

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

Vents du changement

{R}

Rituel

R

Chaque joueur mélange les cartes de sa main dans sa bibliothèque, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents du changement

{R}

Rituel

R

Chaque joueur mélange les cartes de sa main dans sa bibliothèque, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents du changement

{R}

Rituel

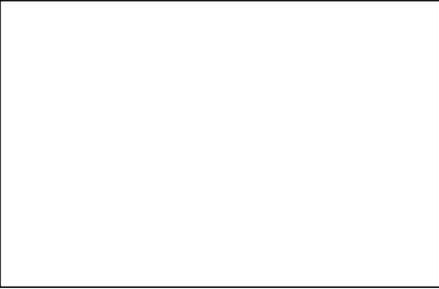
R

Chaque joueur mélange les cartes de sa main dans sa bibliothèque, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents du changement

{R}



Rituel

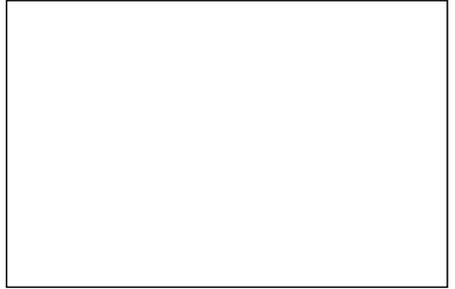
R

Chaque joueur mélange les cartes de sa main dans sa bibliothèque, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospérité

{X}{U}



Rituel

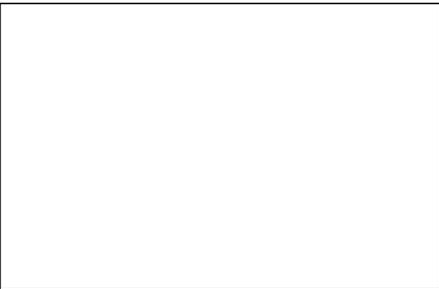
U

Chaque joueur pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser cérébral

{X}{U}{U}



Rituel

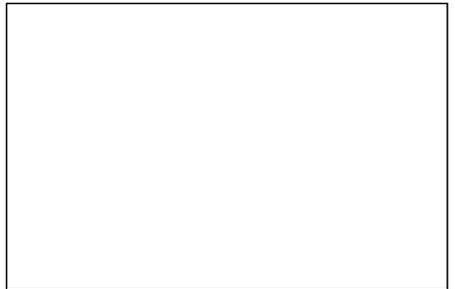
R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospérité

{X}{U}



Rituel

U

Chaque joueur pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prosperité {X}{U}

Rituel U

Chaque joueur pioche X cartes.

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prosperité {X}{U}

Rituel U

Chaque joueur pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

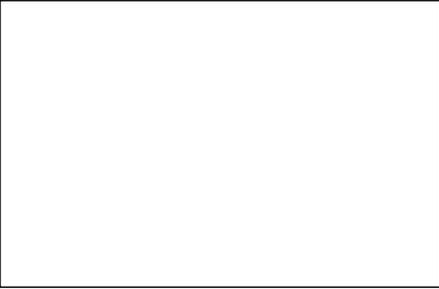
Centrale énergétique d'Urza

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza

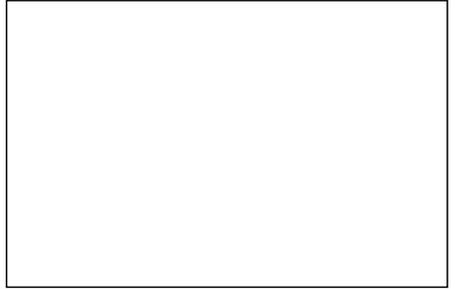


Terrain : centrale énergétique d'Urza **C**

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine d'Urza

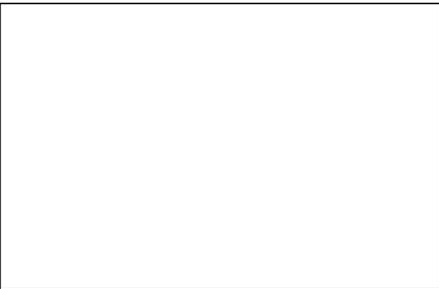


Terrain : mine d'Urza **C**

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza

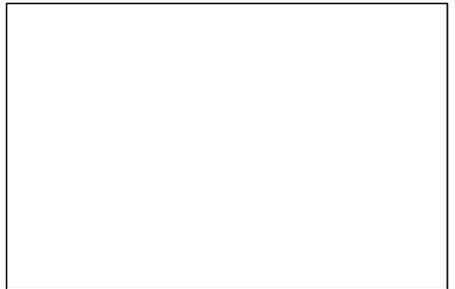


Terrain : centrale énergétique d'Urza **C**

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place.

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.

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.

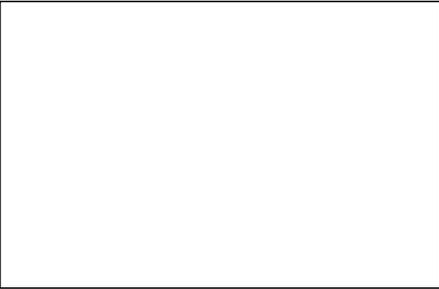
Tour d'Urza



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.

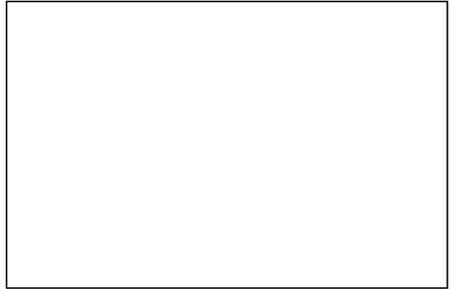
Mine d'Urza



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.

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.

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Sissay

{4}

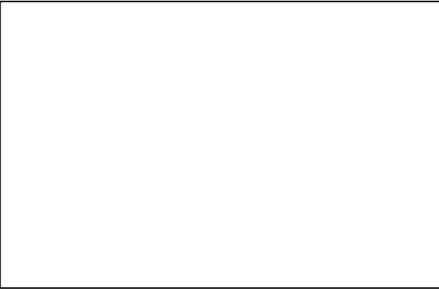


Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'Urza



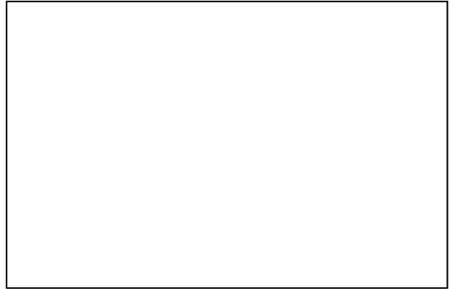
Terrain : tour d'Urza C

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche de mana

{1}



Artefact

R

L'arche de mana ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, dégagez l'Arche de mana.

Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana est engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfeiri

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque de Leng

{1}



Artefact

U

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

Si un effet vous oblige à vous défausser d'une carte, défaussez-la, mais vous pouvez la mettre au-dessus de votre bibliothèque à la place de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn

{1}



Artefact

P

{T}, exilez la Canne de Feldonn : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de jouvence {0}



Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graal solaire {3}



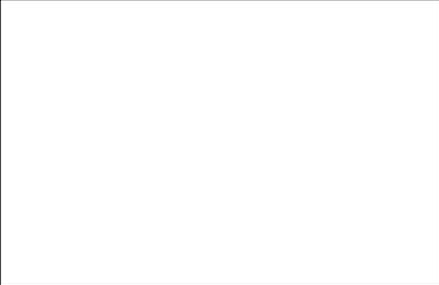
Artefact U

Au moment où le Graal solaire arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de jouvence {0}

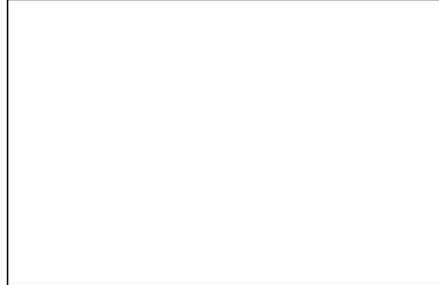


Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graal solaire {3}



Artefact U

Au moment où le Graal solaire arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graal solaire {3}



Artefact U

Au moment où le Graal solaire arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Jayemdae {4}



Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graal solaire {3}

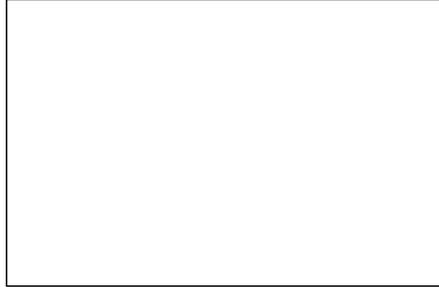


Artefact U

Au moment où le Graal solaire arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de l'éveil {2}

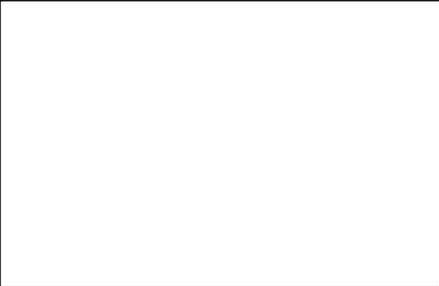


Artefact U

Les sorts coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

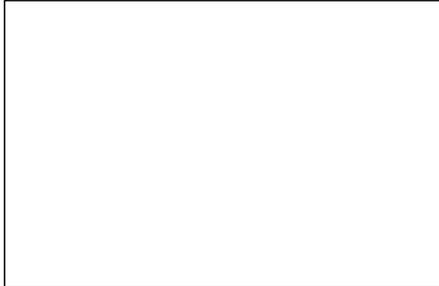
Heaume de l'éveil {2}



Artefact U
Les sorts coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

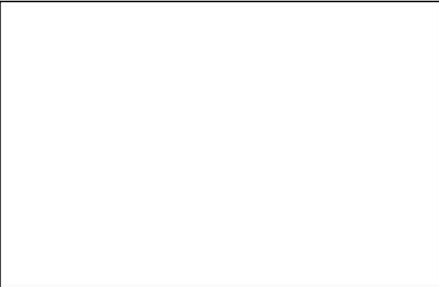
Heaume de l'éveil {2}



Artefact U
Les sorts coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

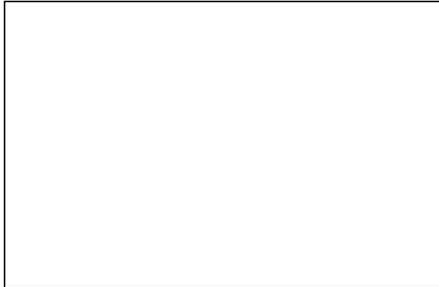
Heaume de l'éveil {2}



Artefact U
Les sorts coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}



Artefact R
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}

Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}

Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}

Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne

{0}

Artefact

U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}



Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}



Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}



Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}



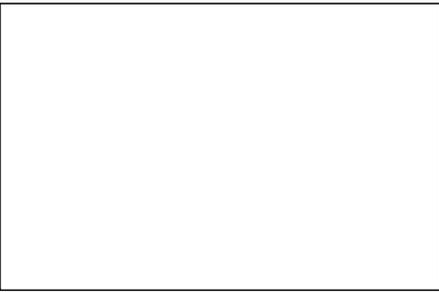
Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de soumission

{1}



Artefact

R

Les créatures avec une force supérieure ou égale à 3 ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'ivoire

{1}



Artefact

R

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes dans votre main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de soumission

{1}



Artefact

R

Les créatures avec une force supérieure ou égale à 3 ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel selon Hurkyl

{1}{U}



Éphémère

R

Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel selon Hurkyl

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel selon Hurkyl

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel selon Hurkyl

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brumes de Peindrell

{3}{U}

Enchantement

R

Toutes les créatures ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature à moins que vous ne payiez {1}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brumes de Peindrell

{3}{U}

Enchantement

R

Toutes les créatures ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature à moins que vous ne payiez {1}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact

{1}{U}

Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact

{1}{U}

Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact

{1}{U}

Enchantement

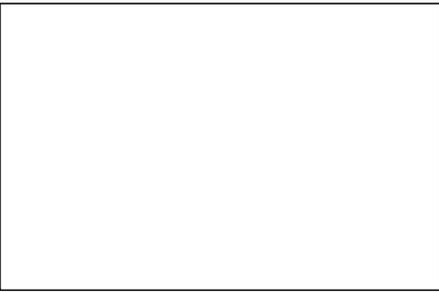
R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact

{1}{U}



Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte du voleur de soupirs

{2}{U}{B}



Enchantement

R

Si un joueur devrait piocher une carte, il pioche une carte et la révèle à la place. Si c'est une carte de créature, ce joueur la défausse à moins qu'il ne paie 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte du voleur de soupirs

{2}{U}{B}



Enchantement

R

Si un joueur devrait piocher une carte, il pioche une carte et la révèle à la place. Si c'est une carte de créature, ce joueur la défausse à moins qu'il ne paie 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel

{X}{X}{U}



Rituel

R

Défaussez-vous de X cartes, puis renvoyez dans votre main une carte de votre cimetière pour chaque carte défaussée de cette manière. Exilez le Rappel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet du bouffon

{4}



Artefact

R

{2}, {T}, sacrifiez le Bonnet du bouffon : Cherchez trois cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet du bouffon

{4}



Artefact

R

{2}, {T}, sacrifiez le Bonnet du bouffon : Cherchez trois cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet du bouffon

{4}



Artefact

R

{2}, {T}, sacrifiez le Bonnet du bouffon : Cherchez trois cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet du bouffon

{4}



Artefact

R

{2}, {T}, sacrifiez le Bonnet du bouffon : Cherchez trois cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterminisme selon Zur

{3}{U}



Enchantement

R

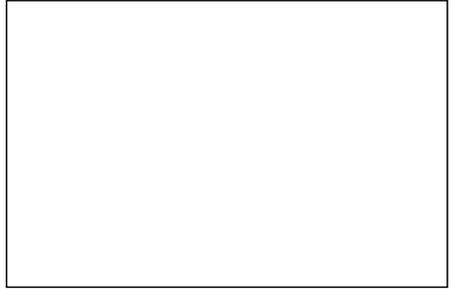
Les joueurs jouent avec leurs mains révélées.

Si un joueur devrait piocher une carte, il la révèle à la place. Puis, chaque autre joueur peut payer 2 points de vie. Si un joueur le fait, mettez cette carte dans le cimetière de son propriétaire. Sinon, ce joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterminisme selon Zur

{3}{U}



Enchantement

R

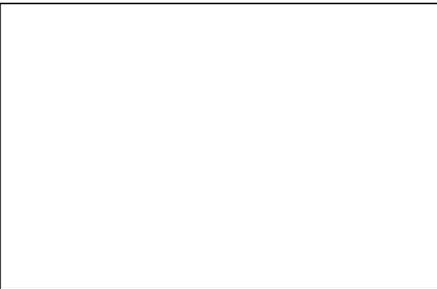
Les joueurs jouent avec leurs mains révélées.

Si un joueur devrait piocher une carte, il la révèle à la place. Puis, chaque autre joueur peut payer 2 points de vie. Si un joueur le fait, mettez cette carte dans le cimetière de son propriétaire. Sinon, ce joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterminisme selon Zur

{3}{U}



Enchantement

R

Les joueurs jouent avec leurs mains révélées.

Si un joueur devrait piocher une carte, il la révèle à la place. Puis, chaque autre joueur peut payer 2 points de vie. Si un joueur le fait, mettez cette carte dans le cimetière de son propriétaire. Sinon, ce joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast