

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

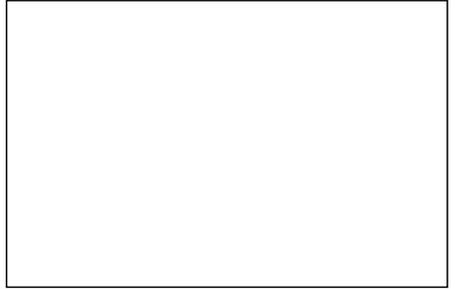
U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

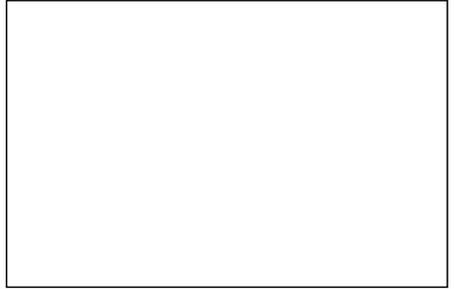
R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

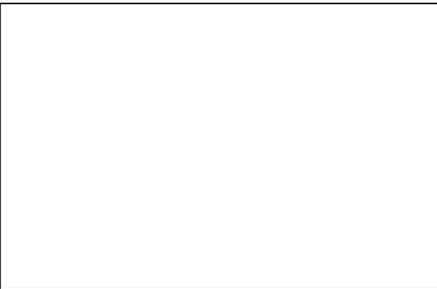
R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

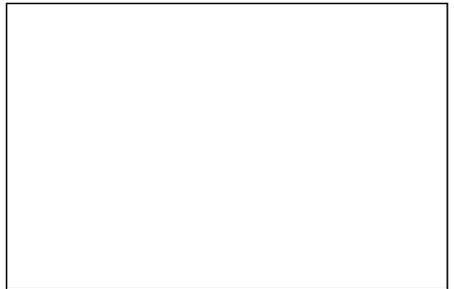
R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens frémissements

{G}



Rituel

C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte incolore parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez ensuite le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens frémissements

{G}



Rituel

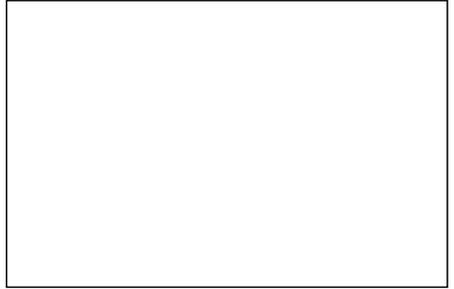
C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte incolore parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez ensuite le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens frémissements

{G}



Rituel

C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte incolore parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez ensuite le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens frémissements

{G}



Rituel

C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte incolore parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez ensuite le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des inventeurs



Terrain légendaire

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

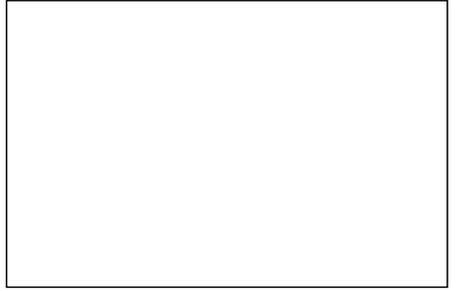


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



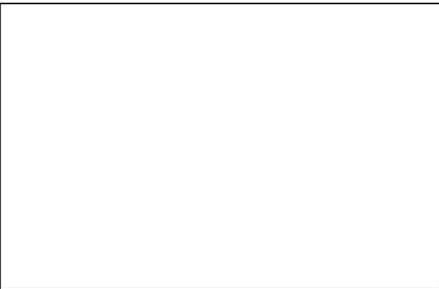
Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

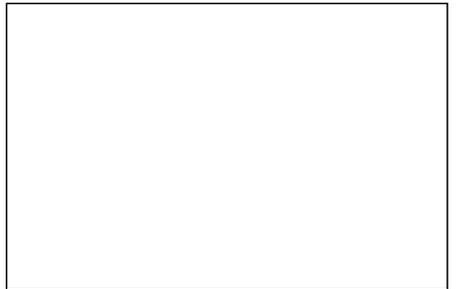


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

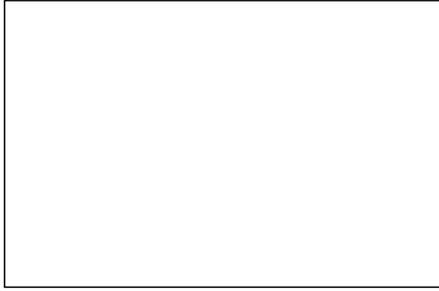
R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique



Terrain

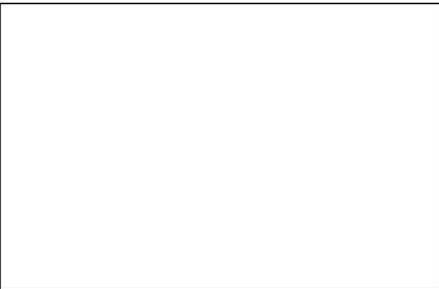
R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

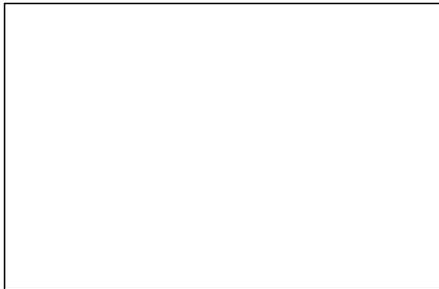
R

{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

Sanctuaire botanique



Terrain

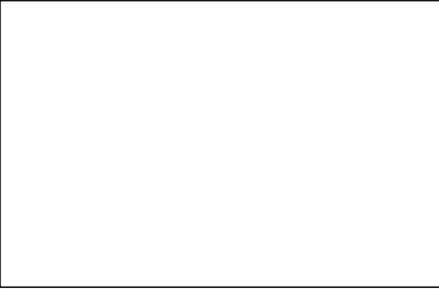
R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique



Terrain

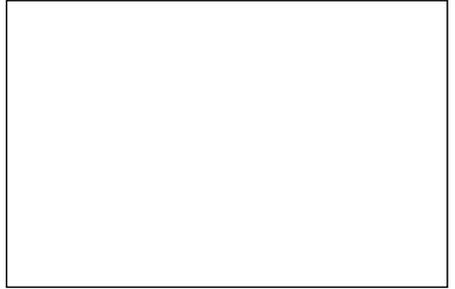
R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie



Terrain

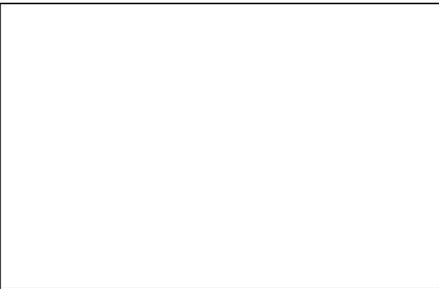
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie



Terrain

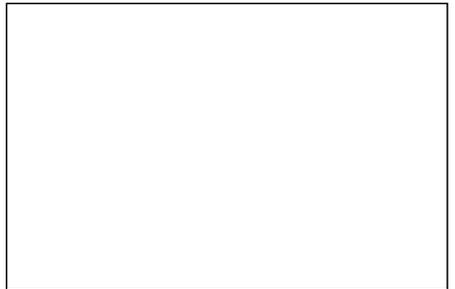
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie



Terrain

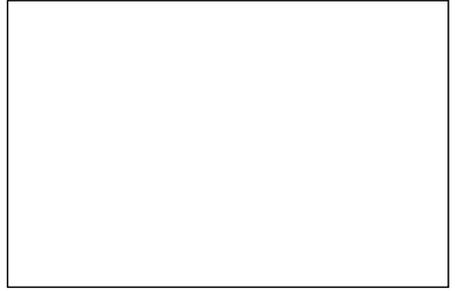
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

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

Vide rayonnant



Terrain

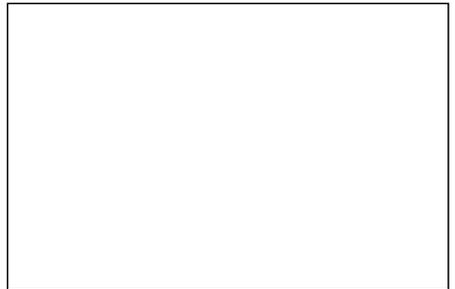
R

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

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

Vide rayonnant



Terrain

R

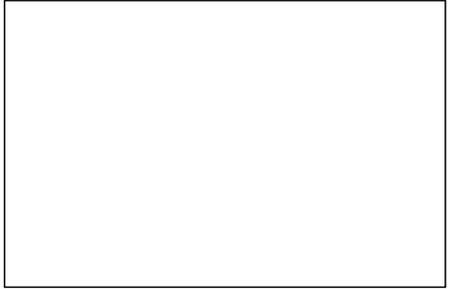
Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

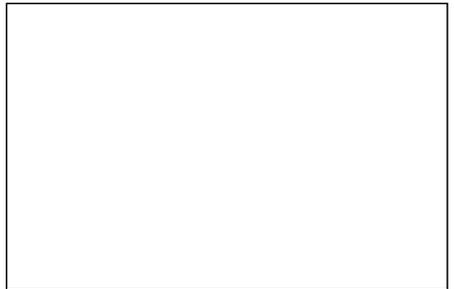
U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destructeur de codex

{1}



Artefact

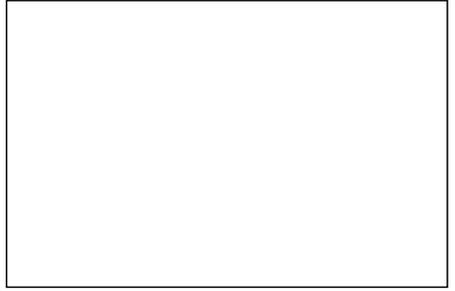
U

{T} : Un joueur ciblé meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)
{5}, {T}, sacrifiez le Destructeur de codex : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destructeur de codex

{1}



Artefact

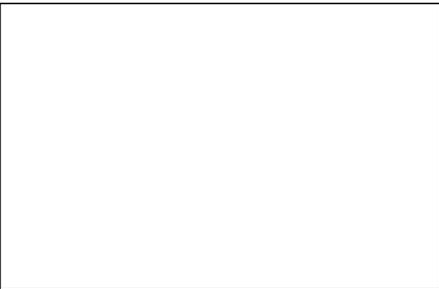
U

{T} : Un joueur ciblé meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)
{5}, {T}, sacrifiez le Destructeur de codex : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destructeur de codex

{1}



Artefact

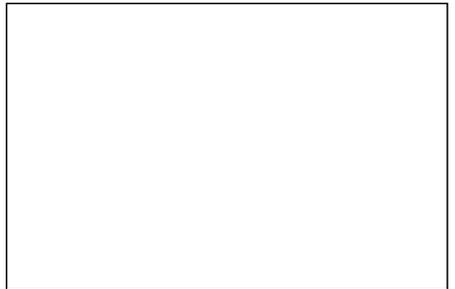
U

{T} : Un joueur ciblé meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)
{5}, {T}, sacrifiez le Destructeur de codex : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destructeur de codex

{1}



Artefact

U

{T} : Un joueur ciblé meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)
{5}, {T}, sacrifiez le Destructeur de codex : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels

{X}



Artefact

R

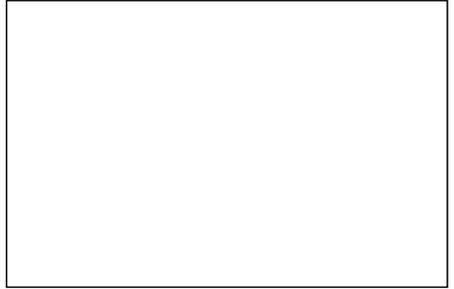
Solarisation

{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne de perspicacité

{1}



Artefact

U

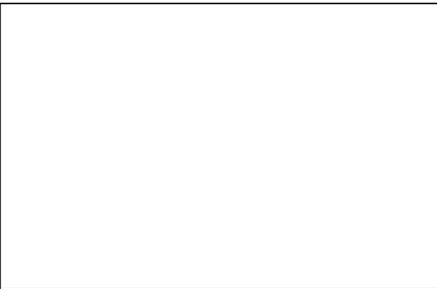
Les joueurs jouent avec la carte du dessus de leur bibliothèque révélée.

{T}, sacrifiez la Lanterne de perspicacité : Un joueur ciblé mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne de perspicacité

{1}



Artefact

U

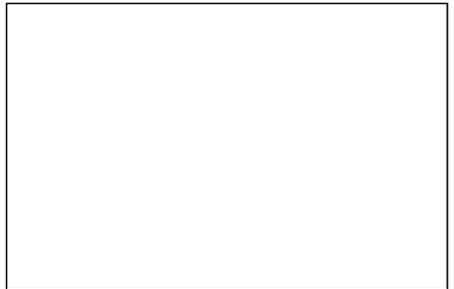
Les joueurs jouent avec la carte du dessus de leur bibliothèque révélée.

{T}, sacrifiez la Lanterne de perspicacité : Un joueur ciblé mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne de perspicacité

{1}



Artefact

U

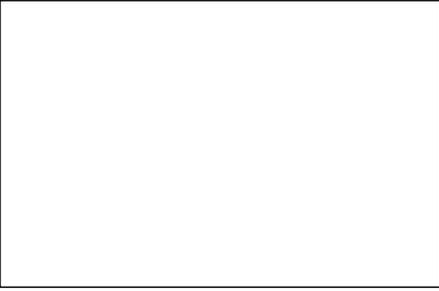
Les joueurs jouent avec la carte du dessus de leur bibliothèque révélée.

{T}, sacrifiez la Lanterne de perspicacité : Un joueur ciblé mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne de perspicacité

{1}



Artefact

U

Les joueurs jouent avec la carte du dessus de leur bibliothèque révélée.

{T}, sacrifiez la Lanterne de perspicacité : Un joueur ciblé mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

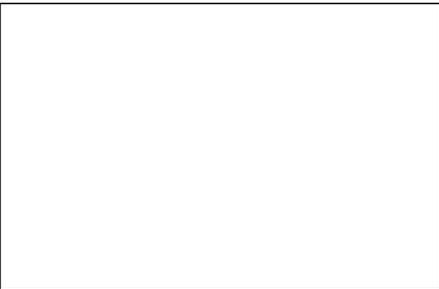
M

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

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

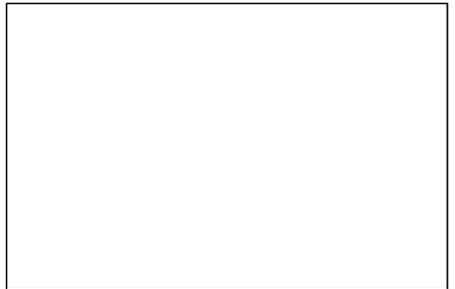
M

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

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

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

Piègepont {3}



Artefact **M**

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}



Artefact **M**

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}



Artefact **M**

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont

{3}

Artefact

M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyxide de pandémonium

{1}

Artefact

R

{T} : Chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque face cachée.

{7}, {T}, sacrifiez le Pyxide de pandémonium : Chaque joueur retourne face visible toutes les cartes exilées par le Pyxide de pandémonium qu'il possède, puis met sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent parmi elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyxide de pandémonium

{1}

Artefact

R

{T} : Chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque face cachée.

{7}, {T}, sacrifiez le Pyxide de pandémonium : Chaque joueur retourne face visible toutes les cartes exilées par le Pyxide de pandémonium qu'il possède, puis met sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent parmi elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronronnement de l'inventivité

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

Éphémère

R

Improvisation

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de X ou moins, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronronnement de l'inventivité

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



Éphémère

R

Improvisation

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de X ou moins, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronronnement de l'inventivité

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



Éphémère

R

Improvisation

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de X ou moins, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronronnement de l'inventivité

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



Éphémère

R

Improvisation

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de X ou moins, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Padeem, consul de l'innovation

{3}{U}

Créature légendaire : vedalken et artificier

U

Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez l'artefact avec la valeur de mana la plus élevée ou qui partage la valeur de mana la plus élevée, piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}

Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasse

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasse inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder {0}



Artefact C
 Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

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

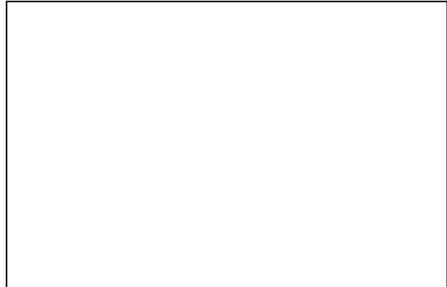
Jarre à souder {0}



Artefact C
 Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

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

Revendication par la nature

{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

R

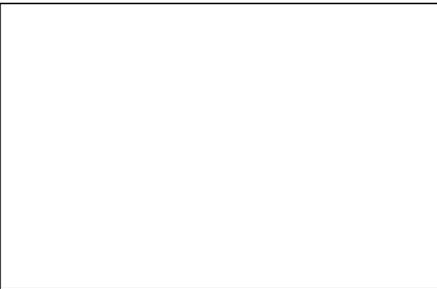
Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

R

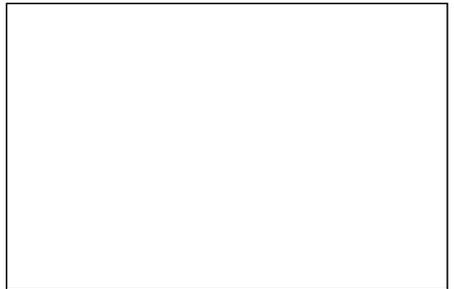
Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nodules de porphyre

{W}



Enchantement

R

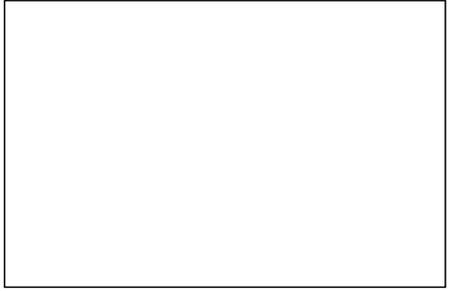
Au début de votre entretien, détruisez la créature avec la force la plus faible. Elle ne peut pas être régénérée. Si au moins deux créatures partagent la force la plus faible, vous choisissez l'une d'elles.

Quand il n'y a pas de créature sur le champ de bataille, sacrifiez les Nodules de porphyre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix

{1}{W}



Enchantement

R

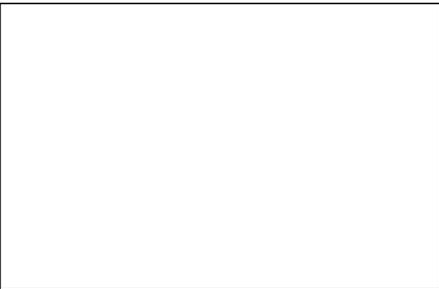
Quand *Repose en paix* arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.

Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix

{1}{W}



Enchantement

R

Quand *Repose en paix* arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.

Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast