


Baliste ambulante {X}{X}



Créature-artefact : construction R

L'Envahisseur assaultron arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.


{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.

Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan morceleur {8}




Créature-artefact : golem R

Quand le Titan morceleur arrive sur le champ de bataille ou le quitte, choisissez un terrain de chaque type de terrain de base, puis détruisez ces terrains.

7/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivréteinte {6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre M


Contact mortel, lien de vie

Quand la Machine guivréteinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-coureurs du Grand Terrassement {5}{G}{G}{G}



Créature : sanglier R

Vigilance, piétinement, célérité

Quand les Avant-coureurs du Grand Terrassement arrivent sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth caveur de cratères

{5}{G}{G}{G}

Créature : bête

M

Célérité

Quand le Béhémoth caveur de cratères arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre

{1}{G}

Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique

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

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide tlyséenne

{1}{G}

Créature : plante

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, ajoutez deux manas d'une même couleur de votre choix à la place.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Boréal

{G}

Créature neigeuse : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation

{1}{G}



Créature : elfe et druide

R

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.

{3}{G}{G} : Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade du terreau

{G}



Créature : dryade et horreur

C

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée : Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens

{G}



Créature : elfe et druide

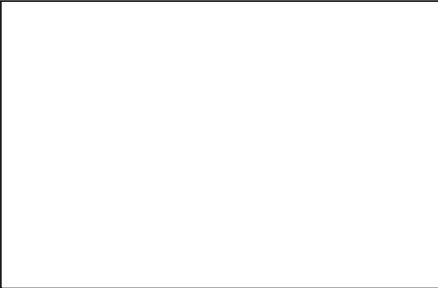
C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}




Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marraine des floraisons {1}{G}




Créature : elfe et druide R
 {T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kogla, le singe titan {3}{G}{G}{G}




Créature légendaire : grand singe R
 Quand Kogla, le singe titan arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
 À chaque fois que Kogla attaque, détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que le joueur défenseur contrôle.
 {1}{G} : Renvoyez un humain ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Kogla acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

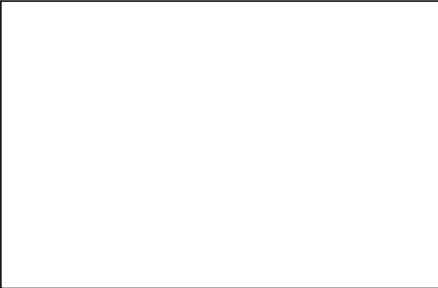


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

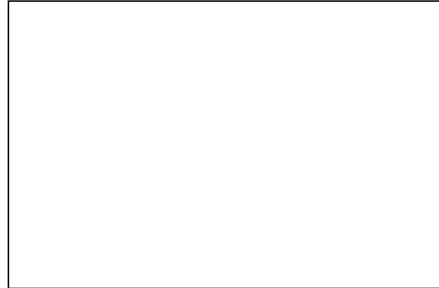


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}




Créature : oiseau R
 Vol
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or {G}



Créature : oiseau R

Vol

Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)


{1}{G}, {T} : Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice arboricole de Joraga {G}



Créature : elfe et druide U

Montée de niveau {1}{G} ({1}{G}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)


[Niveau 1-4> {T} : Ajoutez {G}{G}. (1/2)

[Niveau 5+> Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}{G}. » (1/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourvoyeuse de Saruli {G}



Créature : dryade C


Défenseur

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez:
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Térestodon {6}{G}{G}




Créature : éléphant R

Quand le Térestodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-créature ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cimetière de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primus chutebois {5}{G}{G}{G}



Créature : sylvin et shaman R

Piétinement


Quand le Primus chutebois arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-créature ciblé.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran du carnage {4}{G}{G}



Créature : dinosaure M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Piétinement, défense talismanique

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Mammoth à épines

{5}{G}{G}



Créature : éléphant

R

Piétinement

À chaque fois que le Mammoth à épines ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Mammoth à épines se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, la Voracité insatiable

{10}



Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés.

Indestructible

À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, la Fin promise

{13}



Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Quand vous lancez ce sort, vous acquérez le contrôle d'un adversaire ciblé pendant le prochain tour de ce joueur.

Après ce tour, le joueur joue un tour supplémentaire.

Vol, piétinement, protection contre les éphémères

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de sort

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jin-Gitaxias, augure du Noyau

{8}{U}{U}

Créature légendaire : praetor

M

Flash

Au début de votre étape de fin, piochez sept cartes.
La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de sept.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des trophées

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage aux trophées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de 3, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx consacré

{4}{U}{U}

Créature : sphinx

M

Vol
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez piocher deux cartes.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kinnan, prodige brideur

{G}{U}



Créature légendaire : humain et druide

M

À chaque fois que vous engagez un permanent non-terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce permanent a produit.

{5}{G}{U} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature non-Humain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse de Kruphix

{3}{G}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Dégagez toutes les créatures et tous les terrains que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Vous pouvez lancer des cartes de créature comme si elles avaient le flash.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pixie de Marafeuille

{G}{U}



Créature : peuple fée

U

Vol

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrasios, héros triton

{G}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier

M

{4} : Regard 1, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée. Sinon, piochez une carte.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la destruction

{X}{G}{G}



Rituel

M

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez. Si X est supérieure ou égal à 10, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement

{4}{U}{U}



Rituel

R

Renvoyez tous les permanents dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiose de Tournebois

{4}{G}{G}{G}



Rituel

M

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Si cette carte a un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, elle arrive avec trois marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Transmutation d'artefact

{U}{U}



Rituel

U

Sacrifiez un artefact. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact. Si le coût converti de mana de cette carte est inférieur ou égal à la valeur de mana de l'artefact sacrifié, mettez-le sur le champ de bataille. S'il est plus grand, vous pouvez payer {X}, X étant la différence. Si vous faites ainsi, mettez-le sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Néoforme

{G}{U}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet gorgé d'eau

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {U}. {1}, {T}, sacrifiez le Bosquet gorgé d'eau : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig



Terrain

R

Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.

{T} : Ajoutez {G}.

{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale

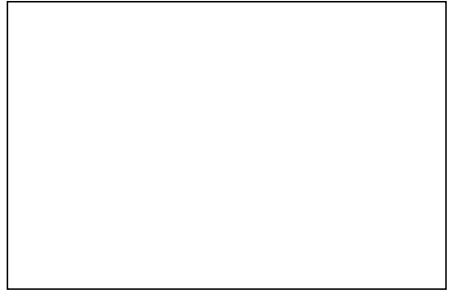


Terrain : forêt et île
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouest de Tolaria



Terrain

U

L'Ouest de Tolaria arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.
Transmutation {1}{U}{U} ({1}{U}{U}), défaussez-vous de
cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de
coût converti de mana 0, révélez-la et mettez-la dans votre
main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne transmutez
que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique



Terrain

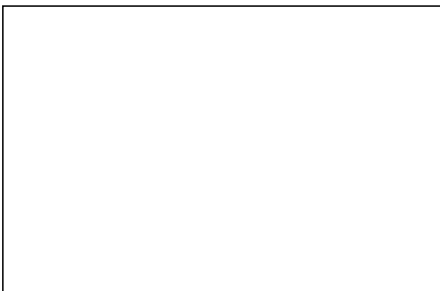
R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

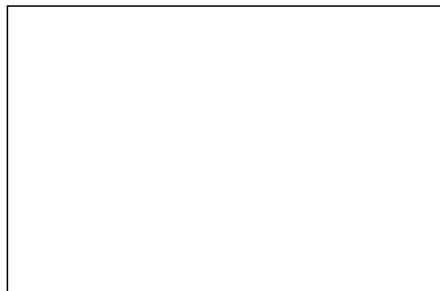
C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Astrolabe d'Arcum

{S}



Artefact neigeux

C

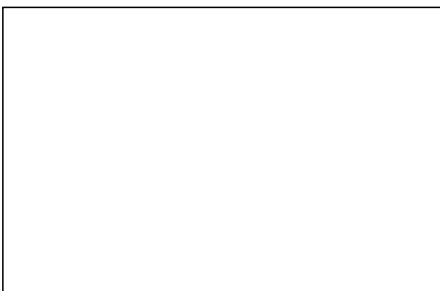
{{S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

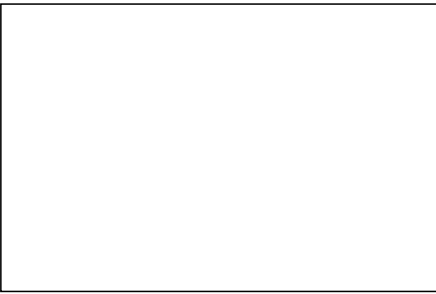
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic

{2}



Artefact

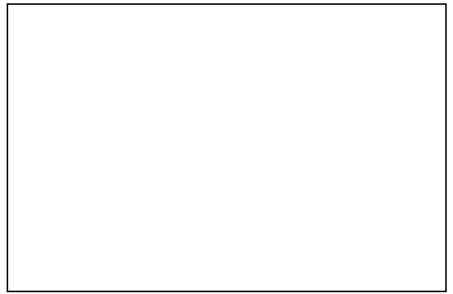
U

{1}, {T} : Ajoutez {G}{U}.

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

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.)

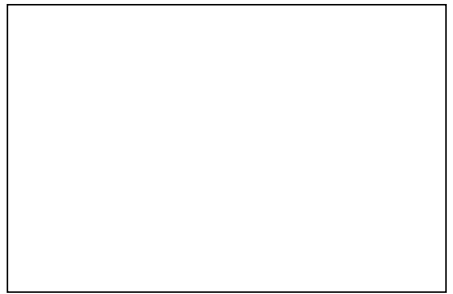
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe de basalte

{3}



Artefact

U

Le Monolithe de basalte ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

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

{3} : Dégagez le Monolithe de basalte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

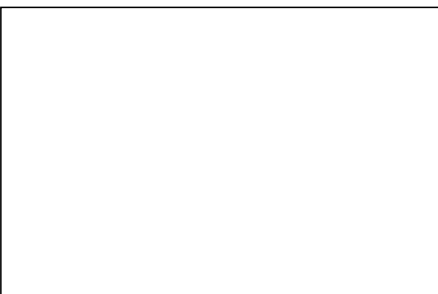
R

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

Mox d'ambre

{0}



Artefact légendaire

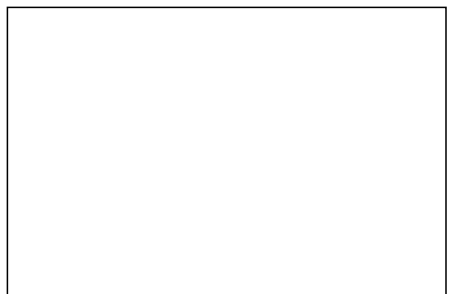
M

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des créatures légendaires et des planeswalkers légendaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



Artefact

C

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

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

Talisman de curiosité

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. Le Talisman de curiosité vous inflige 1 blessure.

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

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Corde d'adjuration

{X}{G}{G}{G}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Il était une fois...

{1}{G}

Éphémère

R

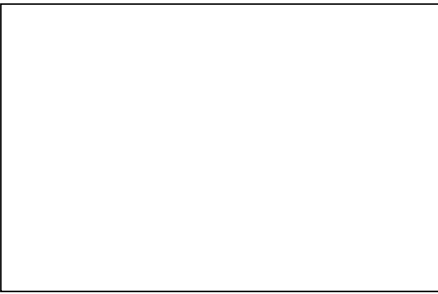
Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à invocation

{4}{G}{G}



Éphémère : piège

R

Si un sort de créature que vous avez lancé ce tour-ci a été contrecarré par un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôlait, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi celles-ci. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faillie cyclonique

{1}{U}



Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de négation

{1}{U}{U}



Éphémère

R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez le sort non-créature ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

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

Percesort

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion dramatique

{1}{U}



Éphémère

C

Dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronronnement de l'inventivité

{X}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Improvisation
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de X ou moins, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast