

Brisechaîne {2}



Créature-artefact : épouvantail C

Le Brisechaîne arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs -1/-1 sur lui.

{3}, {T} : Retirez un marqueur -1/-1 à une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeiller {4}



Créature-artefact : épouvantail C

{1} : Le Corbeiller devient de toutes les couleurs jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claqueur tétanique {4}



Créature-artefact : épouvantail U

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Quand le Claqueur tétanique meurt, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature avec un marqueur -1/-1 sur elle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvancrâne à coquilles {4}



Créature-artefact : épouvantail C

{3} : Une créature bleue ciblée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvancrâne à crocs

{2}



Créature-artefact : épouvantail

C

{2} : Une créature noire ciblée acquiert la flétrissure jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvancrâne à sabots

{3}



Créature-artefact : épouvantail

C

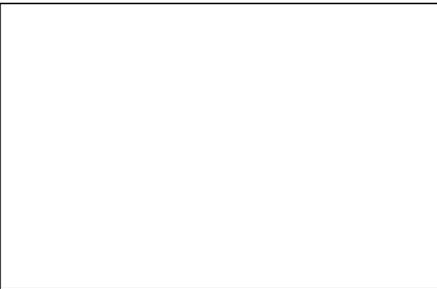
{3} : Une créature verte ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvancrâne à mâchoires

{1}



Créature-artefact : épouvantail

C

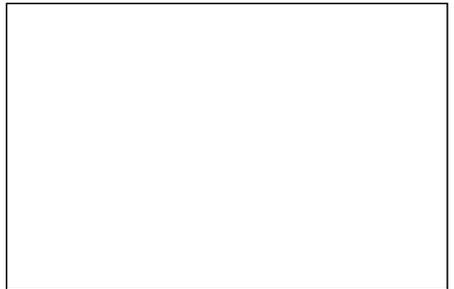
{2} : Une créature rouge ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvancrâne aux bois

{5}



Créature-artefact : épouvantail

C

{2} : Une créature blanche ciblée acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail à ailes cliquetantes

{3}



Créature-artefact : épouvantail

C

L'Épouvantail à ailes cliquetantes a le vol tant que vous contrôlez une créature bleue.

L'Épouvantail à ailes cliquetantes a la persistance tant que vous contrôlez une créature noire. (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail borgne

{3}



Créature-artefact : épouvantail

C

Défenseur

Les créatures avec le vol que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-0.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail aillegarde

{4}



Créature-artefact : épouvantail

C

L'Épouvantail aillegarde a la vigilance tant que vous contrôlez une créature blanche.

L'Épouvantail aillegarde a le vol tant que vous contrôlez une créature bleue.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail brasépine

{5}



Créature-artefact : épouvantail

C

L'Épouvantail brasépine a la célérité tant que vous contrôlez une créature rouge.

L'Épouvantail brasépine a la flétrissure tant que vous contrôlez une créature verte. (Il inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail brideleurre

{3}



Créature-artefact : épouvantail

U

Au moment où l'Épouvantail brideleurre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Quand vous ne contrôlez pas de permanent de la couleur choisie, sacrifiez l'Épouvantail brideleurre.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail trémulefeu

{6}



Créature-artefact : épouvantail

C

L'Épouvantail trémulefeu a la persistance tant que vous contrôlez une créature noire. (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

L'Épouvantail trémulefeu a la célérité tant que vous contrôlez une créature rouge.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail gardépine

{6}



Créature-artefact : épouvantail

C

L'Épouvantail gardépine a la flétrissure tant que vous contrôlez une créature verte. (Il inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

L'Épouvantail gardépine a la vigilance tant que vous contrôlez une créature blanche.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvrombière

{3}



Créature-artefact : épouvantail

R

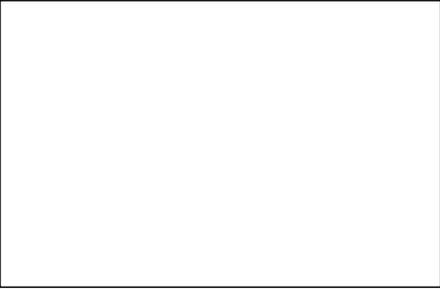
{1}, sacrifiez un épouvantail : Piochez une carte.

{4}, {T} : Renvoyez une carte de créature-artefact ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantogre sinistre {7}



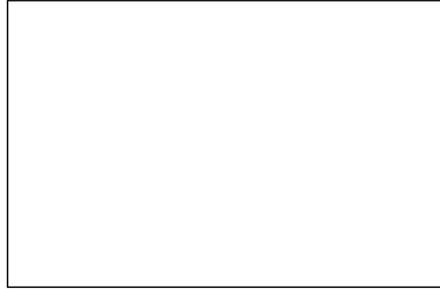
Créature-artefact : épouvantail **R**

Le Fantogre sinistre arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs -1/-1 sur lui.
Retirez un marqueur -1/-1 du Fantogre sinistre : Mettez un marqueur -1/-1 sur une autre créature ciblée.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pili-Pala {2}



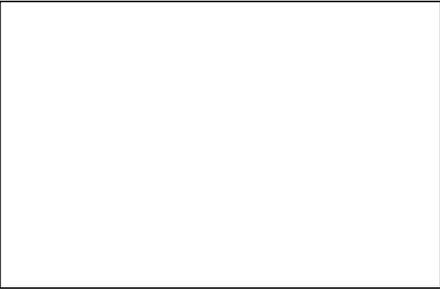
Créature-artefact : épouvantail **C**

Vol
{2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loque volante {3}



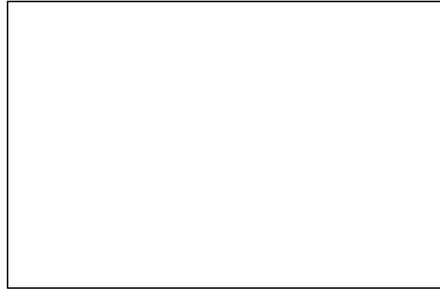
Créature-artefact : épouvantail **C**

Vol
La Loque volante ne peut pas avoir de marqueur mis sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de ferraille {1}



Créature-artefact : épouvantail **U**

Sacrifiez la Poupée de ferraille : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeguerre en osier {5}



Créature-artefact : épouvantail U

À chaque fois que le Rampeguerre en osier attaque ou bloque, mettez un marqueur -1/-1 sur lui à la fin du combat.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot {3}



Créature-artefact : épouvantail C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
 {T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi faucheur {2W}{2U}{2B}{2R}{2G}



Créature-artefact légendaire : épouvantail R

(({2W} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {W}). Le coût converti de mana de cette carte est 10.)
 Les autres créatures Épouvantail que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 À chaque fois qu'un autre épouvantail arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, détruisez un permanent ciblé.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}



Rituel C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de genèse

{X}{G}{G}



Rituel

R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}



Rituel

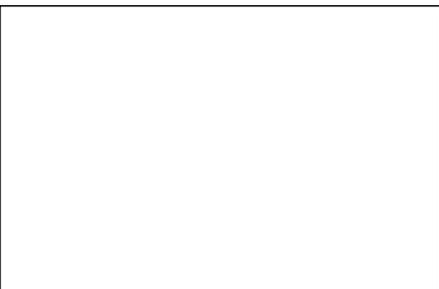
R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuduration des pensées

{4}{U}



Rituel

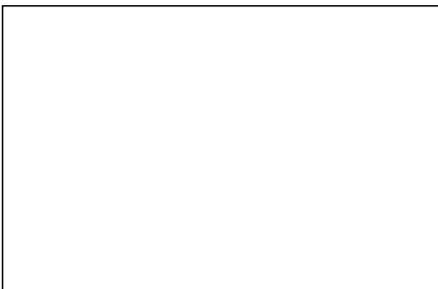
C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez deux ?
? Détruisez tous les artefacts.
? Détruisez tous les enchantements.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disparition soudaine

{5}{W}

Rituel

R

Exilez tous les permanents non-terrain que le joueur ciblé contrôle. Renvoyez les cartes exilées sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez les chambres fortes !

{4}{W}{W}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes d'artefact et d'enchantement de tous les cimetières. (Les auras qui n'ont rien à enchanter restent dans les cimetières.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{BR}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{R}, ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza



Terrain : centrale énergétique d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

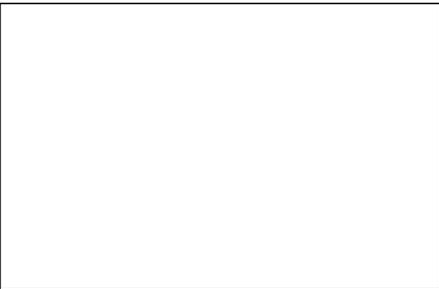


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu



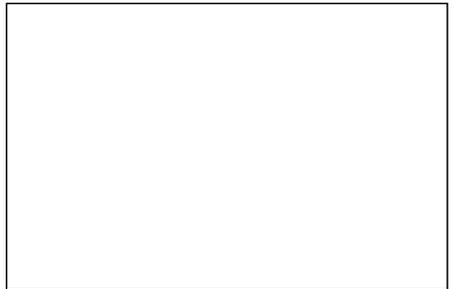
Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.

{RG}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{G}, ou {G}{G}.

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

Lande fétide



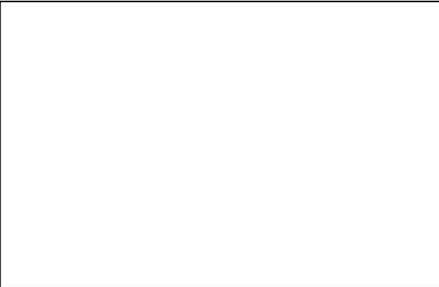
Terrain

{T} : Ajoutez {C}.
{WB}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{B} ou {B}{B}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

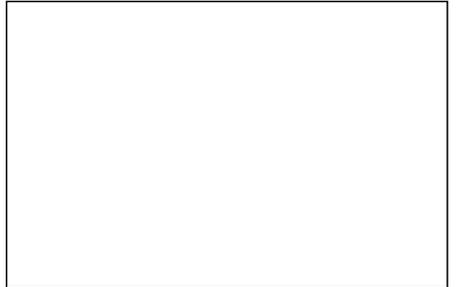


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine d'Urza



Terrain : mine d'Urza

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'alchimiste



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{G}{U}, {T} : Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci
comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

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

Ruines englouties



Terrain

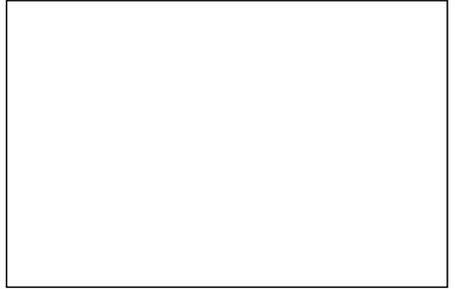
R

{T} : Ajoutez {C}.

{UB}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



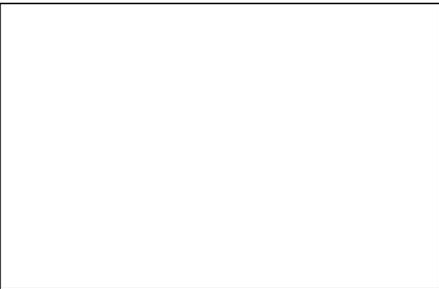
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillies de la cascade



Terrain

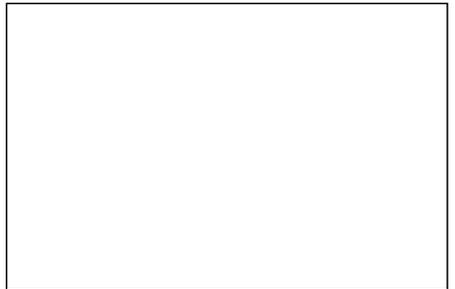
R

{T} : Ajoutez {C}.

{UR}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'Urza



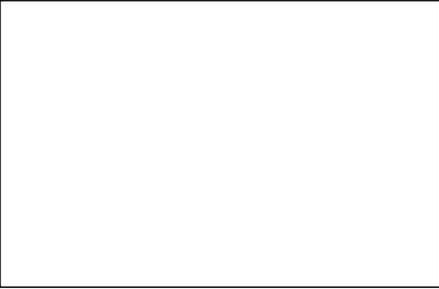
Terrain : tour d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



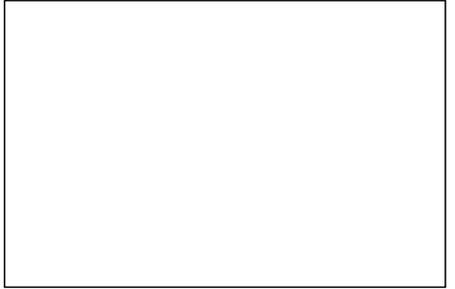
Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

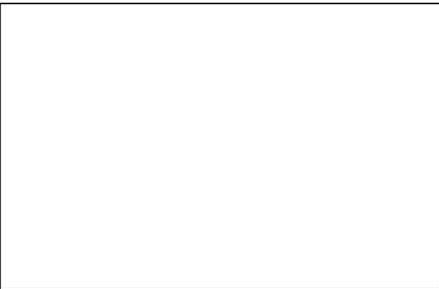
R

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

Verger exotique



Terrain

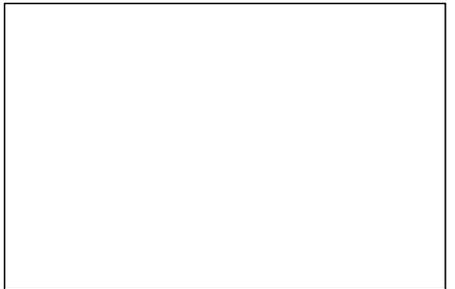
R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf-volant du voyageur

{2}



Artefact

R

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantier de miroirs

{5}



Artefact

R

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cube dédoubleur

{2}



Artefact

R

{3}, {T} : Doublez la quantité de chaque type de mana non-dépensé que vous avez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

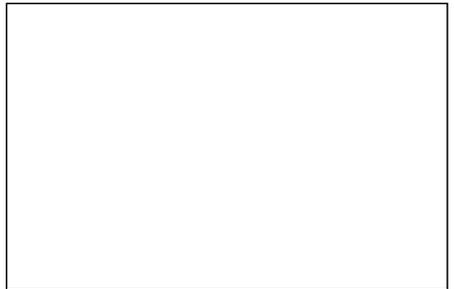
Au moment où la Clef de nuage arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel.

Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme

{3}



Artefact

R

Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence

{3}



Artefact

R

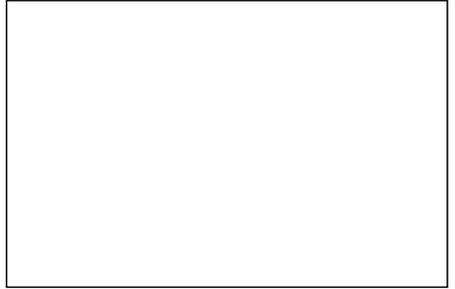
Empreinte ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.

Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de sombracier

{9}



Artefact

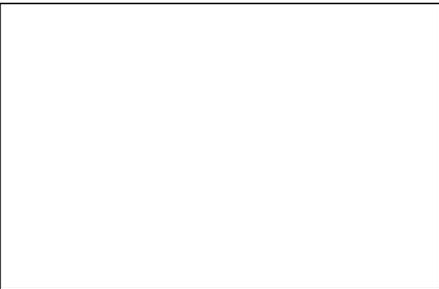
M

Les artefacts que vous contrôlez ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de la vengeance

{3}



Artefact : équipement

R

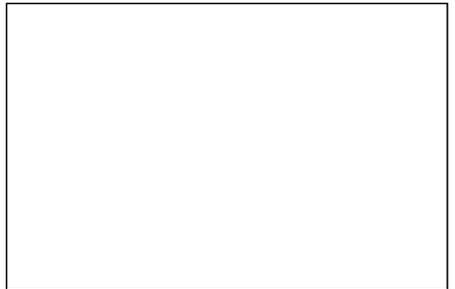
La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.

Équipement {3} {{3}} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du champion

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.

Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Helgruft

{3}

Artefact légendaire

M

{1}, {T} : Exilez une créature ciblée que vous contrôlez.

{7}, {T} : Exilez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Quand le Helgruft est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes qu'il a exilées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

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

Lingot de sombracier

{3}

Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Bant

{3}



Artefact

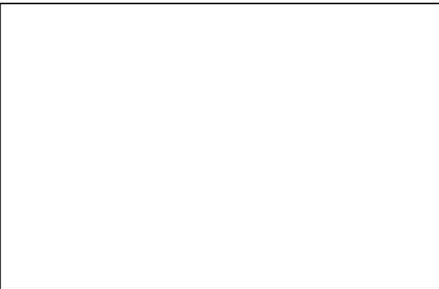
C

{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Esper

{3}



Artefact

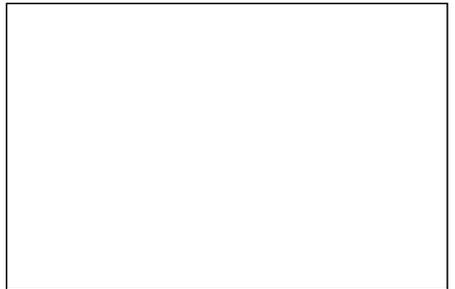
C

{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Grixis

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Jund

{3}



Artefact

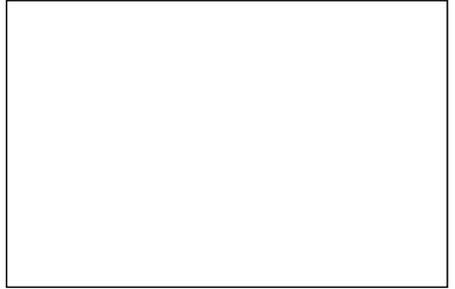
C

{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

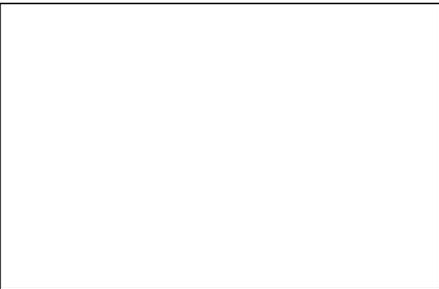
U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Naya

{3}



Artefact

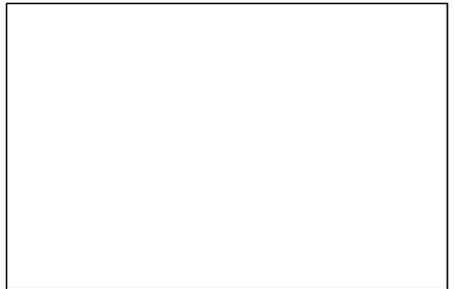
C

{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

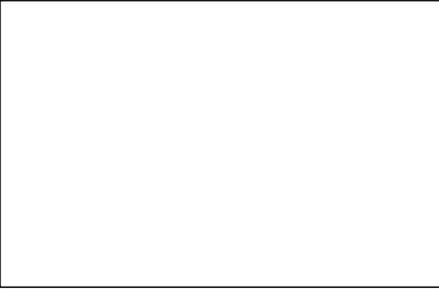
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planétaire mécanique vedalken

{4}



Artefact

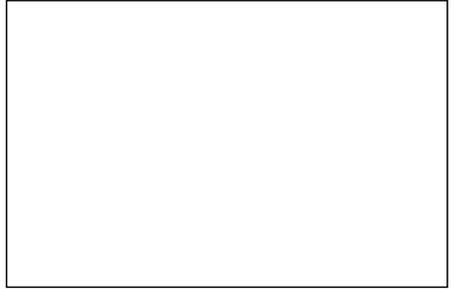
R

Vous pouvez lancer des sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de la Coalition

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition.

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque de sombracier

{3}



Artefact : équipement

R

Indestructible

La créature équipée a l'indestructible.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne à scintimite

{5}



Artefact

R

Au début de la phase principale de chaque joueur, si l'Urne à scintimite est dégagée, ce joueur ajoute {C} pour chaque artefact qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}

Artefact

R

{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Langubestion

{2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier d'écurage

{3}{W}{W}

Artefact

R

{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous les permanents excepté les artefacts et les terrains. N'activez que pendant votre entretien.

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

Tezzeret, agent de Bolas

{2}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-artefact de force et d'endurance de base 5/5.

{-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le double du nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

3/

Zénith de Bleusoleil

{X}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes. Mélangez le Zénith de Bleusoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjourneur

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser

M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

3/

Invocation cruelle

{1}{B}

Enchantement

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abondance

{2}{G}{G}



Enchantement

R

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez, à la place, choisir terrain ou non-terrain et révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de la sorte choisie. Mettez cette carte dans votre main et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit libéré

{4}{U}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « sapience » sur l'Esprit libéré, puis piochez une carte pour chaque marqueur « sapience » sur l'Esprit libéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus du Maelstrom

{W}{U}{B}{R}{G}



Enchantement

M

Le premier sort que vous lancez à chaque tour a la cascade. (Quand vous lancez votre premier sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

