

Zhulodok, avaleur du Vide

{5}{C}

Créature légendaire : eldrazi

M

Les sorts incolores que vous lancez depuis votre main avec une valeur de mana supérieure ou égale à 7 ont « Cascade, cascade ». (Quand vous en lancez un, exiliez 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 votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Puis recommencez.)

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne idole de pierre

{10}

Créature-artefact : golem

R

Flash

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante.

Piétinement

Quand l'Ancienne idole de pierre meurt, créez un jeton de créature-artefact 6/12 incolore Construction avec le piétinement.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme de la Nouvelle Phyrexia

{6}

Créature-artefact : phyrexian et avatar

M

Piétinement

{5} : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{5}, exiliez l'Âme de la Nouvelle Phyrexia depuis votre cimetière : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archaïque abscons

{4}

Créature : avatar

R

Vigilance

{1}, {T} : Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez d'une source incolore. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque suspecte {2}

Créature-artefact : mur C

Défenseur

{3}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cigale fuyarde {3}

Créature : insecte R

Flash

Vous pouvez lancer les sorts incolores comme s'ils avaient le flash.

À chaque fois que vous lancez un sort incolore, jusqu'à la fin du tour, la Cigale fuyarde acquiert le piétinement et gagne +X/+X, X étant la valeur de mana de ce sort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf bruni {3}

Créature-artefact : élan U

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de métallurgie {11}

Créature-artefact : construction R

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la valeur de mana totale des artefacts non-créature que vous contrôlez.

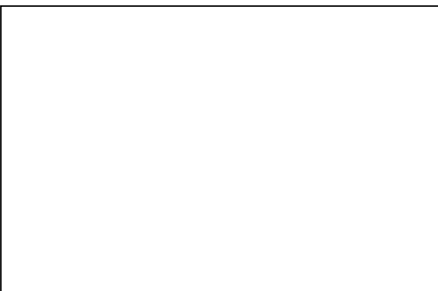
Sacrifiez deux artefacts : Renvoyez dans votre main le Colosse de métallurgie depuis votre cimetière.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction myriadaire

{4}



Créature-artefact : construction

R

Kick {3}

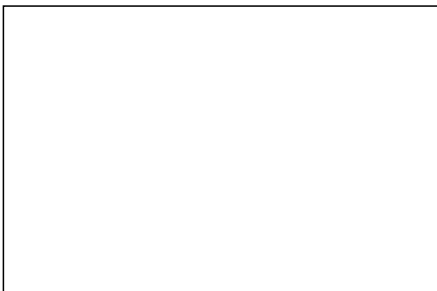
Si la Construction myriadaire a été kickée, elle arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque terrain non-base que vos adversaires contrôlent. Quand la Construction myriadaire devient la cible d'un sort, sacrifiez-la et créez un nombre de jetons de créature-artefact 1/1 incolore Construction égal à sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvanculteur

{4}



Créature-artefact : épouvantail

C

À chaque fois que l'Épouvanculteur devient engagé, choisissez l'un ?

? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

? Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain ciblée de votre cimetière.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de loyautés

{8}{C}{C}



Créature : eldrazi

R

Quand vous lancez ce sort, acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle a une force et une endurance de base de 10/10 et acquiert le piétinement, annihileur 2 et la célérité.

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

Piétinement

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffier d'acier

{6}



Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de Bala Ged

{7}

Créature : eldrazi

U

À chaque fois que le Fléau de Bala Ged attaque, le joueur défenseur exile deux permanents qu'il contrôle.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem météoritique

{7}

Créature-artefact : golem

U

Quand cette créature arrive, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Grand serpent annoroc

{X}

Créature-artefact : serpent

R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore

Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interminable
{X}

Créature : eldrazi
R

L'Interminable arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lui-qui-trahit
{12}

Créature : eldrazi
R

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
À chaque fois qu'un adversaire sacrifie un permanent non-jeton, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, la Grande Distorsion
{8}{C}{C}

Créature légendaire : eldrazi
M

Quand vous lancez ce sort, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.
Menace
Défaussez-vous d'une carte avec une valeur de mana de X : Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de X.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars
{X}{X}

Créature-artefact : construction
R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium

{3}

Créature-artefact : myr

U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère de paradis

{2}

Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omarthis, adepte de l'ectofeu

{X}{X}

Créature légendaire : Spirit Snake

M

Omarthis, adepte de l'ectofeu arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur +1/+1 sur une autre créature incolore, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur Omarthis.

Quand Omarthis meurt, manifestez un nombre de cartes du dessus de votre bibliothèque égal au nombre de marqueurs sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont-levis d'assaut

{2}

Créature-artefact : mur

C

Défenseur

{T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforgeur de matière

 $\{2\}C$ 

Créature : eldrazi

R

Quand le Reforgeur de matière meurt, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille si c'est une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous 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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répliquant

{6}



Créature-artefact : changeforme

R

Empreinte ? Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée. Tant qu'une carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l'endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C'est toujours un changeforme.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triniforme phyrexian

{9}



Créature-artefact : phyrexian et golem

M

Quand le Trintorme phyrexian meurt, créez trois jetons de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Encore {2} ({12}), exiliez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek

{9}

Créature : eldrazi

U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeur de l'oubli

{6}

Créature : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, un adversaire ciblé exile les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille depuis l'exil, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de terrain que ce joueur possède.

5/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précurseur de la fin

{5}{C}

Créature : eldrazi

R

Dégagez le Précurseur de la fin pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

{T} : Le Précurseur de la fin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{C}, {T} : Une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

{C}{C}, {T} : Piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calamité des titans

{4}{C}{C}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de créature incolore de votre main.

Exilez chaque créature et planeswalker avec une valeur de mana inférieure à la valeur de mana de la carte révélée.

5/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'ascension des Eldrazi

{9}{C}{C}{C}

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent ciblé. Un joueur ciblé pioche quatre cartes. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Exilez L'ascension des Eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche d'Orazca

Terrain

R

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez l'agrément de la cité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière

{7}

Rituel de clan : eldrazi

M

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asile de la Chaîne de Geier

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défaisse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin miroir



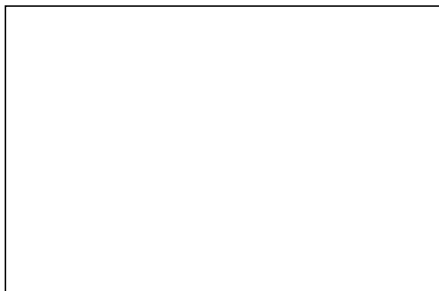
Terrain

M

Le Bassin miroir arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
{4}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commune des sans guildes



Terrain

U

La Commune des sans guildes arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Commune des sans guildes arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza



Terrain : centrale énergétique d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place.
(Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décombres de Porte des Mers



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{C}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous n'avez aucune carte en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclave des brideurs



Terrain

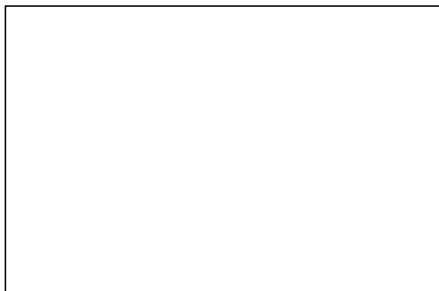
R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



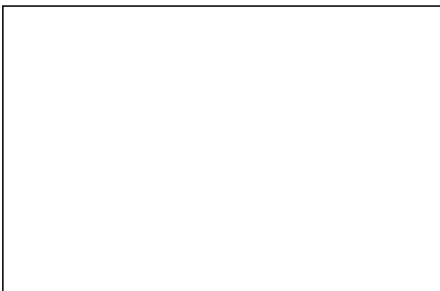
Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



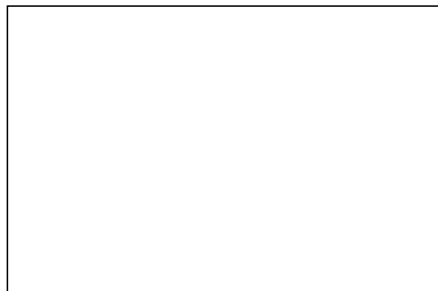
Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine d'Urza



Terrain : mine d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare hermétique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et le linceul et ne peuvent pas avoir la défense talismanique ou le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire des Dieux abandonnés



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts incolores. N'activez que si vous contrôlez au moins sept terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines d'Oran-Rief



Terrain

R

Les Ruines d'Oran-Rief arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature incolore ciblée qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau des Anneaux du Mage



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Réseau des Anneaux du Mage.

{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » du Réseau des Anneaux du Mage : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle de guerre



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, payez un nombre de points de vie égal au nombre de couleurs dans l'identité couleur de votre commandants : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de tyrite



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Une créature légendaire ciblée devient un dieu en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{4}, {T}, sacrifiez le Sanctuaire de tyrite : Mettez un marqueur « indestructible » sur un dieu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple eldrazi



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'eldrazi incolores ou activer des capacités d'eldrazi incolores.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains des charognards



Terrain : désert

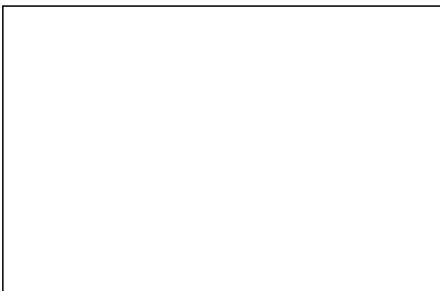
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez un désert : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau du dragon-esprit



Terrain

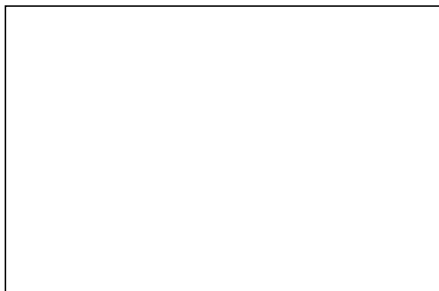
U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature incolore que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'Urza



Terrain : tour d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone de déflagration



Terrain

R

La Zone de déflagration arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{X}, {T} : Mettez X marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.

{3}, {T}, sacrifiez la Zone de déflagration : Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire{1}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atlas infini{2}

ArtefactR
{2}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez au moins trois terrains du même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive hédron{4}

ArtefactU
{T} : Ajoutez {C}{C}.
{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette transfiguratrice{3}

ArtefactR
La Baguette transfiguratrice arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « charge » sur elle.
{1}, {T}, retirez un marqueur « charge » de la Baguette transfiguratrice : Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/4 blanche Bovidé. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau du péril

{4}



Artefact

M

{5}, {T}, exilez le Caveau du péril : Exilez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique

{4}



Artefact

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.

{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire du dédale de l'esprit

{2}



Artefact

R

{T}, mettez un marqueur « page » sur cet artefact : Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{2}, {T}, mettez un marqueur « page » sur cet artefact : Piochez une carte.
Quand il y a au moins quatre marqueurs « page » sur cet artefact, exilez-le. Si vous faites ainsi, vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlefeu

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve

{6}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{3}, {T}, sacrifiez l'Hèdron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

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 peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Journal de l'enquêteur

{2}

Artefact : indice

R

Le Journal de l'enquêteur arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs « suspect » égal au plus grand nombre de créatures qu'un joueur contrôle.

{2}, {T}, retirez un marqueur « suspect » du Journal de l'enquêteur : Piochez une carte.

{2}, sacrifiez le Journal de l'enquêteur : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}

Artefact

U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaldra parachevée

{7}

Artefact légendaire : équipement

M

Arme vivante

Indestructible

La créature équipée gagne +5/+5 et a l'initiative, le piétinement, l'indestructible, la célérité et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à une créature, exilez cette créature. »

Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirage miroir

{3}

Artefact

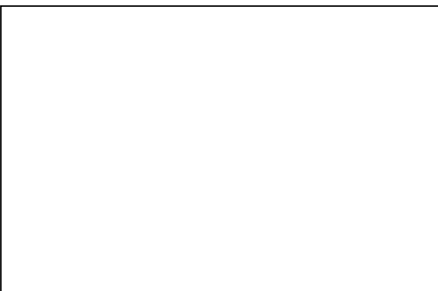
R

{2} : Le Mirage miroir devient une copie d'une cible, artefact, créature, enchantement ou terrain, jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe de sombracier

{8}



Artefact

R

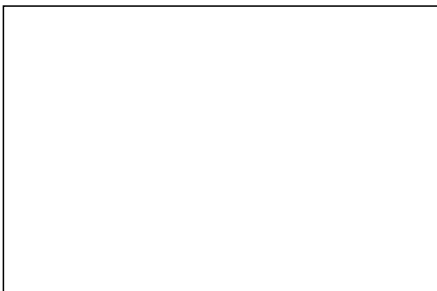
Indestructible

Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort incolore que vous lancez depuis votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque instable

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}.

{7}, {T}, sacrifiez l'Obélisque instable : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument abandonné

{5}



Artefact légendaire

M

Les créatures incolores que vous contrôlez gagnent +2/+2.

À chaque fois que vous engagez un permanent pour {C}, ajoutez {C} supplémentaire.

À chaque fois que vous lancez un sort incolore, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée

{2}

Artefact

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contorsion spatiale

{1}{C}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, l'ineffable

{6}

Planeswalker légendaire : Ugin

R

Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pas de ce monde

{7}

Éphémère de clan : eldrazi

U

Contrecarrez une cible, sort ou capacité, qui cible un permanent que vous contrôlez.

Ce sort coûte {7} de moins à lancer s'il cible un sort ou une capacité qui cible une créature que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 7.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence du titan

{3}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de créature incolore de votre main. Exilez une créature ciblée si sa force est inférieure ou égale à celle de la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement distordant

{1}{C}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Exilez une créature ciblée de force ou d'endurance inférieure ou égale à 1.

? Contrecarrez un sort de rituel ciblé.

? Créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profanation de réalité

{7}

Éphémère

R

Pour chaque adversaire, exilez jusqu'à un permanent ciblé que ce joueur contrôle avec une valeur de mana paire. (Zéro est pair.)

Inflexible ? Si au moins trois manas incolores ont été dépensés pour lancer ce sort, renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent avec une valeur de mana impaire depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise d'Ugin

{4}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature incolore, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque.

À chaque fois que vous attaquez avec des créatures d'une force totale supérieure ou égale à 6, vous pouvez retourner face visible une créature face cachée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

