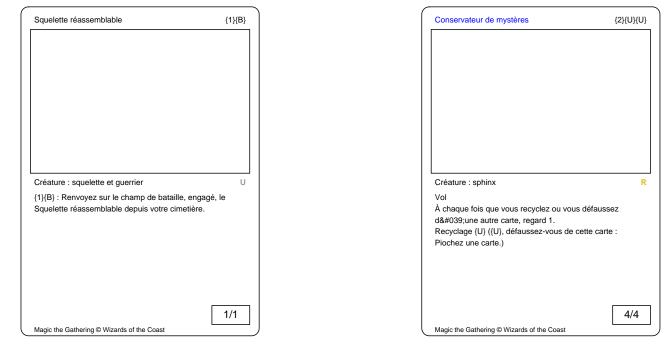


_		
	Golem météoritique	{7}
	Créature-artefact : golem	U
	Quand cette créature arrive, détruisez un permanent	
	non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.	
		2 (2
	<u> </u>	3/3
(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Simulacre solennel	{4}			Hurlegueule	{4}{B}
Créature-artefact : golem	R		L	Créature : élémental	U
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vou pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger. Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.	•			Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excel des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.) Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée. Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour so d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié il arrive sur le champ de bataille.)	e, on coût
	_				3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		,	_		

Façonneur de peste	{2}{B}
Créature : humain et shamane	U
Quand le Façonneur de peste arrive sur le champ bataille, chaque joueur sacrifie une créature ou un	de
planeswalker. Chaque joueur qui ne peut pas se de	éfausse
d'une carte.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J. L

	{2}{B}
Créature : humain et clerc et mercenaire	R
{B}, {T}, sacrifiez le Nécromancien condamné: F sur le champ de bataille une carte de créature ci depuis votre cimetière.	-



Championne d'esprits	{2}{U}
Créature : serpent et sorcier	R
Quand la Championne d'esprits arrive sur le de bataille, vous pouvez piocher un nombre de ca à sa force. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de cartes. Éternalisation {5}{U}{U} ({5}{U}{U}, exilez cette car votre cimetière : Créez un jeton qui en est une cop excepté que c'est un zombie et naga et son	rtes égal deux te de pie,
noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez la rituel.)	ncer un
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

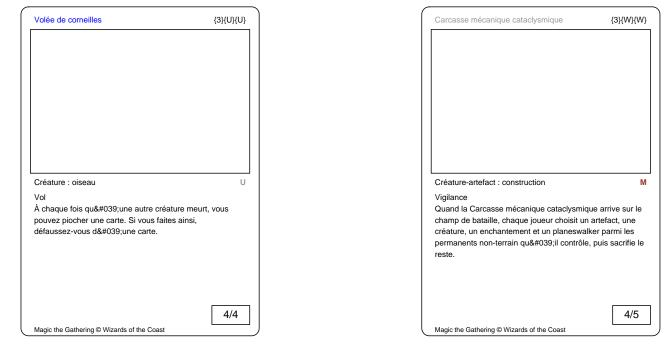
Détrousseur ondin	{1}{U}
Créature : ondin et gredin	U
$\{T\}$: Piochez une carte, puis défaussez-voi carte.	us d'une
	1/1

′	Image phantasmatique	{1}{U}
	Créature : illusion	R
	Vous pouvez faire que l' lmage phantasmatiq	•
	arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de ba	
	excepté que c'est une illusion en plus de ses	
	types et qu'elle acquiert « Quand cette créat devient la cible d'un sort ou d'une cap	
	sacrifiez-la. »	
	Г	0 (0
	Magic the Cathering @ Wizarda of the Coast	0/0
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Minn, illusionniste rusée	{1}{U}{U}
Créature légendaire : gnome et sorcier	R
À chaque fois que vous piochez votre deuxième chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bleue avec « Cette créature gagne +1/+0 pour chaque illusion que vous contrôlez. » À chaque fois qu'une illusion que vous cor meurt, vous pouvez mettre sur le champ de batai votre main, une carte de permanent avec une val mana inférieure ou égale à la force de cette créat	e Illusion autre atrôlez Ile, depuis eur de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3

Monture fantôme	{3}{U}
Créature : cheval et illusion	R
Flash	
Quand la Monture fantôme arrive sur le ch	•
exilez une autre créature ciblée que vous	
jusqu'à ce que la Monture fantôme de bataille.	quitte le champ
À chaque fois que la Monture fantôme atta	aque, créez un
jeton engagé et attaquant qui est une cop	ie de la créature
exilée, excepté que c'est une illusion	on en plus de ses
autres types. Sacrifiez ce jeton à la fin du	combat.
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-

Vagabond des pensées	{4}{U}
Créature : élémental	U
Vol	
Quand le Vagabond des pensées arrive sur bataille, piochez deux cartes.	le champ de
Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce so	•
d'évocation. Si vous faites ainsi, il es il arrive sur le champ de bataille.)	t sacrifié quand
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Ange solaire	{4}{W}{W}
Créature : ange Vol	R
	aire arrive sur le champ de bataille,
détruisez toutes les créat	tures engagées.
	4/5
Magic the Gathering © Wizard	ds of the Coast

Dragon éternel	{5}{W}{W
Créature : dragon et esprit	F
Vol	r
{3}{W}{W}: Renvoyez le Dragor cimetière dans votre main. N votre entretien.	•
Recyclage de plaine {2} ({2}, déi : Cherchez dans votre bibliothèc révélez-la, mettez-la dans votre	que une carte de plaine,
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Guide karmique	{3}{W}{W}		Mur d'augures	{
Créature : ange et esprit Vol, protection contre le noir Écho {3}{W}{W} (Au début de votre en permanent est passé sous votre contré de votre dernier entretien, sacrifiez-le apayiez son coût d'écho.) Quand le Guide karmique arrive sur le renvoyez une carte de créature ciblée cimetière sur le champ de bataille.	òle depuis le début à moins que vous ne champ de bataille,		Créature : mur Défenseur Quand le Mur d'augures arrive sur le c bataille, piochez une carte.	hamp de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Licorne de Ronom	{1}{W}
Créature : licorne	
Sacrifiez la Licorne de Ronom : Détruisez un enchanciblé.	tement
_	
	2/2

Solar radieux	{5}{W}
Créature : ange	R
Vol, lien de vie	
À chaque fois que le Solar radieux ou une autre o	
non-jeton arrive sur le champ de bataille sous vot	
contrôle, aventurez-vous dans le donjon. (Entrez	
première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.)	•
{W}, défaussez-vous du Solar radieux : Aventurez	7-VOUS
dans le donjon et vous gagnez 3 points de vie.	vous
dans to delige. St 1945 gagnoz o pointo do vio.	
	3/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5,0

{1}{W}

0/4

Titan solaire	{4}{W}{W}
Créature : géant	M
Vigilance	
À chaque fois que le Titan sola bataille ou qu'il attaque,	•
champ de bataille depuis votre	
permanent ciblée avec une vale égale à 3.	eur de mana inférieure ou
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the	e Coast

Défricheuse des nuages	{3}{W}{U}
Créature : humain et éclaireur	U
Vol Quand cette créature arrive, vous gag vous piochez deux cartes.	nez 2 points de vie et
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Cavalière cendreuse	{4}{W}{W}{B}{B}
Créature : archonte	М
Vol	
Quand la Cavalière cendreuse a	
bataille ou meurt, exilez un pern	nanent cible.
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Éclaireur de chemin de minuit	{2}{W}{U}
Créature : humain et sorcier	R
Les créatures que vous contrôlez ne peuv	•
bloquées excepté par des créatures légen	daires.
A chaque fois qu'au moins une créa contrôlez inflige des blessures de combat	•
aventurez-vous dans le donjon. (Entrez da	
pièce ou avancez jusqu'à la pièce s	uivante.)
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hama Pashar, chercheuse de ruines	{1}{W}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier	U
Les capacités de pièce des donjons que vou	s possédez se
déclenchent une fois supplémentaire.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3
magic are callering with are of the codst	

Preneuse d'otage	{2}{U}{B}
Créature : humain et pirate	R
Quand la Preneuse d'otage arrive sur le	•
bataille, exilez une autre cible, créature ou arter jusqu'à ce que la Preneuse d'otac	
champ de bataille. Vous pouvez lancer cette ca	•
qu'elle reste exilée, et du mana de n�	
quel type peut être dépensé pour lancer ce sort	t.
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nihiloor {2}	{W}{U}{B}
Créature légendaire : horreur	M
Quand Nihiloor arrive sur le champ de bataille, poi adversaire, engagez jusqu' à une créature di que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, acqui contrôle d'une créature ciblée que ce joueu ayant une force inférieure ou égale à la force de la engagée tant que vous contrôlez Nihiloor. À chaque fois que vous attaquez avec une créatur qu'un adversaire possède, vous gagnez 2 privie et ce joueur perd 2 points de vie.	égagée érez le r contrôle a créature
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/5

Raccommodeuse obsessionnelle	{1}{U}{B}
Créature : humain et sorcier	U
{T}: Piochez une carte, puis défaussez-voi	us d'une
carte. {2}{U}{B}, {T}, sacrifiez la Raccommodeuse	e obsessionnelle
: Renvoyez sur le champ de bataille une ca ciblée depuis votre cimetière.	
	0/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sinistre strix	{U}{B}	Brimades	Brimades
Créature-artefact : oiseau	R	Rituel	Rituel
Vol, contact mortel		Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre	
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de b piochez une carte.	oataille,	cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ	
		bataille.	bataille.
	1/1		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of

Slivoïde nécrotique	{1}{W}{B}
Créature : slivoïde	U
Tous les slivoïdes ont « {3}, sacrifiez ce permane Détruisez un permanent ciblé. »	ent:
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sacres de déterrement	{4}{B}
Rituel	U
Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ of bataille depuis votre cimetière. Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte der votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sélection nécromantique	{4}{B}{B}{B}	Extraction de cerveau	{X}{U}{B}
Rituel	R	Rituel	R
Détruisez toutes les créatures, puis renvoyez si de bataille, sous votre contrôle, une carte de cr dans un cimetière de cette manière. C'es noir en plus de ses autres couleurs et de ses au Exilez la Sélection nécromantique.	éature mise st un zombie	Un adversaire ciblé choisit X cartes de sa mai ces cartes. Vous pouvez lancer un sort parmi payer son coût de mana.	-
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	-		

Man?uvre arcanique	{5}{U}{U}
Rituel	R
Lancez deux d8 et choisissez un résultat. Inombre de cartes égal à ce résultat. Puis v	ous pouvez
lancer un sort d'éphémère ou de ritu valeur de mana inférieure ou égale à l�	
depuis votre main sans payer son coût de	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aqueduc de Dimir	`
Terrain	U
L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé. Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {U}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Asile de la Chaîne de Geier		Catacombes de Sombreau
Asile de la Chaîne de Geier		Catacombes de Sombreau
Terrain légendaire R		Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.{2}, {T}: Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.		{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Basilique d'Orzhov		Cour de la chancellerie d'Azorius

U

Terrain

engagée.

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille

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

Terrain

champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

 $\label{eq:total_total} \{T\}: Ajoutez\ \{W\}\{U\}.$

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le

le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur

Dépression engloutie	Étendues sauvages en évolution
Terrain : île et marais ({T} : Ajoutez {U} ou {B}.) La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.	Terrain (T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Cathering @ Williards of the Coget	Mania the Cathering @Williams of the Coost
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Estuaire asphyxié	Haut marché
Terrain Au moment où I'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'ile ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, I'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Île	Immensité terramorphe
Terrain de base : île C	Terrain C
{U}	{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île prospère	
	7
Terrain C	 ;
L'Île prospère arrive engagée. Au moment où elle arrive, choisissez une couleur autre que le bleu.	
T): Ajoutez (U) ou un mana de la couleur choisie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Labyrinthe du halo
Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.{T}: Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez au
moins une île.
{T}: Ajoutez {U}. N' activez que si vous contrôlez au moins une plaine.
mente and plante.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande prospère		Marais
Terrain Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur autre que le noir. {T}: Ajoutez {B} ou un mana de la couleur choisie.	c	Terrain de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais		Marais

С

Terrain de base : marais

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{B}

Terrain de base : marais

{B}

С

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Panorama d'Esper	Plaine
Terrain C	Terrain de base : plaine C
{T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez	<pre>&amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp; ;lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;</pre>
dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	align="center" align="graph/manas/bigW.jpg&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C	Terrain de base : plaine C
<pre>&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp ;lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot; align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;</pre>	<center>& ;lt;img width="65"</center>
argi-earin;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&	align="center" src="graph/manas/bigW,jpg"&tt:/center>
src="graph/manas/bigW.jpg"> <td>align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&tt/center&am</td>	align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&tt/center&am

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Prairie prospère		Sanctuaire ésotérique
Terrain C La Prairie prospère arrive engagée. Au moment où elle arrive, choisissez une couleur autre que le blanc. {T}: Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.		Terrain Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {W}, {U} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	\	
Prairie ruisselante		Tour de commandement
Terrain : plaine et île ({T} : Ajoutez {W} ou {U}.) La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base		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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique	Anneau solaire {1	}
Terrain R	Artefact	R
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.	{T}: Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	_	Ville portuaire
Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.		
Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.		
Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.		
Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.		
Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.		
Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.		
Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.		
Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.		
Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.	L	
bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.		Terrain F
d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.		·
portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.		
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.		
		{T}: Ajoutez {W} ou {U}.

Babiole du voyageur	{1}
Artefact	С
{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dar votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	IS
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bourse magique de Bucknard	{2}		С	Carte du donjon	{3}
			L		
Artefact	U		1	Artefact	U
{1}, {T}: Lancez un d4 et créez un nombre de jetons Trés				T) : Ajoutez {C}.	
égal au résultat. Le joueur à votre droite acquiert le contre de la Bourse magique de Bucknard.	oie			 {T}: Aventurez-vous dans le donjon. (Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce 	ı
, and a second of the second o				uivante.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			١.,	lagic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast)	_ IV	riagic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact	R
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
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 pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}	peut
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pierre de Guermont	{2}		Sphère du commandant	{3}
Artefact	U		Artefact	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix			{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	
qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.			I'identité couleur de votre commandant. Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.	
pourrait produire.			Gacillez la Spriere du commandant : Piochez dhe carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sacoche à composantes	{3}
Artefact	U
{T}, retirez un marqueur « composante » de la Sacoche composantes : Ajoutez deux manas de couleurs différentes.	à
{T}: Lancez un d20.	
1-9 Mettez un marqueur « composante » sur la Sacoch composantes.	ne à
10-20 Mettez deux marqueurs « composante » sur la Sacoche à composantes.	
Manic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Sphère du commandant	{3}
	Artefact	С
	{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Baguette d'Orcus {2}	(B)	Sceptre inamovible	{W}
Artefact légendaire : équipement À chaque fois que la créature équipée attaque ou bloque elle et les zombies que vous contrôlez acquièrent le cont mortel jusqu'à la fin du tour. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessur de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 2/2 noire Zombie. Équipement {3}	act es	Artefact Vous pouvez choisir de ne pas dinamovible pendant votre étape. À chaque fois que le Sceptre ina aventurez-vous dans le donjon. {3}{W}, {T}: Tant que le Sceptre un autre permanent ciblé perd to peut ni attaquer ni bloquer.	de dégagement. movible devient dégagé, inamovible reste engagé,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the 0	Coast

Sceptre d'absorption	{2}{U}	Man?uvre sépulcrale
Artefact À chaque fois qu'un joueur lance un sor d'éphémère ou de rituel, exilez-la à la p mettre dans un cimetière au moment où il se re {X}, {T}, sacrifiez le Sceptre d'absorption pouvez lancer n'importe quel nombre de une valeur de mana inférieure ou égale à X pacartes exilées par le Sceptre d'absorption payer leur coût de mana.	lace de le ésout. n : Vous e sorts avec rmi les	Éphémère Lancez deux d10 et champ de bataille, ar égal à ce résultat sur votre cimetière. Puis vie et vous gagnez X résultat.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © W

Alchimie interdite {2}	{U}		Sort de réanimation {2	}{W}
Éphémère	С		Éphémère	R
Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière. Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la			Lancez un d20 et ajoutez au résultat le nombre de carte de créature de votre cimetière qui y ont été mises ce to depuis le champ de bataille. 1-14 Renvoyez dans votre main toutes les cartes de	
ensuite.)			créature de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-c depuis le champ de bataille.	;i
			15+ Renvoyez sur le champ de bataille ces cartes de votre cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour au pays	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
nombre de points de vie egal à sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Disparition dans la mémoire	{2}{W}{U}	Propagande	{2}{U}
Éphémère Exilez une créature ciblée. Vous piochez un non cartes égal à la force de cette créature. Au débu prochain entretien, renvoyez cette carte sur le ch bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si v ainsi, défaussez-vous d'un nombre de car	unbre de it de votre hamp de vous faites	Enchantement Les créatures ne peuvent pas vous at leur contrôleur ne paie {2} pour chaqui contrôle qui vous attaque.	U taquer à moins que
I'endurance de cette créature. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Suppression d'étincelle	{W}{B}
Éphémère	U
Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.	
superieure ou égale à 4.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Confinement minimal	{2}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : permanent non-terrain	(T)
Le permanent enchanté est un artefact Trésor avec « sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur	
votre choix. » et il perd toutes ses autres capacités. (
c'était une créature, ce n'est plus une	
créature.)	

Examen approfondi {2}	{W}
Enchantement	R
A chaque fois que vous attaquez, enquêtez. (Créez un	
jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifie: cet artefact : Piochez une carte. »)	Z
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, aventurez-vo	us
dans le donjon. (Entrez dans la première pièce ou avanc	ez
jusqu'à la pièce suivante.)	