

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme isolée



Terrain

C

La Ferme isolée arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « sec » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « sec » de la Ferme isolée : Ajoutez {W}{W}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur la Ferme isolée, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme isolée



Terrain

C

La Ferme isolée arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « sec » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « sec » de la Ferme isolée : Ajoutez {W}{W}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur la Ferme isolée, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



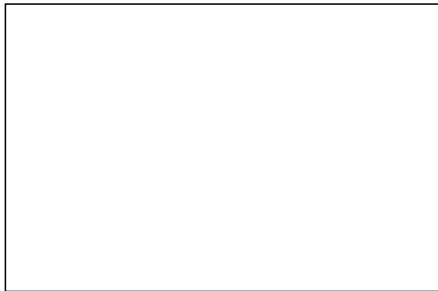
Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



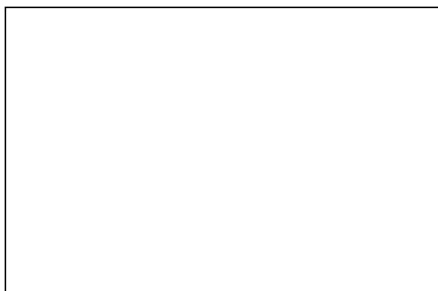
Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif saprazzois



Terrain

C

Le Récif Saprazzois arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « sec » sur lui.

{T}, retirez un marqueur « sec » du Récif Saprazzois : Ajoutez {U}{U}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur le Récif Saprazzois, sacrifiez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif saprazzois



Terrain

C

Le Récif Saprazzois arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « sec » sur lui.

{T}, retirez un marqueur « sec » du Récif Saprazzois : Ajoutez {U}{U}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur le Récif Saprazzois, sacrifiez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbière



Terrain

C

La Tourbière arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « sec » sur elle.

{T}, retirez un marqueur « sec » de la Tourbière : Ajoutez {B}{B}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur la Tourbière, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbière



Terrain

C

La Tourbière arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « sec » sur elle.

{T}, retirez un marqueur « sec » de la Tourbière : Ajoutez {B}{B}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur la Tourbière, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtrement de câbles

{3}



Artefact

R

Évanescence 4

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtrement de câbles

{3}



Artefact

R

Évanescence 4

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtrement de câbles

{3}



Artefact

R

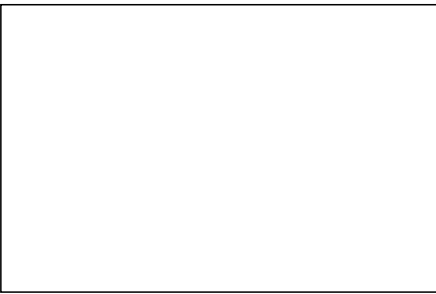
Évanescence 4

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtrement de câbles

{3}



Artefact

R

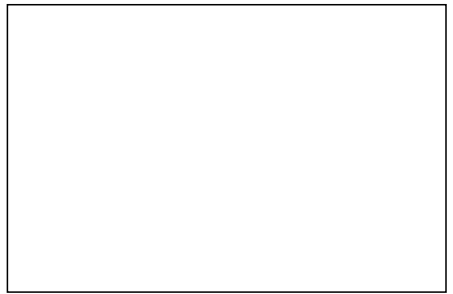
Évanescence 4

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

<i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

Art des métaux : 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

Pentode prismatique

{2}



Artefact

C

Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}



Artefact

C

Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}



Artefact

C

Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}



Artefact

C

Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth

{2}



Artefact

U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth

{2}



Artefact

U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth

{2}



Artefact

U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth

{2}



Artefact

U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, agent de Bolas

{2}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-artefact de force et d'endurance de base 5/5.

{-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le double du nombre d'artefacts que vous contrôlez.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progression régulière

{2}{U}



Éphémère

C

Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progression régulière

{2}{U}



Éphémère

C

Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de connaissance

{2}{U}



Éphémère

U

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progression régulière

{2}{U}



Éphémère

C

Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de connaissance

{2}{U}



Éphémère

U

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de connaissance

{2}{U}

Éphémère

U

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus de parallaxe

{2}{B}

Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » du Nexus de parallaxe : Un adversaire ciblé exile une carte de sa main. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand le Nexus de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie dans sa main toutes les cartes qu'il possède exilées avec le Nexus de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus de parallaxe

{2}{B}

Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » du Nexus de parallaxe : Un adversaire ciblé exile une carte de sa main. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand le Nexus de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie dans sa main toutes les cartes qu'il possède exilées avec le Nexus de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus de parallaxe

{2}{B}

Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » du Nexus de parallaxe : Un adversaire ciblé exile une carte de sa main. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand le Nexus de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie dans sa main toutes les cartes qu'il possède exilées avec le Nexus de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus de parallaxe

{2}{B}

Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » du Nexus de parallaxe : Un adversaire ciblé exile une carte de sa main. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand le Nexus de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie dans sa main toutes les cartes qu'il possède exilées avec le Nexus de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée de parallaxe

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Marée de parallaxe : Exilez un terrain ciblé.

Quand la Marée de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il possède exilées avec la Marée de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}

Enchantement

M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée de parallaxe

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Marée de parallaxe : Exilez un terrain ciblé.

Quand la Marée de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il possède exilées avec la Marée de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée de parallaxe

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Marée de parallaxe :
Exilez un terrain ciblé.

Quand la Marée de parallaxe quitte le champ de bataille,
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les
cartes qu'il possède exilées avec la Marée de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée inexorable

{3}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez.

(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de
joueurs avec des marqueurs sur eux, puis donnez-leur à
chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée Inexorable

{3}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez.

(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de
joueurs avec des marqueurs sur eux, puis donnez-leur à
chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée Inexorable

{3}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez.

(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de
joueurs avec des marqueurs sur eux, puis donnez-leur à
chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de parallaxe

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Vague de parallaxe :
Exilez une créature ciblée.

Quand la Vague de parallaxe quitte le champ de bataille,
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les
cartes qu'il possède exilées avec la Vague de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de parallaxe

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Vague de parallaxe :
Exilez une créature ciblée.

Quand la Vague de parallaxe quitte le champ de bataille,
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les
cartes qu'il possède exilées avec la Vague de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de parallaxe

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Vague de parallaxe :
Exilez une créature ciblée.

Quand la Vague de parallaxe quitte le champ de bataille,
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les
cartes qu'il possède exilées avec la Vague de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de parallaxe

{2}{W}{W}



Enchantement

R


Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Vague de parallaxe :
Exilez une créature ciblée.

Quand la Vague de parallaxe quitte le champ de bataille,
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les
cartes qu'il possède exilées avec la Vague de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}




Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}

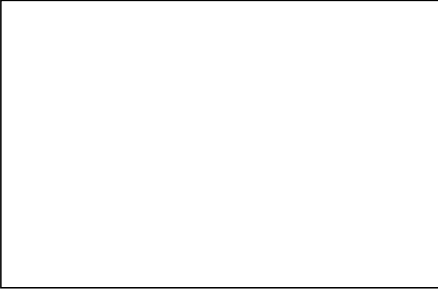


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

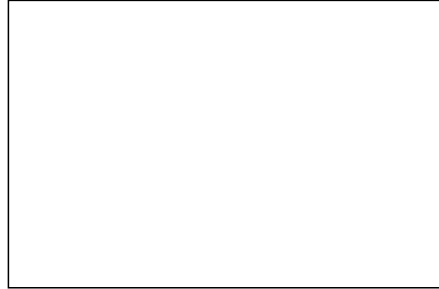


Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}

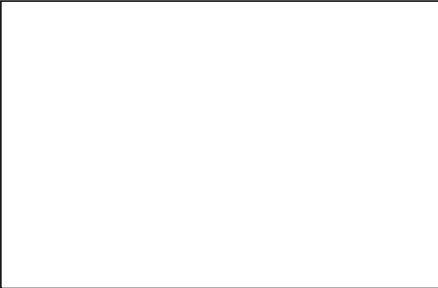


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}

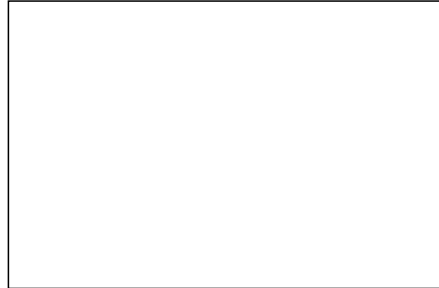


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}




Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}




Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}



Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast