

Maîtresse transmutatrice

Créature-artefact: humain et artificier

(U), {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

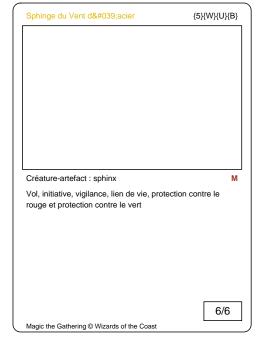
Métamorphe phyrexian {3	}{UP}	, _	Magister sphinx {4}{W}{U}{B}
Créature-artefact : phyrexian et changeforme	R		Créature-artefact : sphinx
({PU} peut être payé au choix avec {U} ou avec 2 poin vie.) Vous pouvez faire que cette créature arrive comme un copie de n'importe quel artefact ou n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en pi de ses autres types.	е		Vol Quand le Magister sphinx arrive sur le champ de bataille, le total de points de vie d'un joueur ciblé devient 10.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0		5/5 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice sphinge	{3}{U}{B}
Créature-artefact : sphinx Vol	R
Quand I'Invocatrice sphinge arrive sur le bataille, vous pouvez chercher dans votre biblic carte de créature-artefact, la révéler, la mettre de main, puis mélangez.	thèque une
	3/3
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Sharuûm I'Hégémon	{3}{W}{U}{B}
Créature-artefact légendaire : sphinx	R
Vol	
Quand Sharuûm I'Hégémon arri bataille, vous pouvez renvoyer sur le cl	hamp de bataille une
carte d'artefact ciblée depuis voi	tre cimetière.
	5/5

Souveraine sphinxiale	{4}{W}{U}{U}{B}	_ `
Créature-artefact : sphinx	M	
Vol		
Au début de votre étape de fin, vous		
si la Souveraine sphinxiale est dégag adversaire perd 3 points de vie.	jee. Sinon, chaque	
	6/6	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		٠,

Sphinx du logogriphe {4}	{W}{U}{B}
Créature-artefact : sphinx	R
Vol	aina ati kua
Quand le Sphinx du logogriphe est mis dans votre depuis le jeu, mettez-le en troisième position au-d votre bibliothèque.	
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les ca dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que	
exiliez une carte non-terrain d'un coût inféri	
pouvez la lancer sans payer son coût de mana. M cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans aléatoire.)	
	5/4



Triplettes Sen	{2}{W}{U}{B}
Créature-artefact légendaire : hu	ımain et sorcier M
Au début de votre entretien, choi	
Ce tour-ci, ce joueur ne peut pas de capacités et il joue avec sa m	
jouer des terrains et lancer des s	·
joueur ce tour-ci.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the 0	

Damnation	{2}{B}{B}		Pivot du destin	{3}{B}{B}
Rituel	R		Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuven régénérées.	t pas être		Choisissez I'un? ? Détruisez toutes les créatures Dragon. ? Détruisez toutes les créatures non-Dragon.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Le grand final	{4}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures, puis cherchez bibliothèque d'un adversaire ciblé jusq cartes de créature et mettez-les dans son cin ce joueur mélange.	u'à trois
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur cruel	{2}{B}
Rituel	R
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis n et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 po vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur démoniaque {2}{E	B}{B}	Précepteur rhystique	{2}{B}
Rituel	U	Rituel	R
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cet carte dans votre main, puis mélangez.	tte	À moins qu'un joueur quelconque ne paye {2}, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez c carte dans votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur diabolique	{1}{B}
Rituel	R
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, met	
carte dans votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vengeance selon Sorin	{4}{B}{B}{B}
Rituel	R
La Vengeance selon Sorin inflige 10 blessurciblé et vous gagnez 10 points de vie.	es à un joueur
cible et vous gagnez 10 points de vie.	
Marie the Cethories @ Wienerdo of the Count	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zénith de Noirsoleil	$\{X\}\{B\}\{B\}$	Vision ancestrale
Rituel Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. I Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.	-	Rituel Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.) Le joueur ciblé pioche trois cartes.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication	{2}{U}
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque un d'artefact, révélez-la, mettez-la	
mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Colère de Dieu	{2}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvenrégénérées.	t pas être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jour de condamnation	{2}{W}{W}	Expulsion impitoyable	{4}{W}{B}
Rituel	M	Rituel	R
Détruisez toutes les créatures.		Choisissez I'un ? ? Exilez tous les artefacts. ? Exilez toutes les créatures. ? Exilez tous les enchantements. ? Exilez tous les planeswalkers.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mettre fin aux hostilités	{3}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures et tous les perman	ents
attachés aux créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}
Rituel	R
Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Urborg, tombe de Yaugzebul		Bassin réfléchissant
Terrain légendaire M		Terrain M
Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.		{T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.
ac (c.).a		qualities que tous serimons pour an produire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
)	
Ancienne tanière		Catacombes de Sombreau

С

Terrain-artefact

{T}: Ajoutez {W}.

Catacombes noyées	Cavernes de Koïlos
Terrain Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
Caveau des chuchotements	Cerisaie interdite

Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {B}.

Champ souillé		Cité d'airain
Terrain U		Terrain R
{T} : Ajoutez {C}.		À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée,
{T}: Ajoutez {W} or {B}. N' activez que si vous contrôlez un marais.		elle vous inflige 1 blessure. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Chapelle isolée		Colonnade céleste
	1	1

Terrain

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.

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

Terrain

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana	Fontaine sacrée
Terrain M {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Terrain : plaine et île 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
Estuaire pollué	Forteresse glaciaire

Terrain

mélangez.

(T), payez 1 point de vie, sacrifiez I'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis

Fosse à goudron rampante		Île
Terrain R		Terrain de base : île C
La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée. {T): Ajoutez {U} ou {B}. {1}{U}{B}: La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{U} Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
magic the Gamening e-wizards of the Coast	,	wagic nie Gamening e wizarus of nie Cuasi

Grève inondée	
Terrain	R
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île souillée	
Terrain	U
{T}: Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.	
oom old an marald.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lande fétide	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.	
{WB}, {T}: Ajoutez {W}{W}, {W}{B} ou {B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain	R
	K
{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.	

	_
Landes d'Adarkar	`
	\neg
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {W} ou {U}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais		Plaine
Terrain de base : marais C {B}		Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;lt;center> <lt;mg &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"></lt;mg>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Porte mystique

Terrain de base : plaine

C <center&amp;gt;&amp;amp;lt;img width=&amp;quot;65&amp;amp;quot; align=&amp;quot;center&amp;quot; src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;amp;quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;lt:/center&amp;amp;gt;

Porte mystique

Terrain

(T): Ajoutez {C}.

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

	_	
Reliquaire impie		Ruines englouties
Terrain : plaine et marais Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.		Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {UB}, {T}: Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Rivière souterraine		Sanctuaire ésotérique

Terrain R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Siège du Synode	Temple de la tromperie
Terrain-artefact C	Terrain R
(Le Siège du Synode n'est pas un sort.) {T}: Ajoutez {U}.	Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {U} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Temple de I'illumination	Temple du silence

Tombe aquatique	Heaume d'obéissance {4}	
Terrain : île et marais	Artefact	_
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.	{X}, {T}: Un adversaire ciblé meule une carte, puis répète ce processus jusqu'à ce qu'une carte de créature ou X cartes aient été mis dans son cimetière de cette manière, selon ce qui arrive en premier. Si au moins une carte de créature ont été mises dans ce cimetière de cette manière, sacrifiez le Heaume d'obéissance et mettez l'une d'elles sur le champ de bataille sous votre contrôle. X ne peut pas être 0.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Touple de divination du sensei	{1}
Artefact	U
{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre	
bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe que ordre.	uel
{T}: Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de	
divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de so propriétaire.	on
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sablier d'écurage	{3}{W}{W}		Sorin Markov	{3}{B}{B}{B}
Artefact	R		Planeswalker légendaire : Sorin	М
{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage			{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessu	
permanents excepté les artefacts et les N'activez que pendant votre entr			quelle cible et vous gagnez 2 points	s de vie.
rian ooo,aan oo qaa panaan rana an	001		{-3} : Le total de points de vie d�	39;un adversaire ciblé
			devient 10.	
			{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé	pendant son prochain
			tour.	
				4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ıst

_		
	Liliana Vess	{3}{B}{B}
	Planeswalker légendaire : Liliana	M
	{+1}: Le joueur ciblé se défausse d'une ca	arte.
	{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque mélangez et mettez cette carte au-dessus.	e, puis
	{-8}: Mettez sur le champ de bataille, sous votre toutes les cartes de créature de tous les cimetièr	
		5/
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tezzeret le Chercheur	{3}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Tezzeret	M
{+1} : Dégagez jusqu'à deux art	efacts ciblés.
{-X}: Cherchez dans votre bibliothèque d' artefact avec une valeur de mégale à X, mettez-la sur le champ de bemélangez.	ana inférieure ou
{-5}: Les artefacts que vous contrôlez créatures-artefacts avec une force et e de 5/5 jusqu'à la fin du tour.	

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 Mettez les autres au-dessous de votre biblioth	
n'importe quel ordre.	roquo, uarro
{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-ar	rtofact do
force et d'endurance de base 5/5.	iteraci de
{-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie et v	ous gagnez X
points de vie, X étant le double du nombre	3/
d'artefacts que vous contrôlez.	

Commandement cryptique	{1}{U}{U}{U}
Éphémère	R
Choisissez deux ?	
? Contrecarrez un sort ciblé.	
? Renvoyez un permanent ciblé dans la ma propriétaire.	ain de son
? Engagez toutes les créatures que vos ad	versaires
contrôlent.	
? Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Venser le Séjourneur	{3}{W}{U}
Planeswalker légendaire : Vense	r M
{+2} : Exilez un permanent ciblé « Renvoyez-le sur le champ de bat au début de la prochaine étape d	aille sous votre contrôle
{-1}: Les créatures ne peuvent p	as bloquer ce tour-ci.
{-8}: Vous gagnez un emblème a vous lancez un sort, exilez un pe	
Magic the Gathering ® Wizards of the C	3/

Contresort	{U}{U}
Éphémère	
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faille cyclonique {1){U}	Hybridation rapide	{U}
Éphémère	R	Éphémère	U
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire. Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « cibl » par « chaque » dans son texte.)	é(e)	Détruisez une créature ciblée. El régénérée. Le contrôleur de cette créature 3/3 verte Grenouille et L	créature crée un jeton de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Force de volonté	{3}{U}{U
Éphémère	U
Vous pouvez payer 1 point de vie de votre main à la place de payer sort.	
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Pongidification	{U}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Préceptrice mystique {U	1}	Condamnation {W}
Éphémère L	J	Éphémère U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.		Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers I'exil	{W}
Éphémère	М
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur pe dans sa bibliothèque une carte de terrain de sur le champ de bataille engagée, puis mélar	base, la mettre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Préceptrice éclai	rée	{W}
É-1 ()		
d'artefact	otre bibliothèque une ca ou d'enchanteme tez cette carte au dessu	nt, révélez-la, puis

Retour au pays	{W}	Charme de Dron	nar {W}{L
Éphémère Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	U	Éphémère Choisissez I ? Vous gagnez 5 ? Contrecarrez Id	39;un ? 5 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering	© Wizards of the Coast

Absorption	{W}{U}{U}
Éphémère	R
Contrecarrez un sort ciblé. Vous	gagnez 3 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the C	Coast

Destruction totale	{2}{W}{B}
Éphémère	R
Exilez un permanent non-terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{W}{U}{B}

Mortification	{1}{W}{B}		Révélation du sphinx	{X}{W}{U}{U}
Éphémère	U		Éphémère	M
	U			
Détruisez une cible, créature ou enchantement.			Vous gagnez X points de vie et vous piochez X	K cartes.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Satisfying Strikeline Sough		`	agis and salinoing szards of the Godst	

Réduire au silence	[W}{U}{U
<u> </u>	
Éphémère	R
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut lancer de sorts ce tour-ci.	pas
lancer de sorts de tour-ci.	

Sape {U}{U}{B}
Éphémère R
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur perd 3 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide {2}{B}{B	}	Contrepoids {U}{U}
Enchantement F	_	Enchantement U
Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie. Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.		À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, contrecarrez ce sort s'il a la même valeur de mana que la carte révélée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	_	

Champ d'énergie	{1}{U)
Enchantement	R
Prévenez toutes les blessures qui devraient vous é infligées par des sources que vous ne contrôlez par	être
Quand une carte est mise dans votre cimetière de n'importe où, sacrifiez le Champ d'én	puis
	g

Cercle de I'oubil	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de I'oubli arrive sur le champ bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé. Quand le Cercle de I'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétain carte exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Jamais plus!	1}{W}{W}		Repose en paix	{1}{W}
Enchantement	R		Enchantement	M
Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de bataille, nommez une carte non-terrain. La carte nommée ne peut pas être lancée.			Quand cet enchantement arrive, exilez Si une carte ou un jeton devait être mi d'où qu'il vienn place.	z tous les cimetières. s dans un cimetière
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lumière de bannissement	{2}{W
Enchantement	(
Quand cet enchantement arrive, exilez un permaner non-terrain ciblé qu'un adversaire contrô	
jusqu'à ce que cet enchantement quitte l champ de bataille.	

Sphère de détention	{1}{W}{U}
Enchantement	R
Quand la Sphère de détention arri- bataille, vous pouvez exiler un per- qui n'est pas nommé Sphèr- autres permanent ayant le même ri Quand la Sphère de détention quit renvoyez, sous le contrôle de leur exilées sur le champ de bataille.	manent non-terrain ciblé e de détention et tous les nom que ce permanent. te le champ de bataille,

