sort rouge, mettez un marqueur « charge » sur le Reliquaire de la Rage brûlante.

{3}, {T}, sacrifiez le Reliquaire de la Rage brûlante : Il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « charge » à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de l'Abondante croissance

{3}



Artefact

U

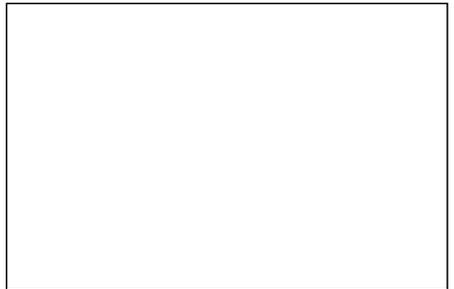
Au début de votre entretien ou à chaque fois que vous lancez un sort vert, mettez un marqueur « charge » sur le Reliquaire de l'Abondante croissance.

{T}, sacrifiez le Reliquaire de l'Abondante croissance : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Reliquaire de l'Abondante croissance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire des Loyales légions

{2}



Artefact

U

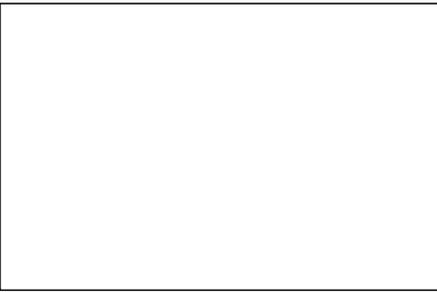
Au début de votre entretien ou à chaque fois que vous lancez un sort blanc, mettez un marqueur « charge » sur le Reliquaire des Loyales légions.

{3}, {T}, sacrifiez le Reliquaire des Loyales légions : Créez un jeton de créature-arteffect 1/1 incolore Myr pour chaque marqueur « charge » sur le Reliquaire des Loyales légions.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre du Magistrat

{3}



Artefact

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Sceptre du magistrat.

{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Sceptre du magistrat: Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleil emprisonné

{6}



Artefact

R

Au moment où le Soleil emprisonné arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'une capacité d'un terrain vous fait ajouter au moins un mana de la couleur choisie, ajoutez un mana supplémentaire de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille de distinction

{X}



Artefact : équipement

R

Le Sigille de distinction arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

La créature équipée gagne +1/+1 for pour chaque marqueur « charge » sur le Sigille de distinction.

Équipement ? Retirez un marqueur « charge » du Sigille de distinction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman immaculé

{3}



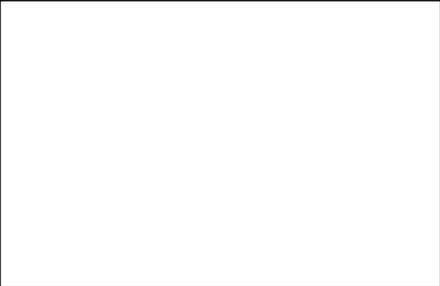
Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth {2}

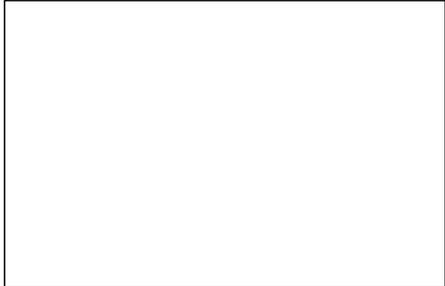


Artefact U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

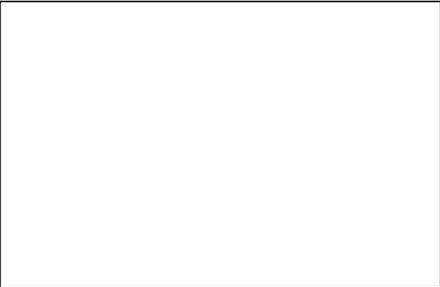
{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}



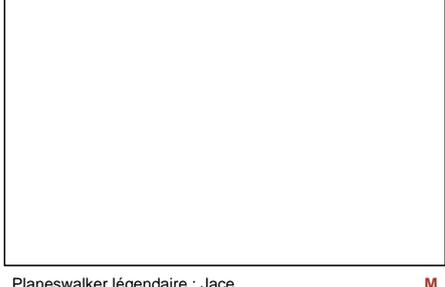
Planeswalker légendaire : Jace M

+2: Chaque joueur pioche une carte.  
 -1: Un joueur ciblé pioche une carte.  
 -10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit {2}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : 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.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progression régulière

{2}{U}

Éphémère

C

Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir la cause

{2}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

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

Ascension de l'archimage

{2}{U}

Enchantement

R

Au début de chaque étape de fin, si vous avez pioché au moins deux cartes ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension de l'archimage. Tant que l'Ascension de l'archimage a au moins six marqueurs « quête » sur elle, si vous deviez piocher une carte, vous pouvez à la place chercher une carte dans votre bibliothèque, mettre cette carte dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition des ruines de lor

{1}{U}

Enchantement

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition des ruines de lor. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition des ruines de lor et sacrifiez-la : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attirance vers l'Héritage

{U}{U}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « trésor » sur l'Attirance vers l'Héritage. Sacrifiez l'Attirance vers l'Héritage : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale au nombre de marqueurs « trésor » sur l'Attirance vers l'Héritage. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marés Inexorable

{3}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

