

Assembleur de mécanoptères

{6}



Créature-artefact : mécanoptère

R

Vol

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assembleur de mécanoptères

{6}



Créature-artefact : mécanoptère

R

Vol

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assembleur de mécanoptères

{6}



Créature-artefact : mécanoptère

R

Vol

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assembleur de mécanoptères

{6}



Créature-artefact : mécanoptère

R

Vol

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}



Créature-artefact : myr **C**  
{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}



Créature-artefact : myr **C**  
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}



Créature-artefact : myr **C**  
{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}



Créature-artefact : myr **C**  
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Créature : humain et sorcier

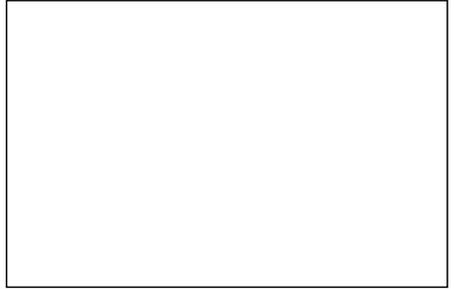
**M**

Montée de niveau {U} ({U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 4-6&amp;gt; (2/4)

[Niveau 7+&gt; : Au début de chaque étape de fin, si ce n'est pas votre tour, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. (3/5)

1/3



Créature : humain et sorcier

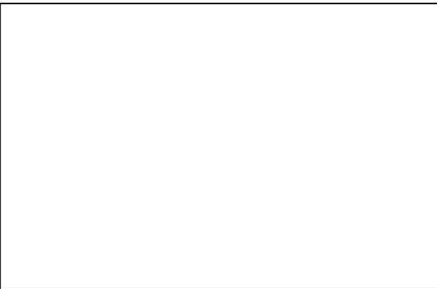
**M**

Montée de niveau {U} ({U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 4-6&amp;gt; (2/4)

[Niveau 7+&gt; : Au début de chaque étape de fin, si ce n'est pas votre tour, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. (3/5)

1/3



Créature : humain et sorcier

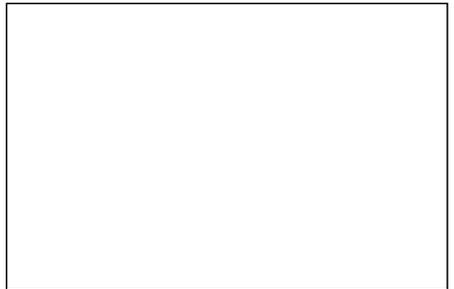
**M**

Montée de niveau {U} ({U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 4-6&amp;gt; (2/4)

[Niveau 7+&gt; : Au début de chaque étape de fin, si ce n'est pas votre tour, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. (3/5)

1/3



Créature : humain et sorcier

**M**

Montée de niveau {U} ({U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 4-6&amp;gt; (2/4)

[Niveau 7+&gt; : Au début de chaque étape de fin, si ce n'est pas votre tour, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. (3/5)

1/3

Fileuse de destin {1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier R

Au début de l'entretien de chaque adversaire, le joueur choisit entre l'étape de pioche, la phase principale et la phase de combat. Le joueur passe l'étape ou la phase choisie ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, mage de Zhalfir {2}{U}{U}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier R

Flash

Les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille ont le flash.

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fileuse de destin {1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier R

Au début de l'entretien de chaque adversaire, le joueur choisit entre l'étape de pioche, la phase principale et la phase de combat. Le joueur passe l'étape ou la phase choisie ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, mage de Zhalfir {2}{U}{U}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier R

Flash

Les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille ont le flash.

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur de l'Aube blanche {7}{W}{W}



Créature : annonciateur R

Vous pouvez payer {W}{U}{B}{R}{G} à la place du coût de mana de ce sort.

Piétinement

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Arbitre Augustin IV {2}{W}{U}



Créature légendaire : humain et conseiller R

Les sorts blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur de l'Aube blanche {7}{W}{W}



Créature : annonciateur R

Vous pouvez payer {W}{U}{B}{R}{G} à la place du coût de mana de ce sort.

Piétinement

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Arbitre Augustin IV {2}{W}{U}



Créature légendaire : humain et conseiller R

Les sorts blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémoiricide

{3}{B}



Rituel

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémoiricide

{3}{B}



Rituel

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémoiricide

{3}{B}



Rituel

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémoiricide

{3}{B}



Rituel

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle

{3}{U}{U}



Rituel

**M**

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle

{3}{U}{U}



Rituel

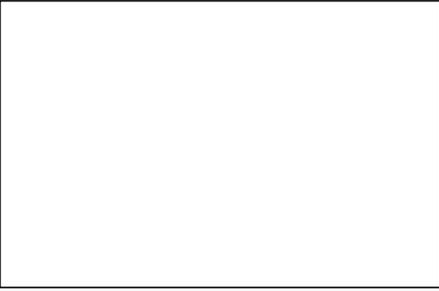
**M**

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle

{3}{U}{U}



Rituel

**M**

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle

{3}{U}{U}



Rituel

**M**

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

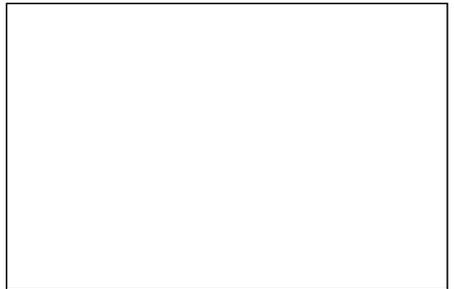
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

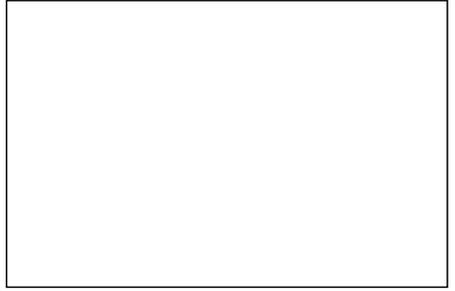
U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

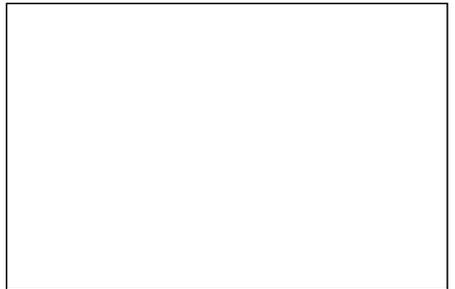
U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence

{3}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.  
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence

{3}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.  
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence

{3}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.  
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence

{3}



Artefact

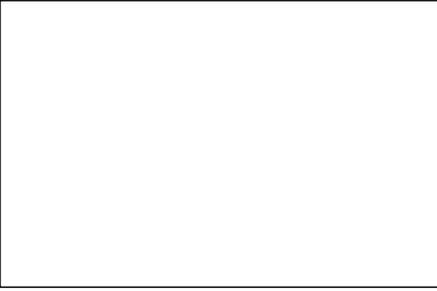
R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.  
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes

{6}



Artefact légendaire

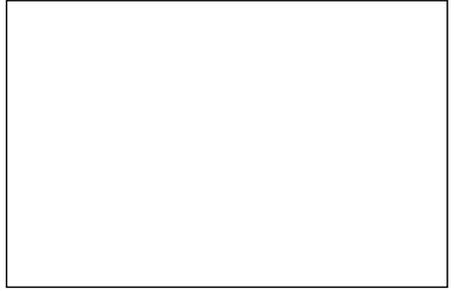
M

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur. )

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes

{6}



Artefact légendaire

M

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur. )

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes

{6}



Artefact légendaire

M

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur. )

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir panoptique

{5}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.

Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir panoptique

{5}



Artefact

R

&lt;i>&gt;Empreinte&lt;/i> ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.

Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir panoptique

{5}



Artefact

R

&lt;i>&gt;Empreinte&lt;/i> ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.

Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir panoptique

{5}



Artefact

R

&lt;i>&gt;Empreinte&lt;/i> ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.

Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

&lt;i>&gt;Empreinte&lt;/i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique {2}



Artefact U

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique {2}



Artefact U

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique {2}



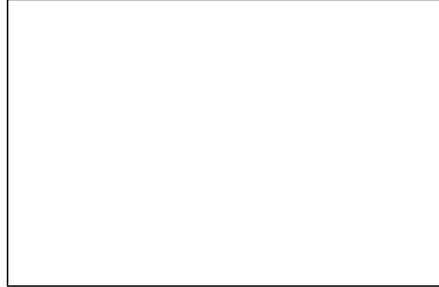
Artefact U

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crible temporel {U}{B}



Artefact R

{T}, sacrifiez cinq artefacts : Jouez un autre tour après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crible temporel {U}{B}



Artefact R  
{T}, sacrifiez cinq artefacts : Jouez un autre tour après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

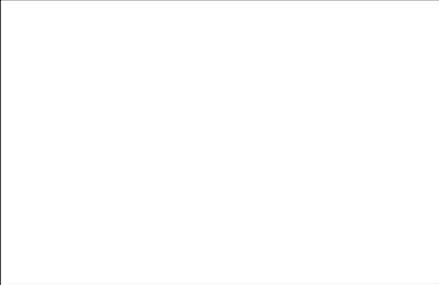
Crible temporel {U}{B}



Artefact R  
{T}, sacrifiez cinq artefacts : Jouez un autre tour après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

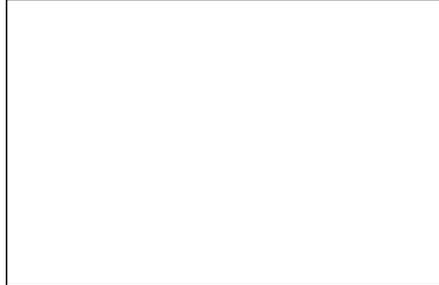
Crible temporel {U}{B}



Artefact R  
{T}, sacrifiez cinq artefacts : Jouez un autre tour après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

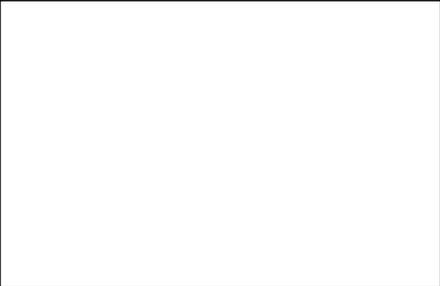
Contresort {U}{U}



Éphémère C  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

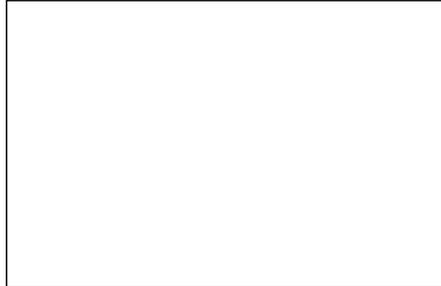
Contresort {U}{U}



Éphémère C  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

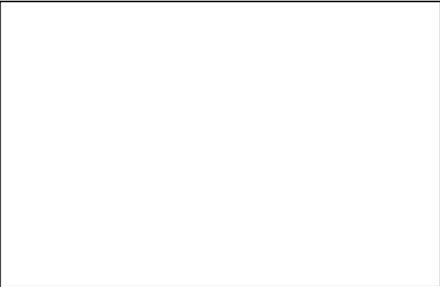
Contresort {U}{U}



Éphémère C  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

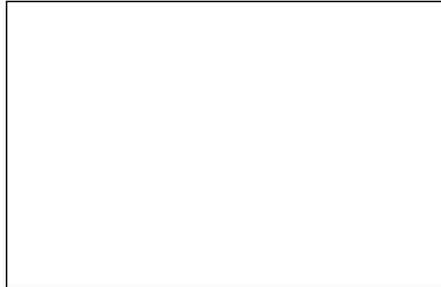
Contresort {U}{U}



Éphémère C  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

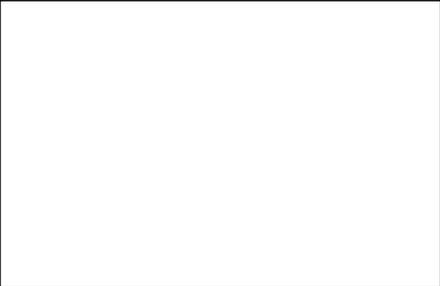
Silence {W}



Éphémère R  
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

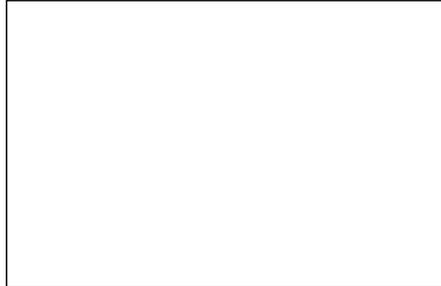
Silence {W}



Éphémère R  
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

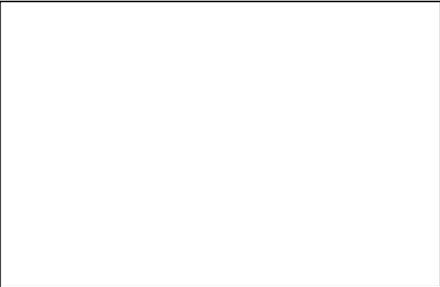
Silence {W}



Éphémère R  
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence {W}



Éphémère R  
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast