

Golem de géode

{5}



Créature-artefact : golem

U

Piétinement

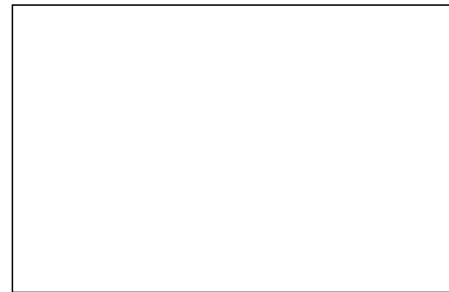
À chaque fois que le Golem de géode inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer votre commandant depuis la zone de commandement sans payer son coût de mana. (Vous payez toujours les coûts supplémentaires)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin

{3}



Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

Quand l&#039;?il du pèlerin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin

{3}



Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

Quand l&#039;?il du pèlerin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleur phyrexian

{3}{B}{B}



Créature : phyrexian et zombie

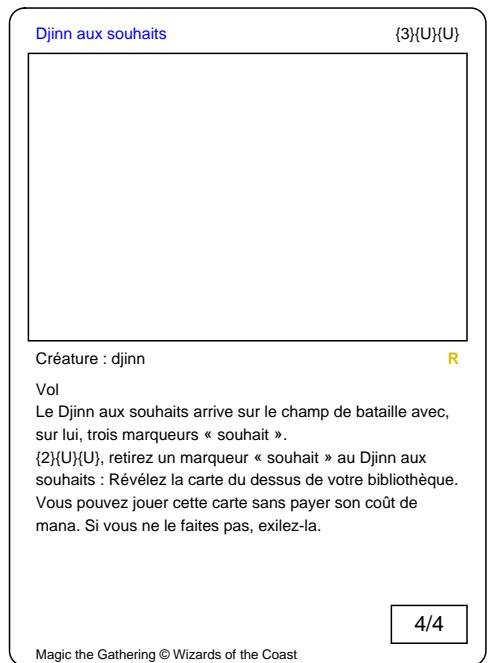
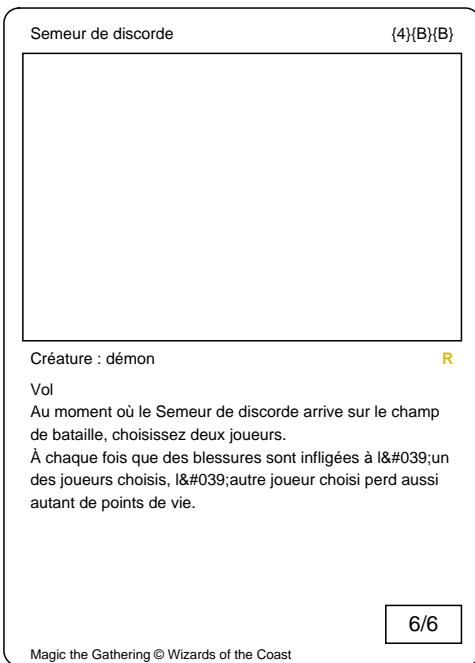
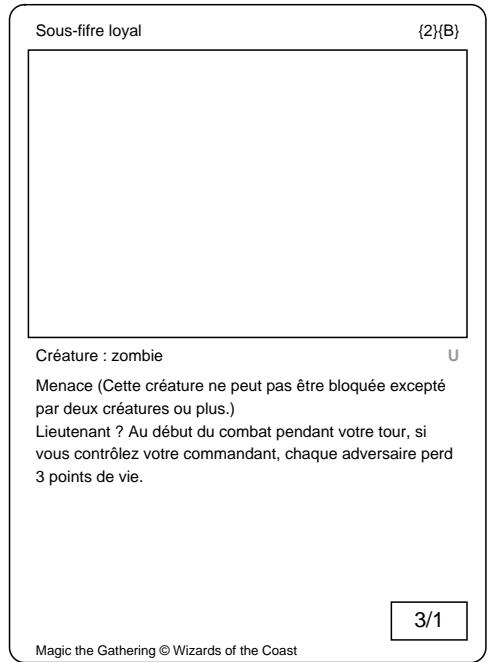
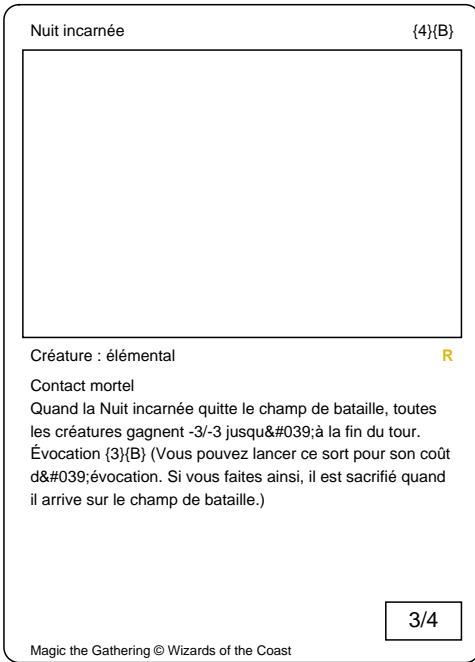
R

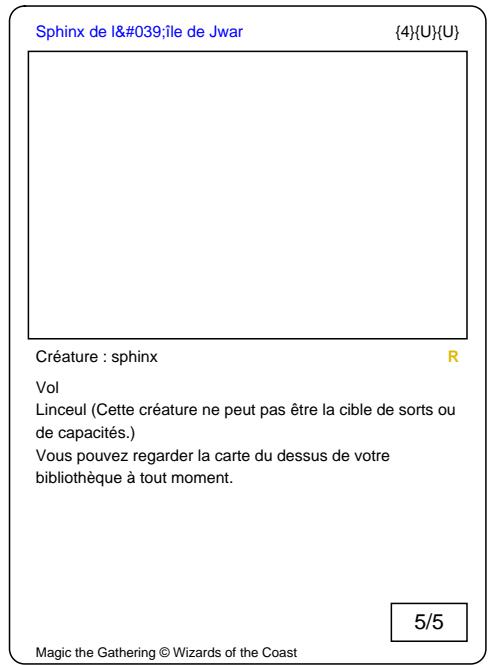
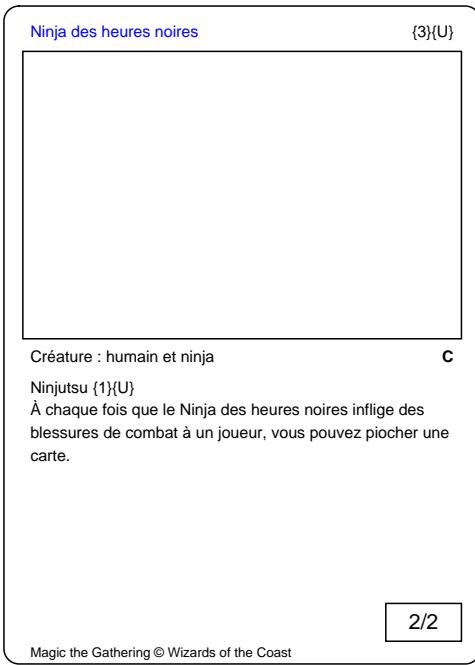
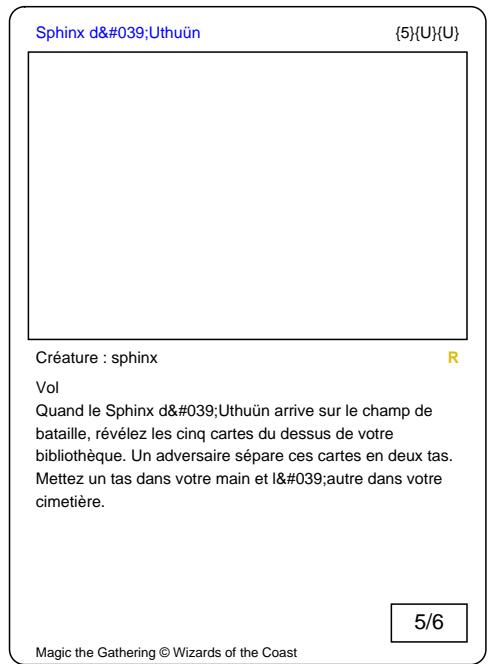
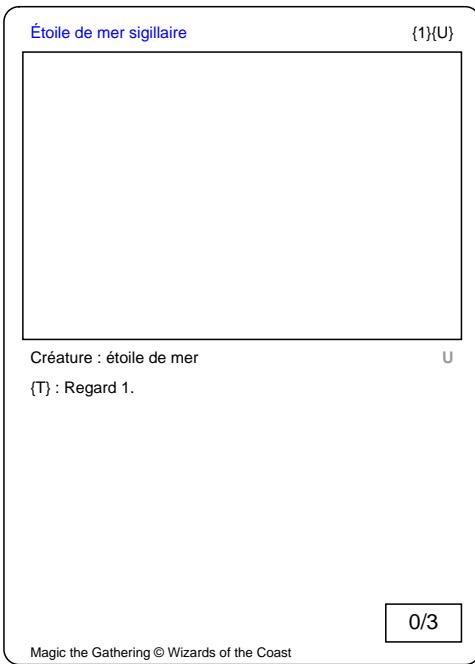
Quand le Fouilleur phyrexian arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

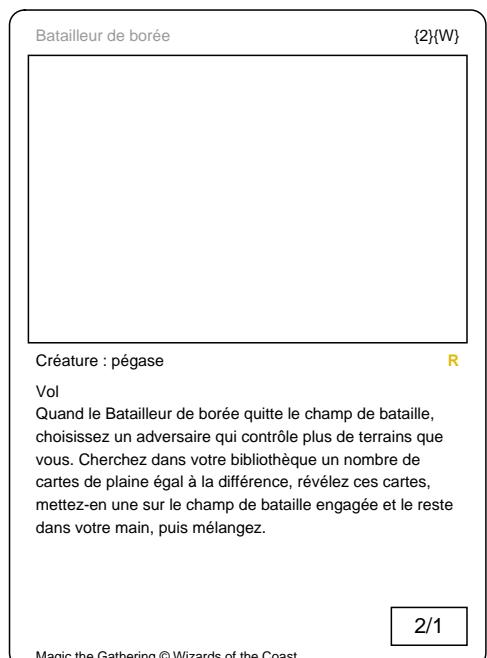
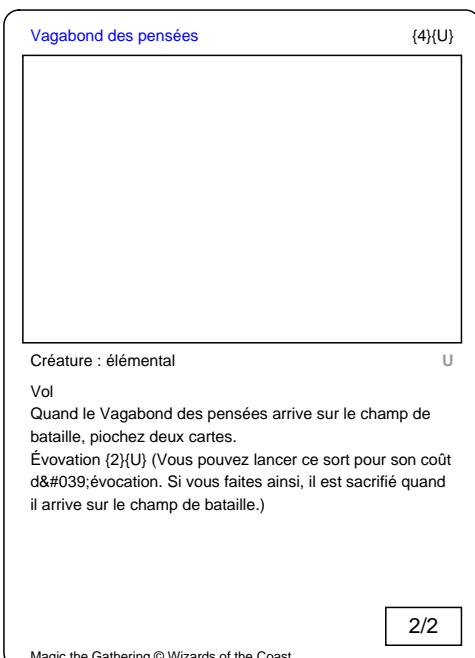
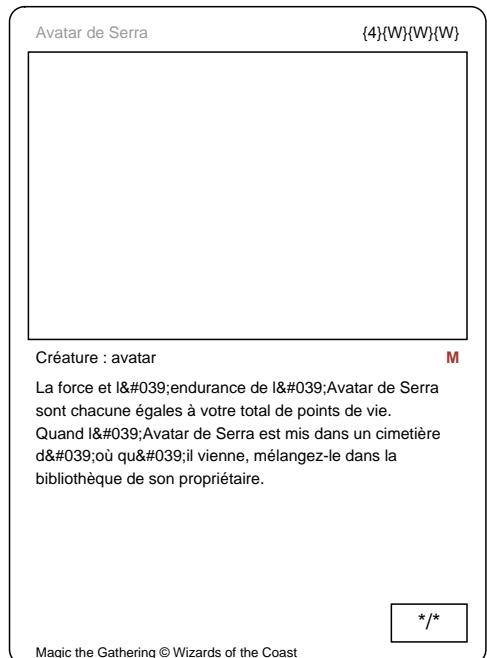
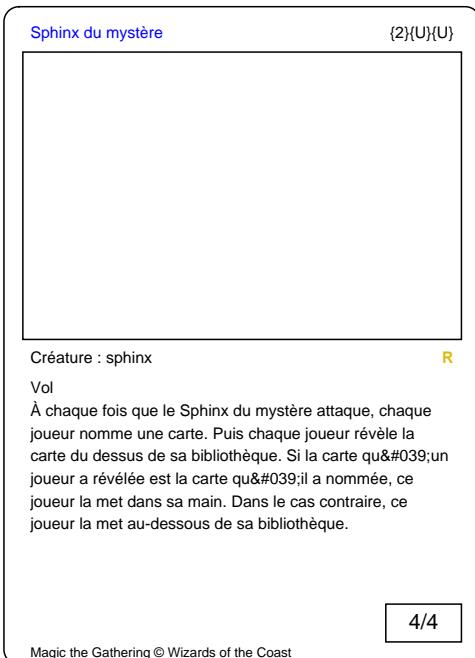
3/2

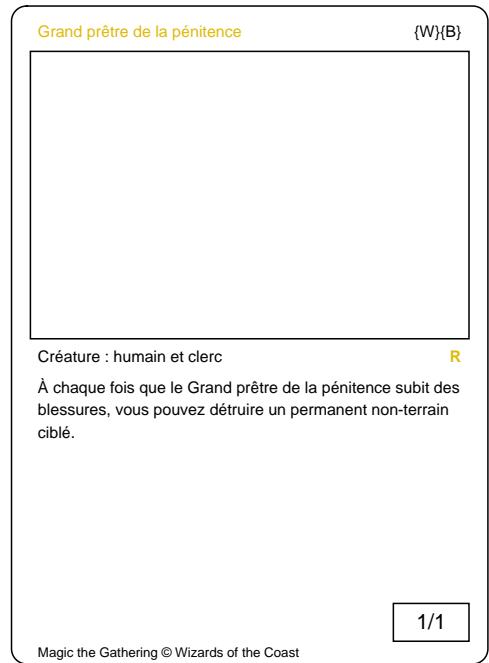
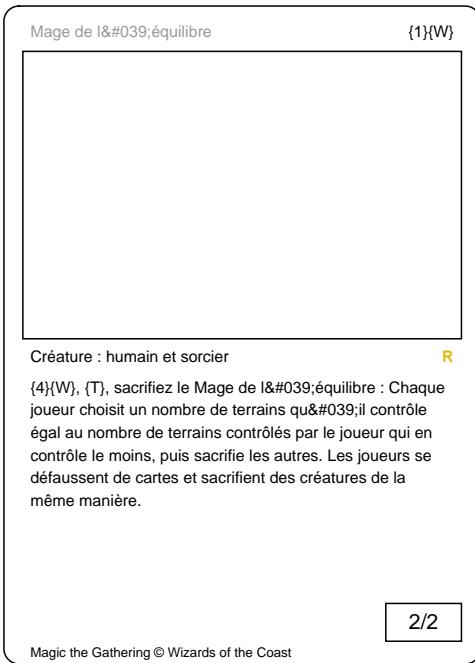
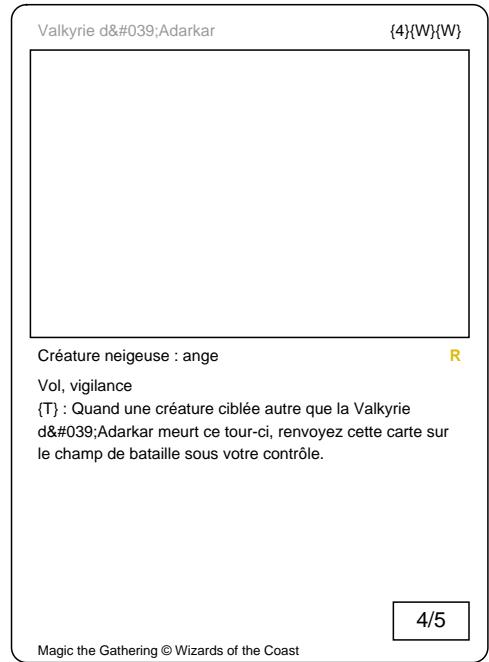
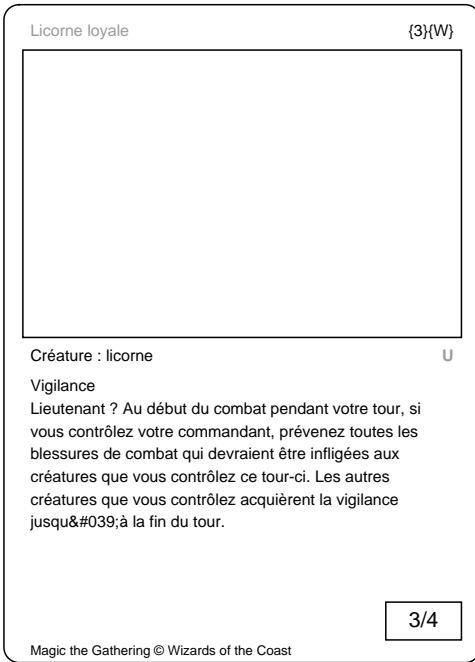
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Oni à la lame silencieuse

{3}{U}{U}{B}{B}

Créature : démon et ninja

R

Ninjutsu {4}{U}{B} ({4}{U}{B}), renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)

À chaque fois que l'Oni à la lame silencieuse inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la main de ce joueur. Vous pouvez lancer un sort parmi ces cartes sans payer son coût de mana.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varina, reine liche

{1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : zombie et sorcier

M

À chaque fois que vous attaquez avec au moins un zombie, piochez autant de cartes, puis défaussez-vous d'autant de cartes. Vous gagnez autant de points de vie.

{2}, exilez deux cartes depuis votre cimetière : Créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx du logographe

{4}{W}{U}{B}

Créature-artefact : sphinx

R

Vol

Quand le Sphinx du logographe est mis dans votre cimetière depuis le jeu, mettez-le en troisième position au-dessus de votre bibliothèque.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez 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 la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de Manteaubrunne

{2}{U}{B}

Créature : vampire et sorcier

R

Vol

Au début de votre entretien, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque, perd un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte puis la met dans sa main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yennett, souveraine cryptique

{2}{W}{U}{B}



Créature légendaire : sphinx

R

Vol, vigilance, menace

À chaque fois que Yennett, souveraine cryptique attaque, révez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana si sa valeur de mana est impaire. Si vous ne la lancez pas, piochez une carte.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armée des damnés

{5}{B}{B}{B}



Rituel

M

Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yuriko, l'ombre du tigre

{1}{U}{B}



Créature légendaire : humain et ninja

R

Ninjutsu de commandant {U}{B} ({U}{B}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main ou la zone de commandement.)

À chaque fois qu'un ninja que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, révez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de crânes

{7}{B}{B}



Rituel

R

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Chaque adversaire sacrifice une créature. Chaque adversaire qui ne peut pas perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les morts

{X}{X}{B}{B}{B}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière.

Miracle {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cache des rêves

{2}{U}

Rituel

C

Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main toutes les deux au-dessus ou au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure d'Aminatou

{6}{U}{U}

Rituel

R

Exilez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain parmi elles. Jusqu'à la fin du tour, pour chaque type de carte non-terrain, vous pouvez lancer une carte de ce type parmi les cartes exilées sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse au trésor

{1}{U}

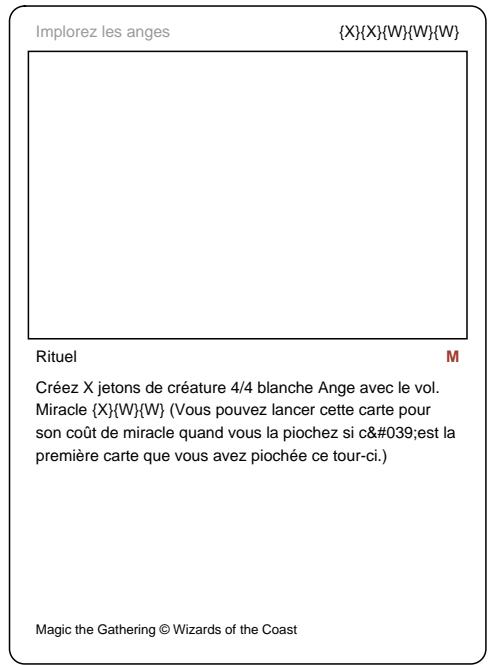
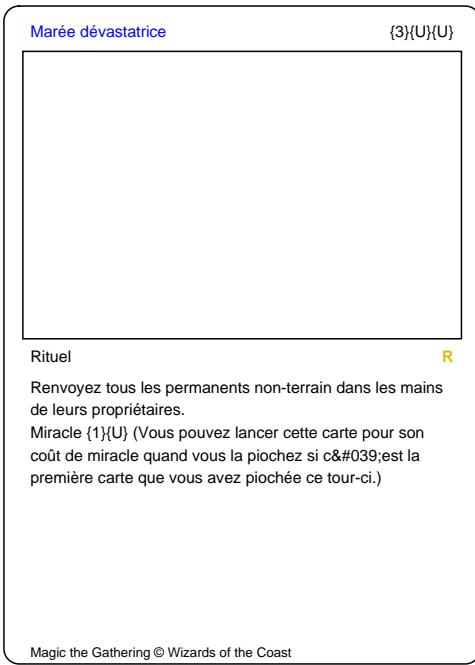
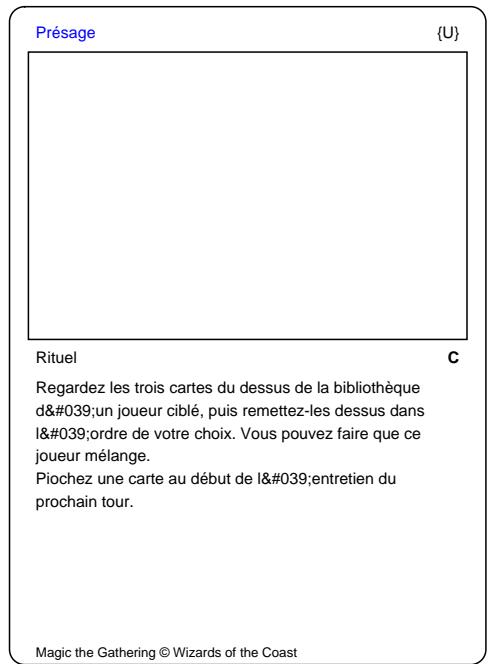
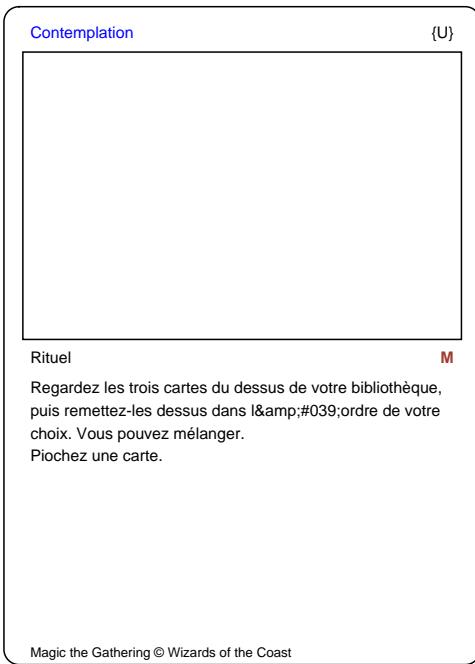
Rituel

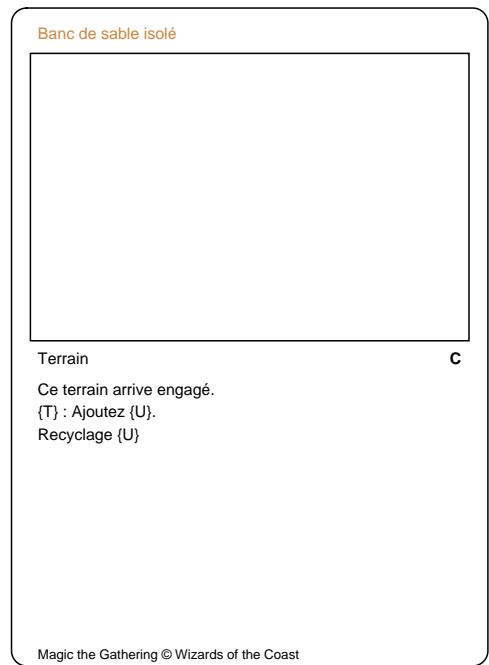
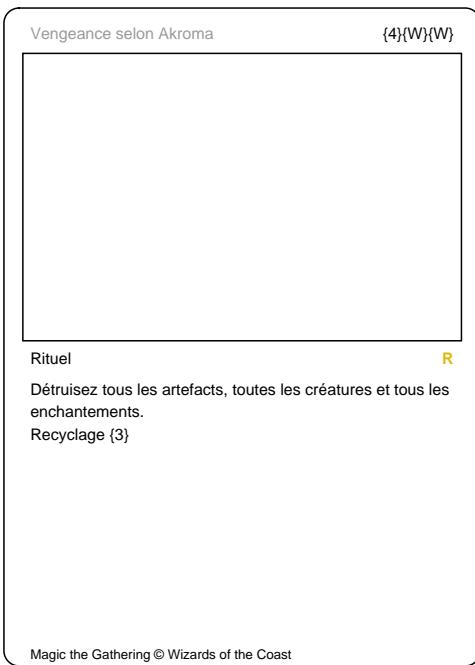
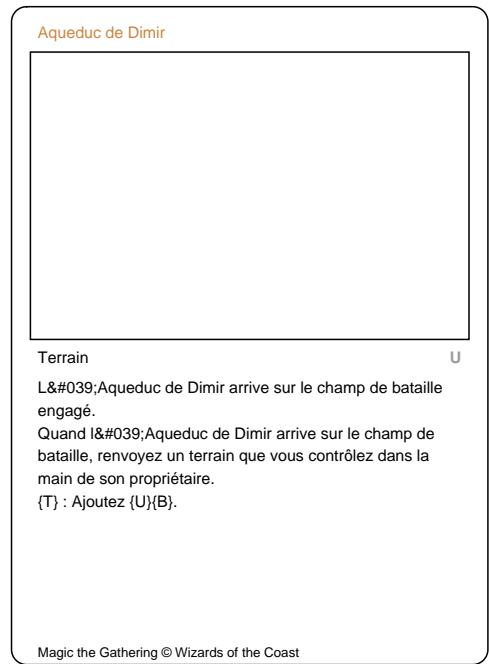
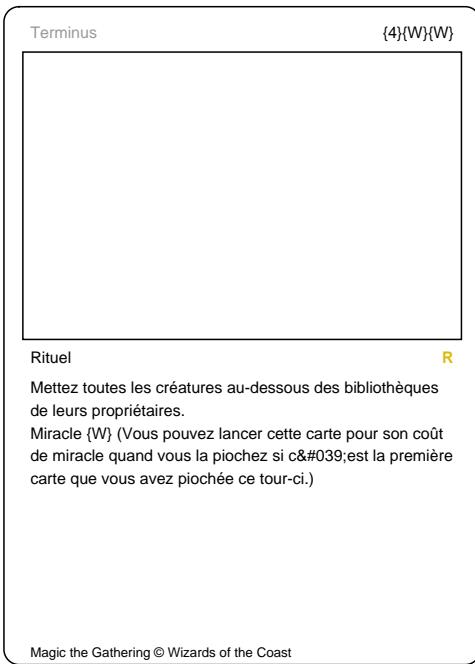
C

Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte non-terrain et mettez ensuite toutes les cartes révélées de cette manière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Basilique d'Orzhov

Terrain

U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.  
Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.  
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire

Terrain

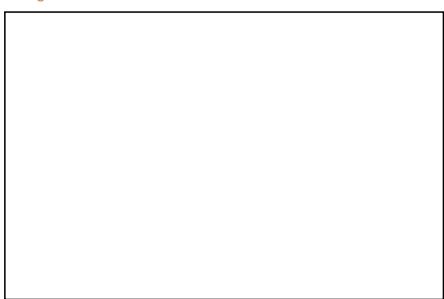
C

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.  
Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.  
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge des héros



Terrain

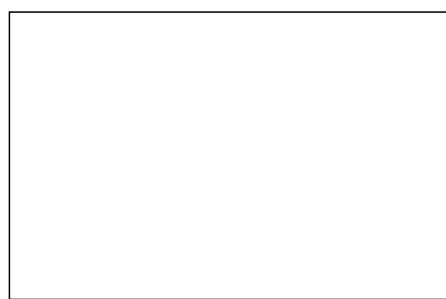
C

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Choisissez un commandant ciblé qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est une créature et un marqueur « loyauté » si c'est un planeswalker.

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

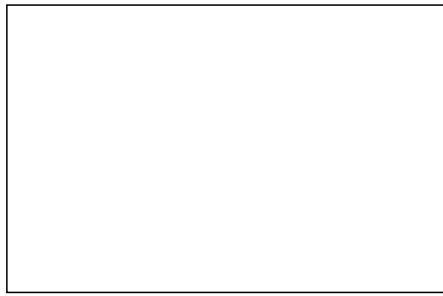
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



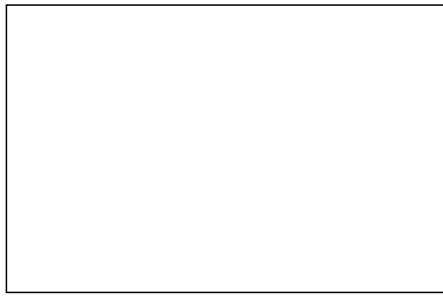
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



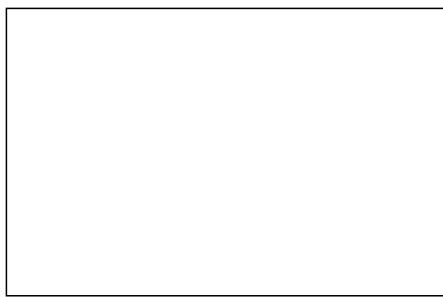
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

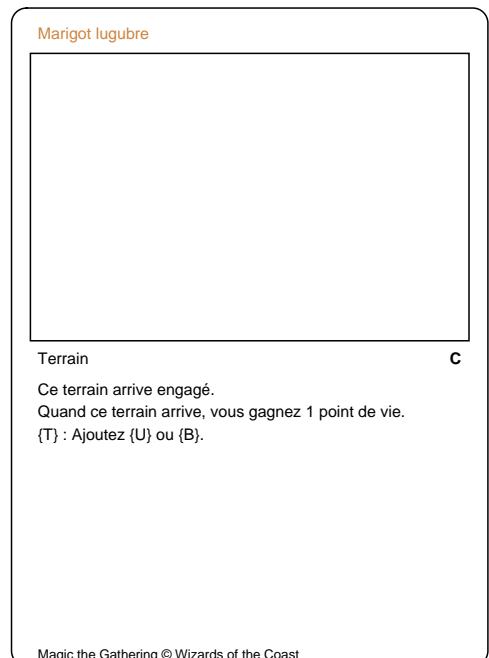
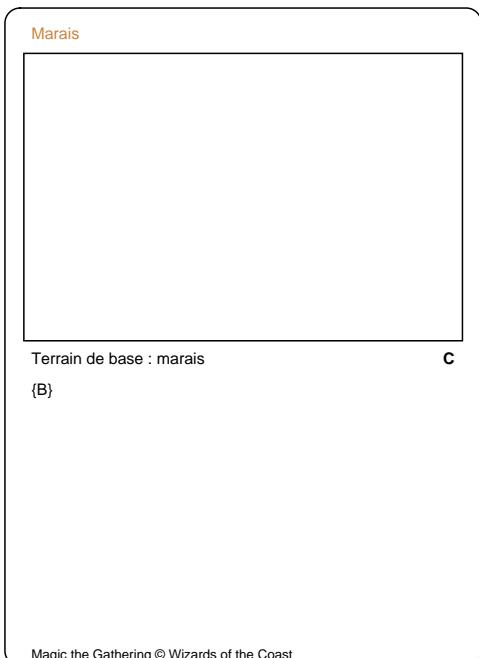
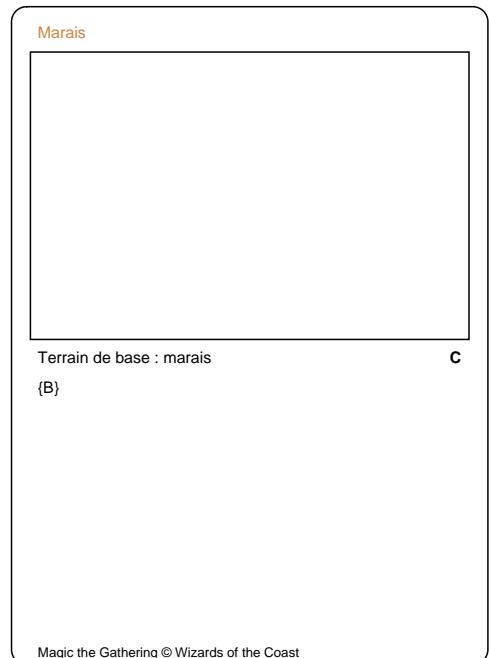
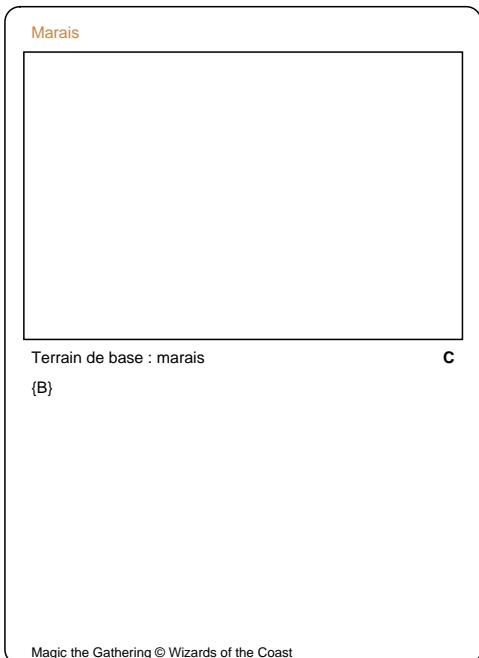
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



### Nouvelle Bénalia

Terrain

U

La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Plaine

Terrain de base : plaine

C

&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;/center&gt;&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;/center&gt;  
align=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot; alt=&quot;&lt;center&gt;&lt;img alt=&quot;Manas&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot; alt=&quot;Manas&quot;&gt;&lt;/center&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Ossuaire submergé

Terrain

U

L'ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Plaine

Terrain de base : plaine

C

&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;/center&gt;&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;/center&gt;  
align=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot; alt=&quot;&lt;center&gt;&lt;img alt=&quot;Manas&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot; alt=&quot;Manas&quot;&gt;&lt;/center&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="144 225 416 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="644 225 927 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="144 622 416 686" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="644 622 927 686" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



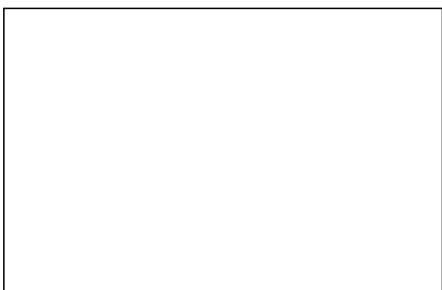
Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



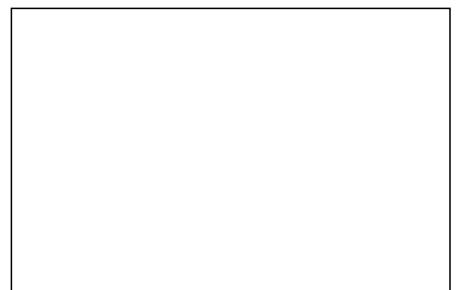
Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar



Terrain

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.  
Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C  
Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.  
Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.  
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Sejiri



Terrain

U  
Le Refuge de Sejiri arrive sur le champ de bataille engagé.  
Quand le Refuge de Sejiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinuuse



Terrain

U

La Rivière sinuuse arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

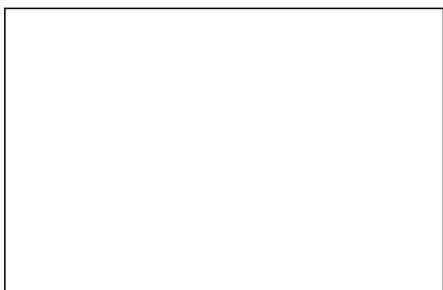
U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



Terrain

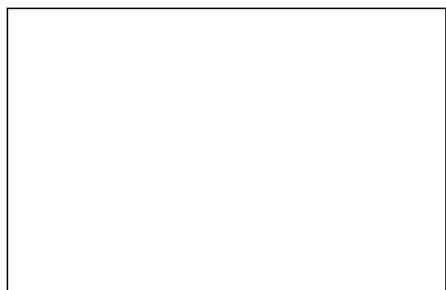
U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Récyclage {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Tour de commandement**

Terrain

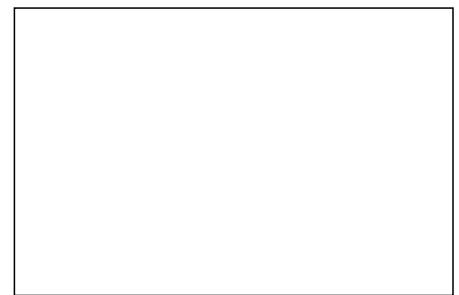
**C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Anneau solaire**

{1}



Artifact

**R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Tour de guet isolée**

Terrain

**R**

{T} : Ajoutez {C}.  
{2}, {T} : Regard 1, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si une carte de terrain de base est révélée de cette manière, mettez-la sur le champ de bataille engagée. N'activez que si un adversaire contrôle au moins deux terrains de plus que vous.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Boule de cristal**

{3}



Artifact

**U**

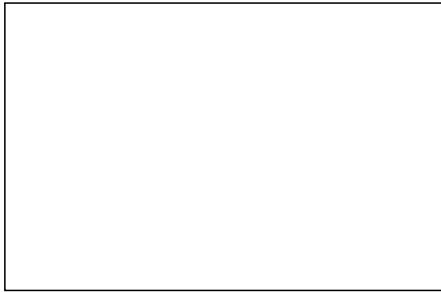
{1}, {T} : Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius

{2}



Artifact

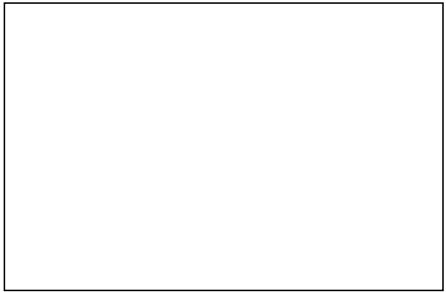
U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir

{2}



Artifact

U

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}



Artifact

U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne du voyant

{3}



Artifact

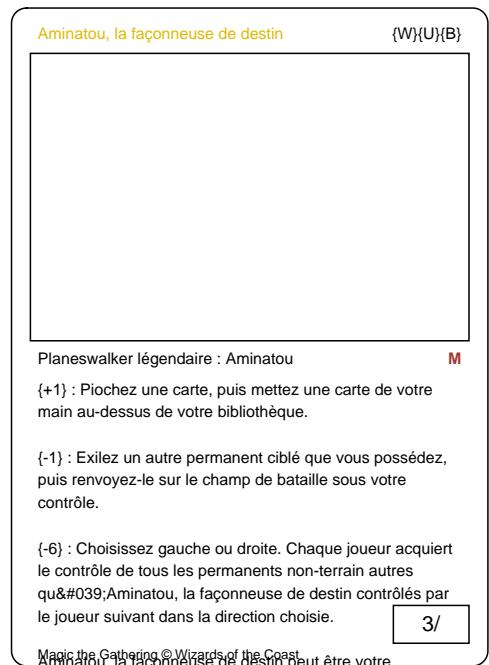
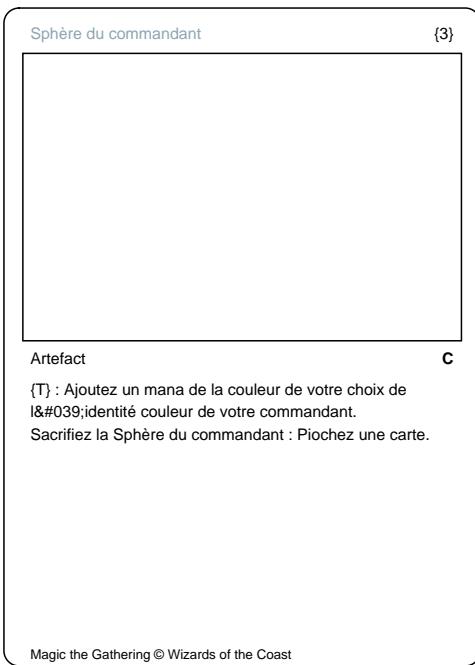
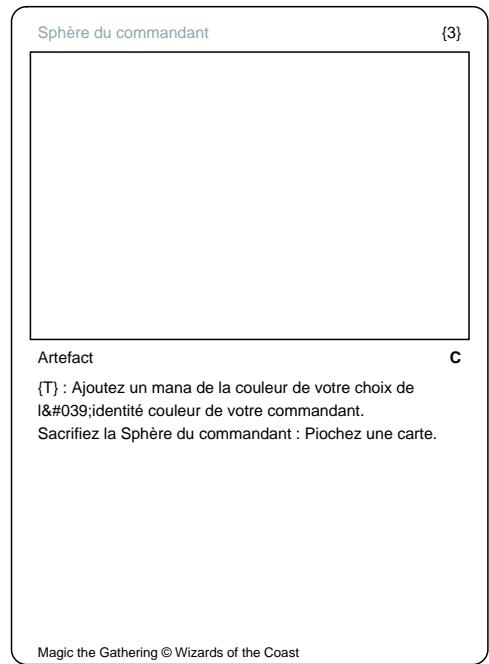
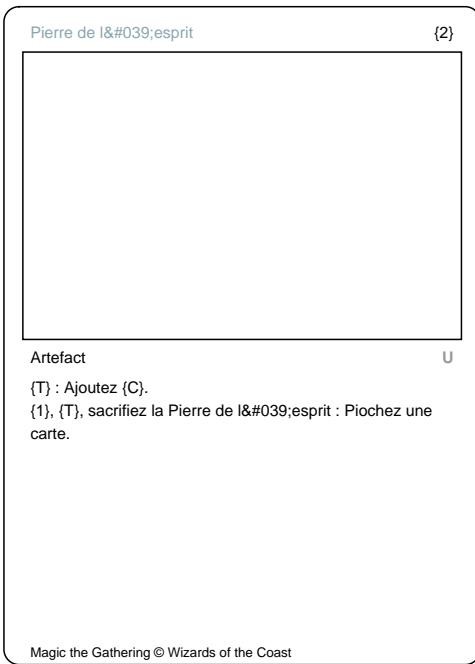
C

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Heure révélatrice

{1}{U}

Éphémère

U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.  
Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre  
au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous  
de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-ménages

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre  
main au-dessus de votre bibliothèque dans  
l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédiction

{1}{U}

Éphémère

U

Choisissez un nom de carte, puis ce joueur meule une  
carte. Si une carte avec le nom choisi a été meulé de cette  
manière, vous piochez deux cartes. Sinon, vous piochez  
une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau

{2}{W}

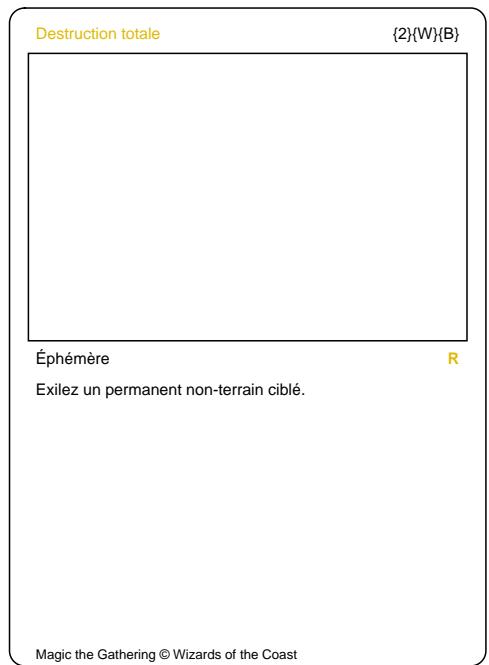
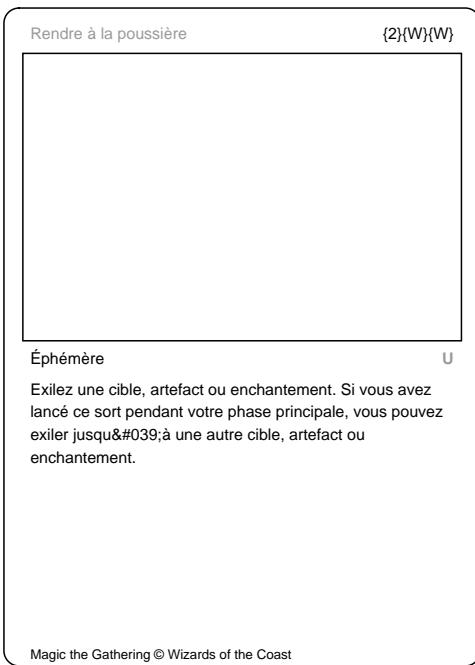
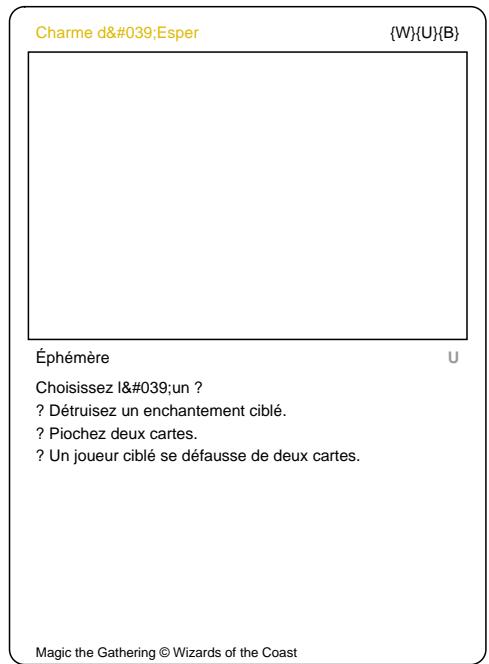
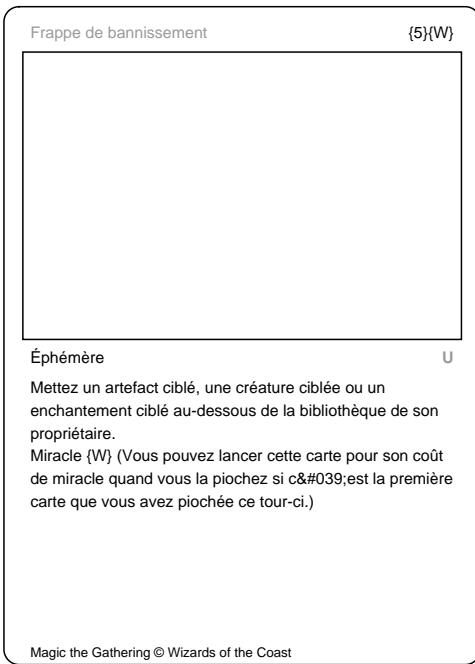
Éphémère de clan : changeforme

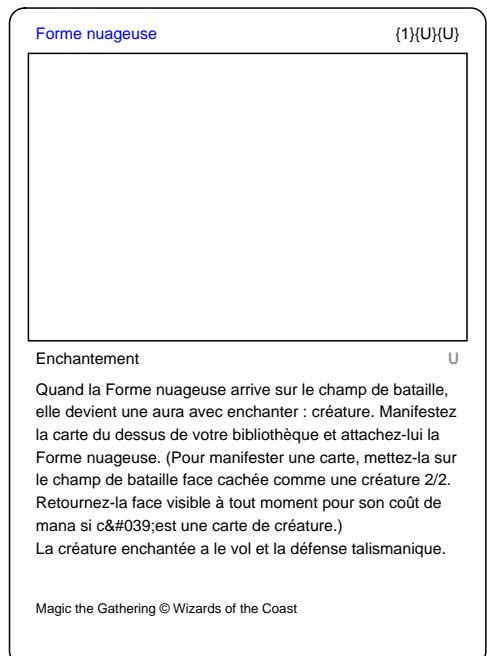
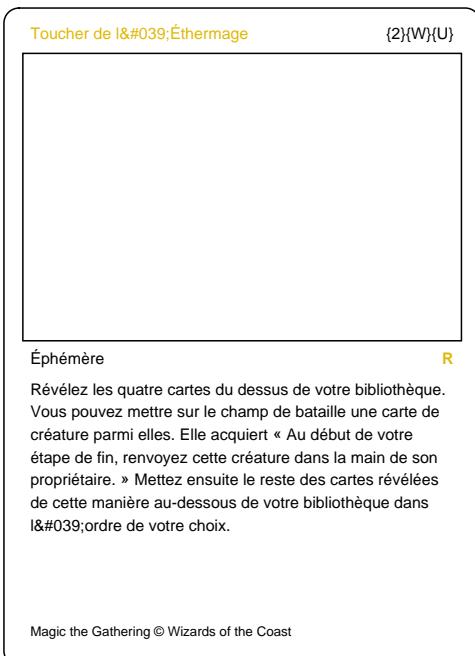
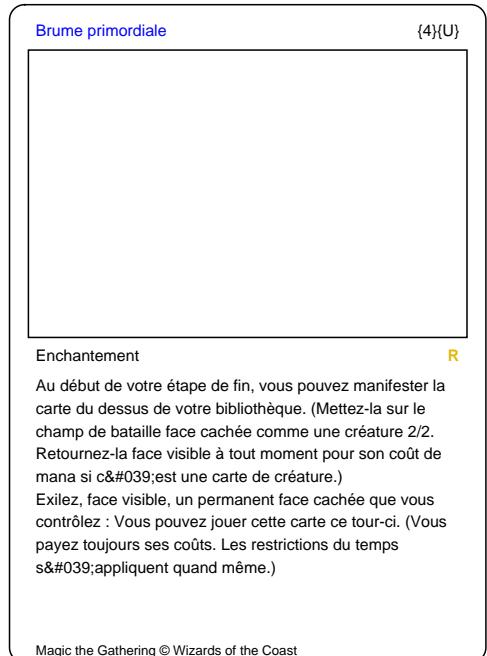
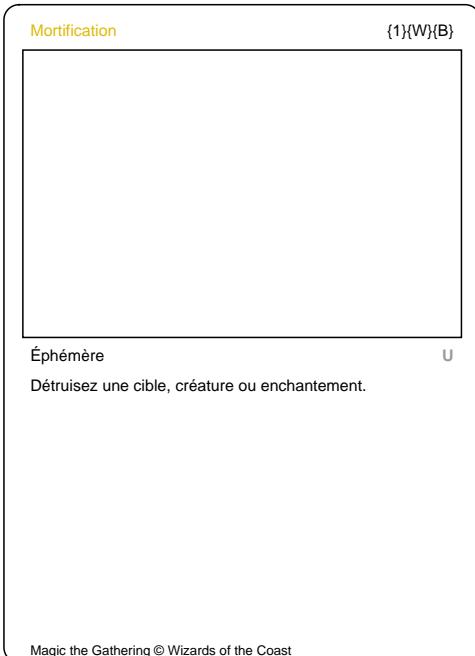
U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de  
créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Forme lumineuse

{1}{W}{W}



Enchantement

U

Quand la Forme lumineuse arrive sur le champ de bataille,  
elle devient une aura avec enchanter : créature. Manifestez  
la carte du dessus de votre bibliothèque et attachez-lui la  
Forme lumineuse. (Pour manifester une carte, mettez-la sur  
le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2.  
Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de  
mana si c'est une carte de créature.)  
La créature enchantée a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast