

Faire fortune

{R}



Rituel

U

Crez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T} », sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue de la fortune

{2}{R}



Rituel

R

Chaque joueur se défausse de sa main et pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage de pirate

{3}{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.

Piochez deux cartes et créez deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T} », sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'emparer du butin

{2}{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.

Piochez deux cartes et créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T} », sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preuve irréfutable

{U}



Rituel

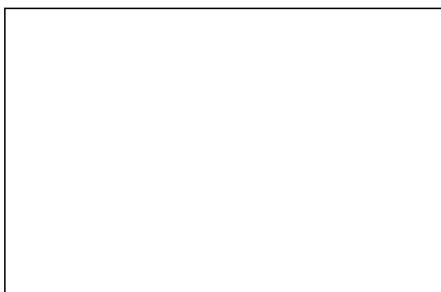
C

Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe.
Enquêtez. (Créez un jeton d'un artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Art de Saheeli

{4}{U}{U}



R

Rituel

Choisissez l'un ou les deux ?
? Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé.
? Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quasiréplique

{1}{U}{U}



Rituel

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération expressive

{U}{R}



Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles. Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épopée d'Urza



Terrain-Enchantement Épopée d'Urza

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de piche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »

II ? L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore. Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast une carte

d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1}, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Castel Kher



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'entraînement



Terrain

R

Le Centre d'entraînement arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous n'ayez au moins deux adversaires.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des morts



Terrain

R

Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépôt d'énergie

Terrain-artefact

R

Le Dépôt d'énergie arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

Modularité 1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fjord volatile

Terrain neigeux : île et montagne

C

((T) : Ajoutez {U} or {R}.)

Le Fjord volatile arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des inventeurs



Terrain légendaire

R

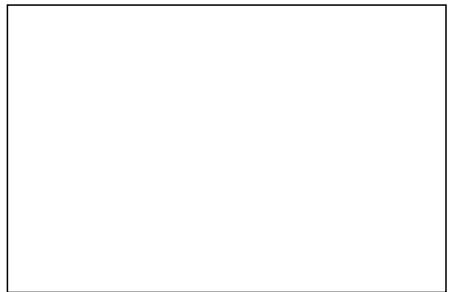
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.

{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

Fondrière sanguinolente



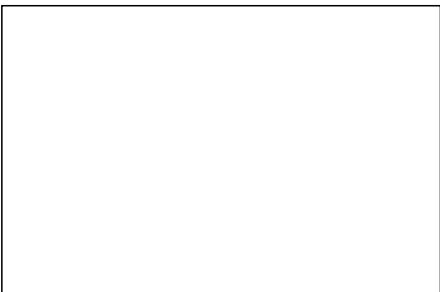
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



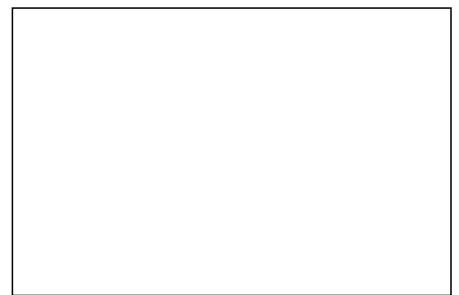
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



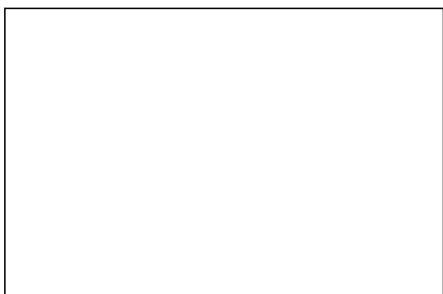
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

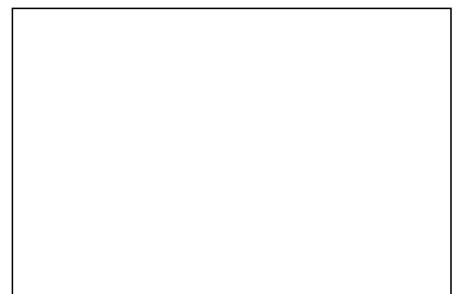


R

Terrain
{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

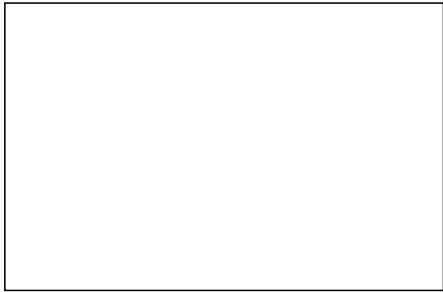
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



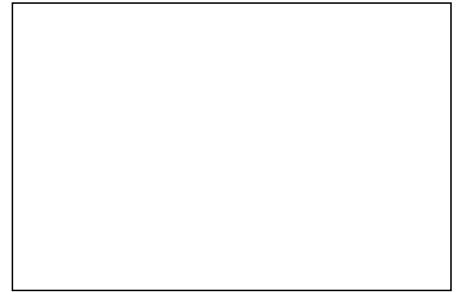
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



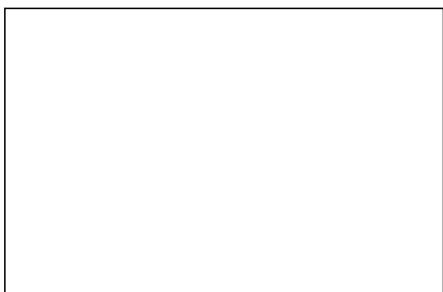
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



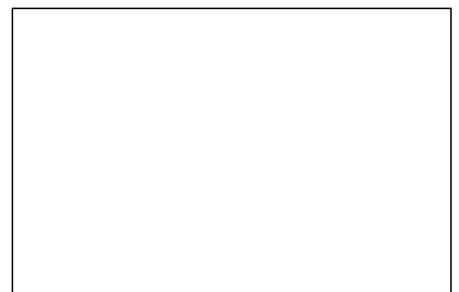
Terrain : île et montagne

R

{(T) : Ajoutez {U} ou {R}.}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

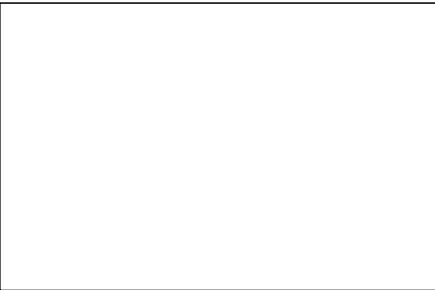
R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne

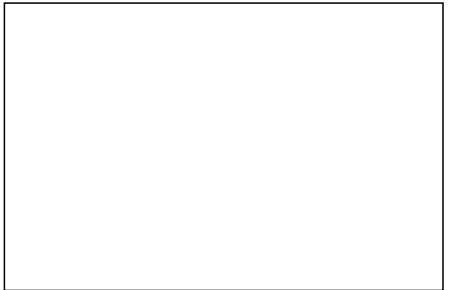
({T} : Ajoutez (R).)

La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.

Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

</center></center>
align="center"</center></center>
src="graph/manas/bigR.jpg></center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

</center></center></center>
align="center"</center></center></center>
src="graph/manas/bigR.jpg></center></center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

</center></center></center>
align="center"</center></center></center>
src="graph/manas/bigR.jpg></center></center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux

Terrain

M

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagiez ce terrain.

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

Pont d'Argefalaïse

Terrain-artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillies de la cascade

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(UR), {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle au trésor



Terrain-artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.
(X){X}, {T}, sacrifiez la Salle au trésor : Créez X jetons Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



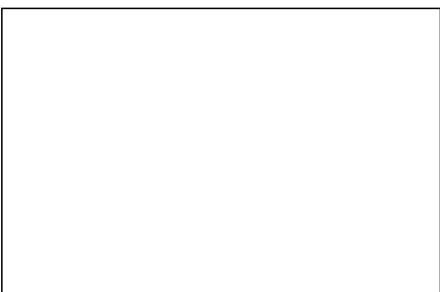
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



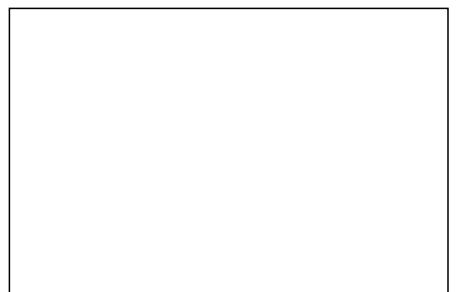
Terrain-artefact

C

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

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

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. Activez que si vous contrôlez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

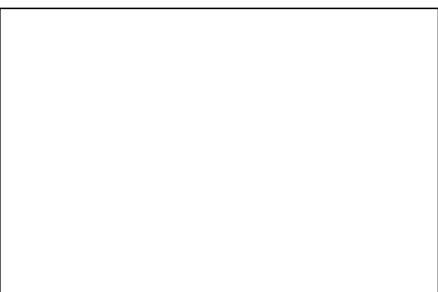
R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

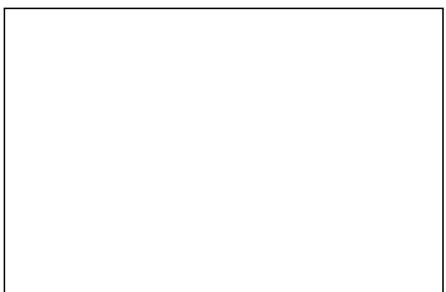
Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



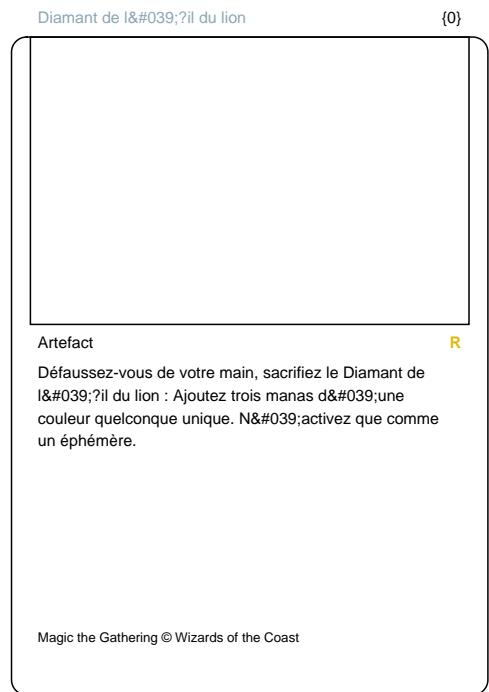
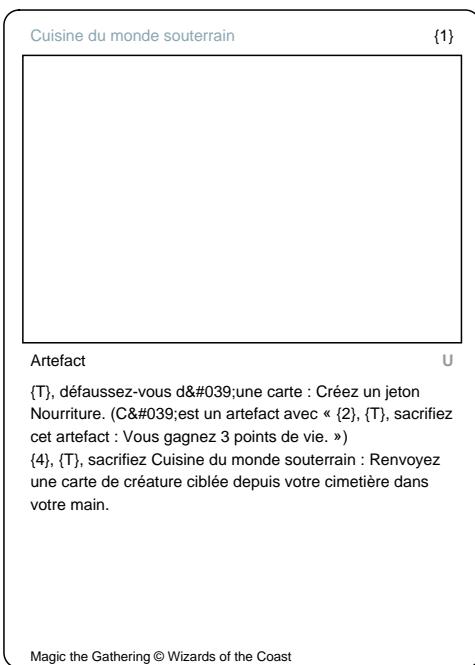
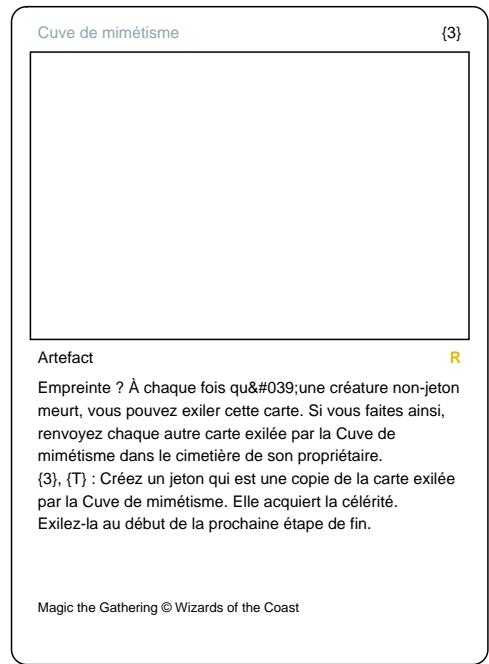
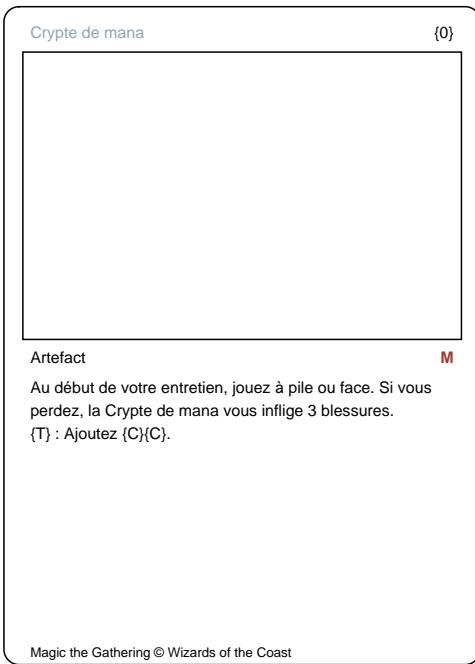
Artéfact

U

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

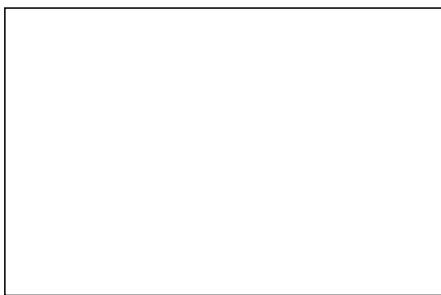
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Idole de l'oubli

{2}



Artifact

R

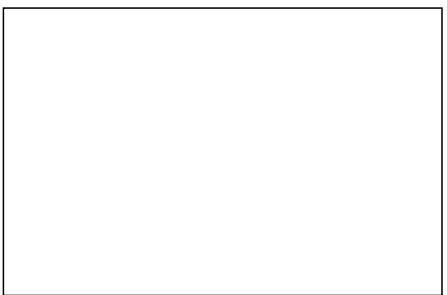
{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.

{8}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox opale

{0}



Artifact légendaire

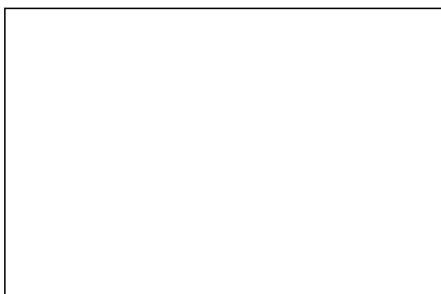
M

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

Lotus joailler

{0}



Artifact

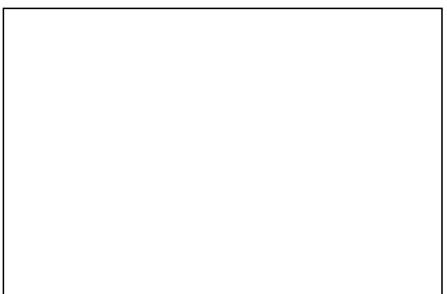
M

{T}, sacrifiez le Lotus joailler : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



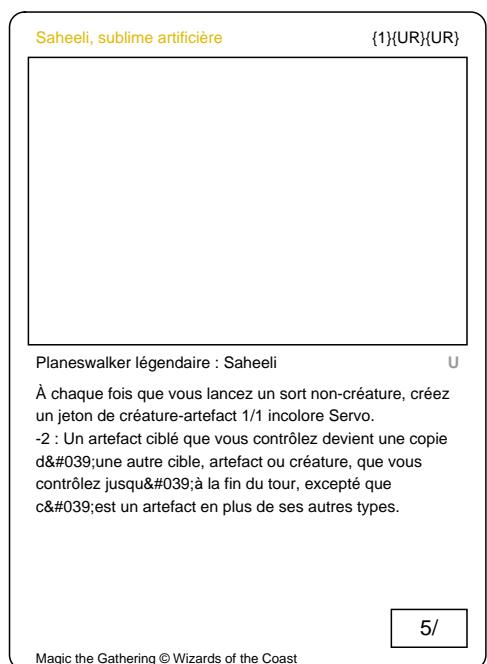
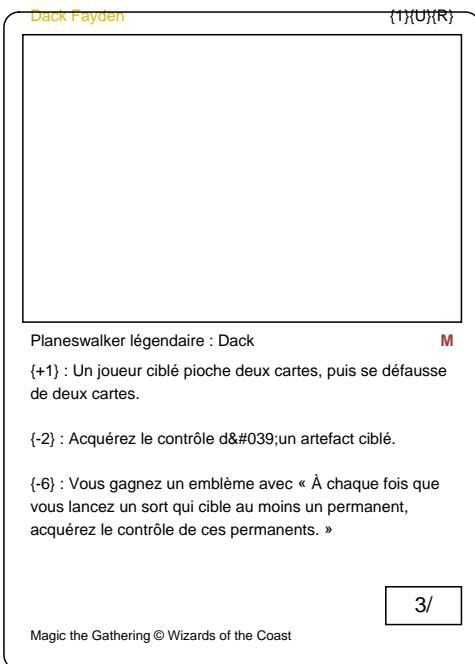
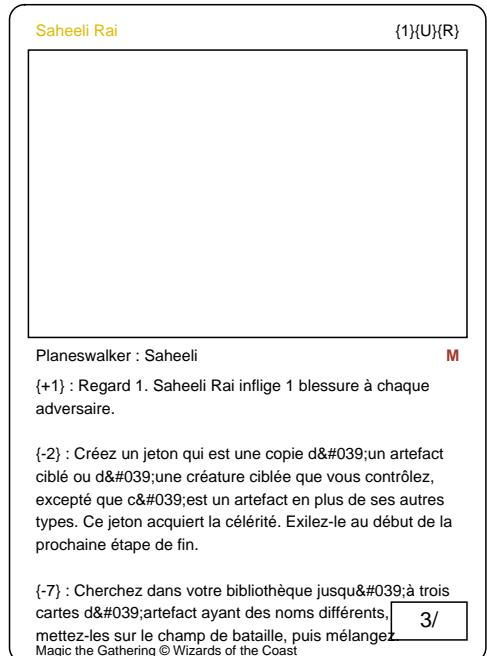
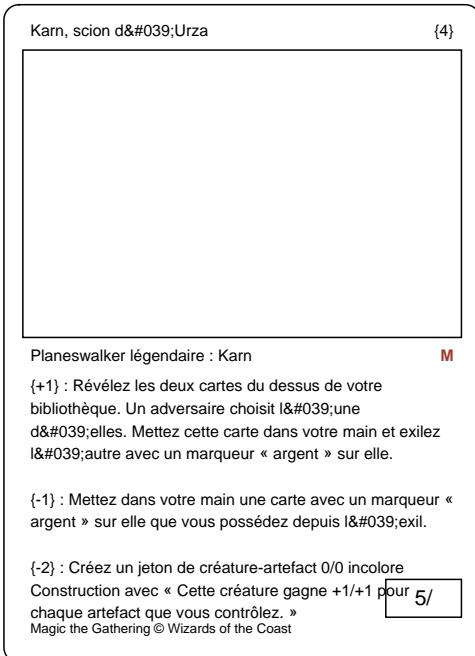
Artifact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Aubaine inattendue

{2}{R}{R}



Éphémère

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes et créez deux jetons Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

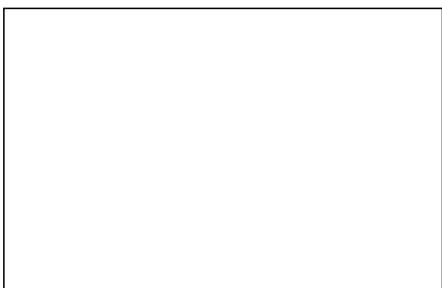
R

Choisissez deux ?
? Contrecarrez un sort ciblé.
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité

{1}{U}



Éphémère

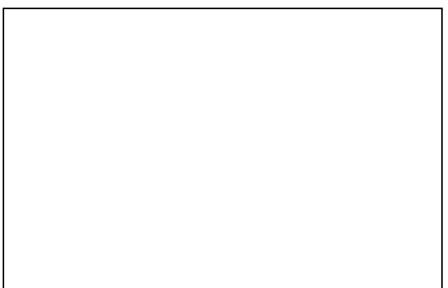
U

Exilez la créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte dessus de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence mystique

{3}{U}{U}



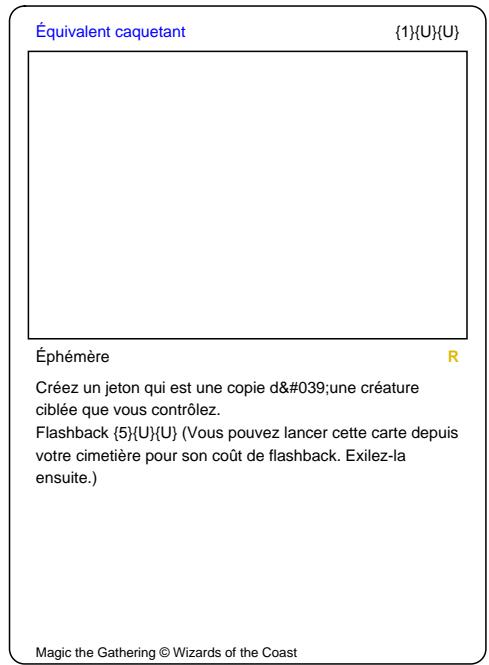
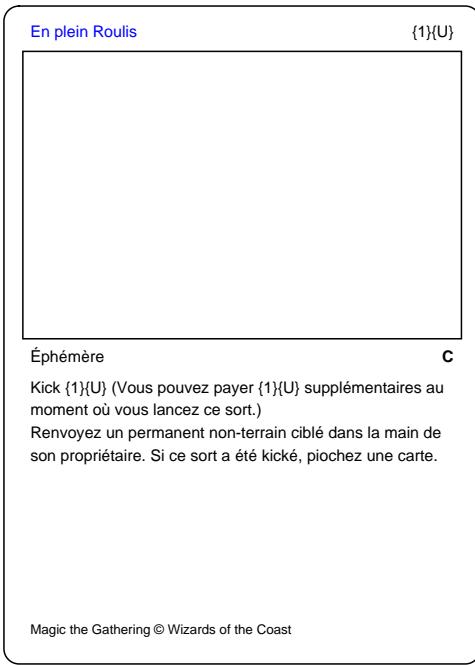
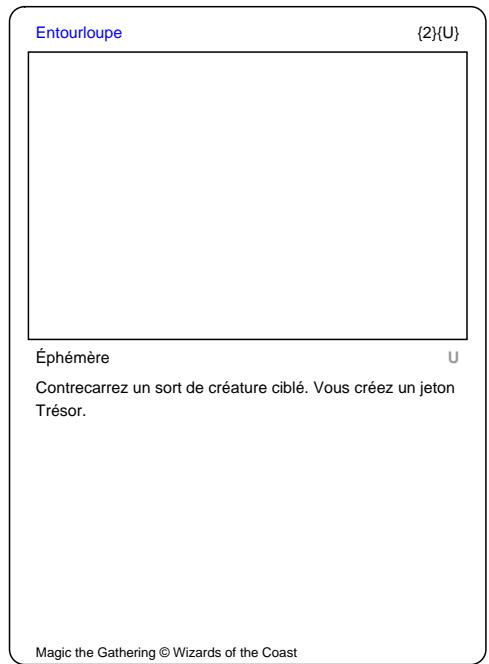
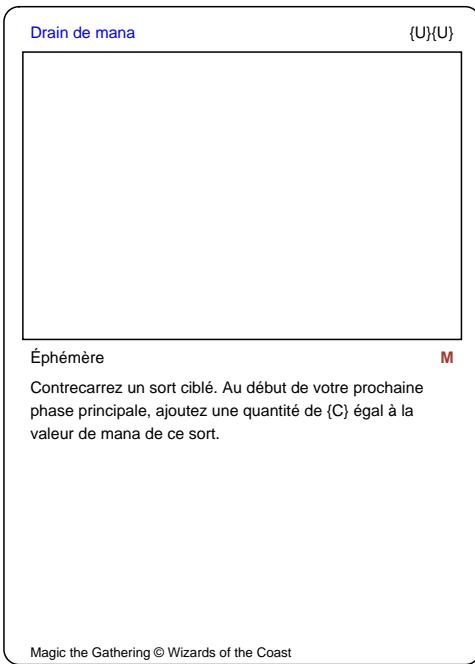
Éphémère

M

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
* Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
* Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
* Piochez une carte.

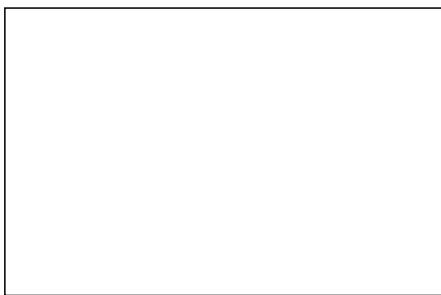
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Faille cyclonique

{1}{U}



Éphémère

R

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 « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs du désir

{2}{U}



Éphémère

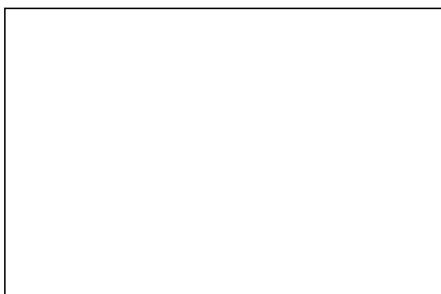
C

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flouerie de sort

{3}{U}{U}



Éphémère

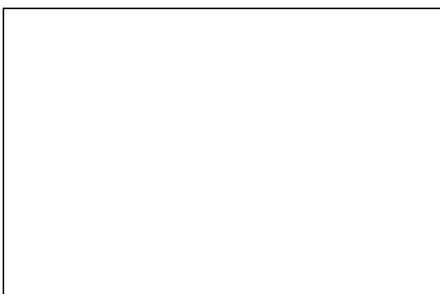
R

Contrecarrez un sort ciblé. Créez X jetons Trésor, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée

{2}{U}



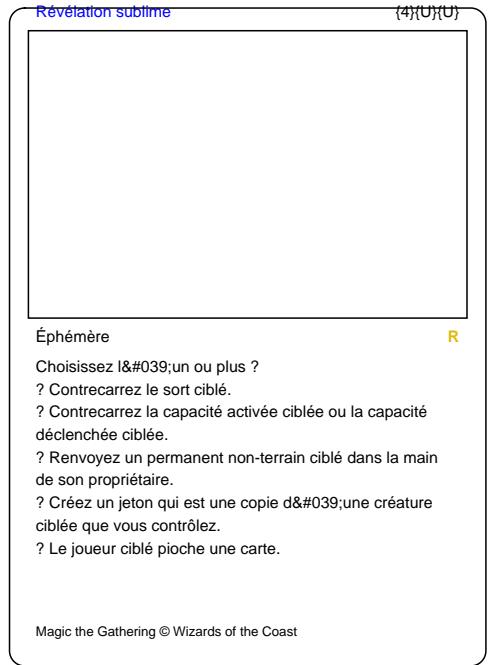
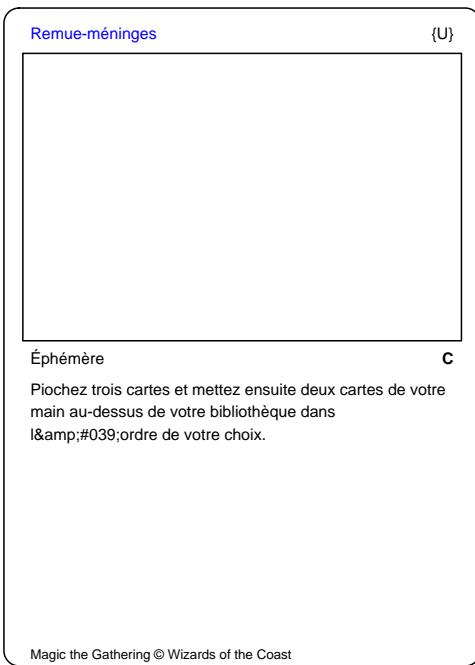
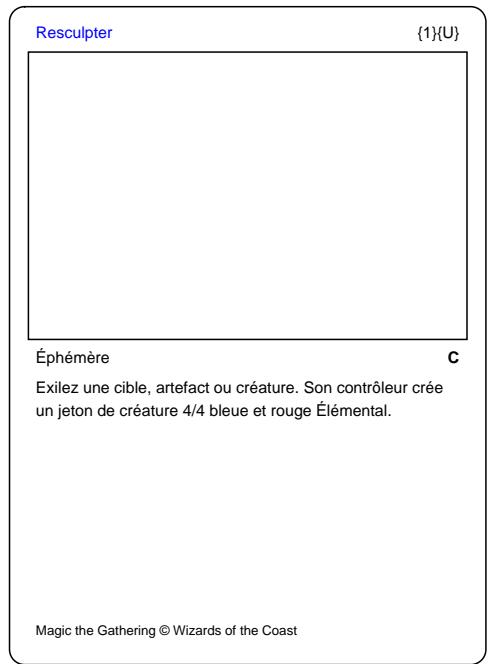
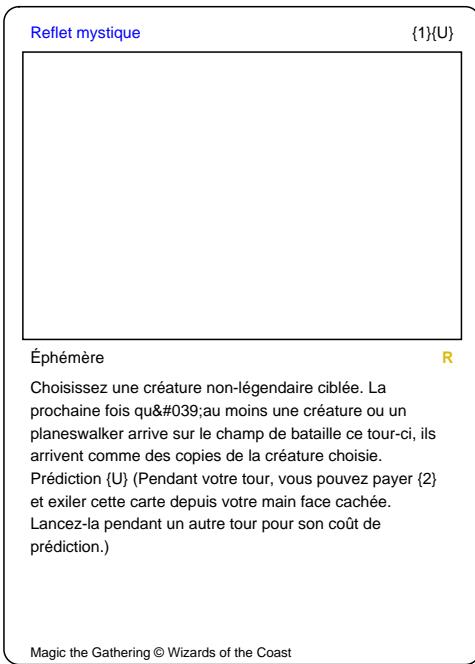
Éphémère

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Dégagez jusqu'à trois terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Secrets de la clé

{U}

Éphémère

C

Enquêtez. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, enquêtez deux fois à la place. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Flashback {3}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en citrouille

{3}{U}

Éphémère

U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

Inflexible ? Si au moins trois manas bleus ont été dépensés pour lancer ce sort, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suspendre

{U}

Éphémère

R

Exilez une créature ciblée et mettez deux marqueurs « temps » sur elle. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de l'entretien de son propriétaire, il retire un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, il joue cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célerité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement créatif

{3}{U}{U}{R}{R}

Éphémère

U

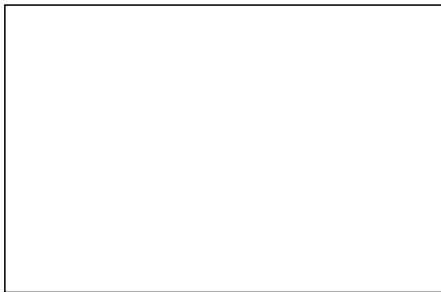
Le Surgissement créatif inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. {UR}{UR}, défaussez-vous du Surgissement créatif : Créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brèche du Monde souterrain

{1}{R}



Enchantement

R

Chaque carte non-terrain dans votre cimetière a échappée. Le coût d'échappée est égal au coût de mana de la carte plus l'exil de trois autres cartes de votre cimetière.
Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Brèche du Monde souterrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée grouillante

{1}{U}



Enchantement

U

{1}, défaussez-vous une carte : Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe.
Délire ? Les crabes que vous contrôlez gagnent +1/+1 tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude rhystique

{2}{U}



Enchantement

C

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste de preuves

{2}{U}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort épémère ou de rituel, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Enchantement : aura

M

Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.