

Sefris des Voies Secrètes

{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

À chaque fois qu'au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, aventurez-vous dans le donjon. (Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.)

<i>>Création de mort-vivant</i> ? À chaque fois que vous terminez un donjon, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem d'argile

{4}

Créature-artefact : golem

U

{6}, lancez un d8 : Monstruosité X, X étant le résultat. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

<i>>Berserk</i> ? Quand le Golem d'argile devient monstrueux, détruisez un permanent ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf brun

{3}

Créature-artefact : élan

U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem météoritique

{7}

Créature-artefact : golem

U

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule

{4}{B}



Créature : élémental

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.

Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneur de peste

{2}{B}



Créature : humain et shaman

U

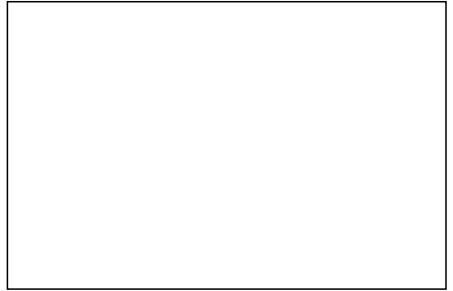
Quand le Façonneur de peste arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature ou un planeswalker. Chaque joueur qui ne peut pas se défaire d'une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien condamné

{2}{B}



Créature : humain et clerc et mercenaire


R

{B}, {T}, sacrifiez le Nécromancien condamné : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}




Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

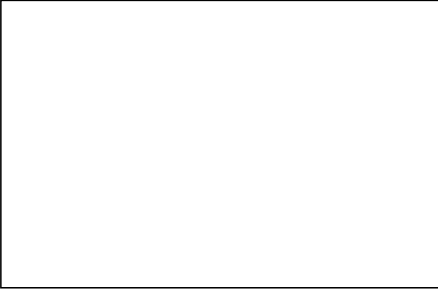
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne d'esprits {2}{U}



Créature : naga et sorcier R

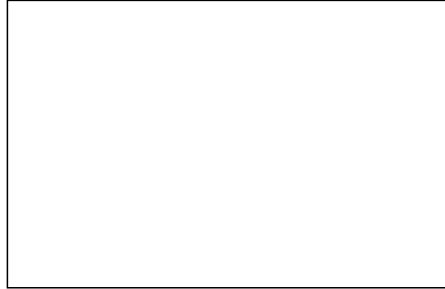
Quand la Championne d'esprits arrive sur le champ de bataille, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal à sa force. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de deux cartes.

Éternalisation {5}{U}{U} ({5}{U}{U}), exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et naga et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrouseur ondin {1}{U}



Créature : ondin et gremlin U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique

{1}{U}



Créature : illusion

R

Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle acquiert « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monture fantôme

{3}{U}



Créature : cheval et illusion

R

Flash

Quand la Monture fantôme arrive sur le champ de bataille, exiliez une autre créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à ce que la Monture fantôme quitte le champ de bataille.

À chaque fois que la Monture fantôme attaque, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de la créature exilée, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types. Sacrifiez ce jeton à la fin du combat.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minn, illusionniste rusée

{1}{U}{U}



Créature légendaire : gnome et sorcier

R

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bleue Illusion avec « Cette créature gagne +1/+0 pour chaque autre illusion que vous contrôlez. »

À chaque fois qu'une illusion que vous contrôlez meurt, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de cette créature.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées

{4}{U}



Créature : élémental

U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée de corneilles

{3}{U}{U}

Créature : oiseau

U

Vol

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique cataclysmique

{3}{W}{W}

Créature-artefact : construction

M

Vigilance

Quand la Carcasse mécanique cataclysmique arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit un artefact, une créature, un enchantement et un planeswalker parmi les permanents non-terrain qu'il contrôle, puis sacrifie le reste.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire

{4}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel

{5}{W}{W}

Créature : dragon et esprit

R

Vol

{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Recyclage de plaine {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide karmique

{3}{W}{W}



Créature : ange et esprit

R

Vol, protection contre le noir

Écho {3}{W}{W} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Guide karmique arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures

{1}{W}



Créature : mur

U

Défenseur

Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne de Ronom

{1}{W}



Créature : licorne

C

Sacrifiez la Licorne de Ronom : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solar radieux

{5}{W}



Créature : ange

R

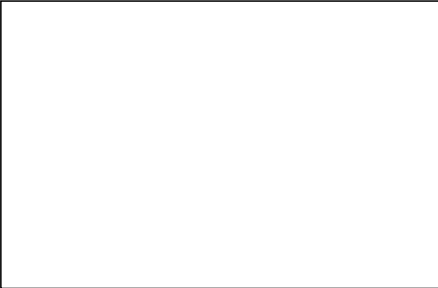
Vol, lien de vie

À chaque fois que le Solar radieux ou une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, aventurez-vous dans le donjon. (Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.) {W}, défaussez-vous du Solar radieux : Aventurez-vous dans le donjon et vous gagnez 3 points de vie.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}



Créature : géant M

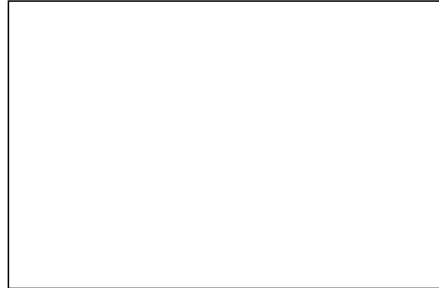
Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défricheuse des nuages {3}{W}{U}



Créature : humain et éclairé U


Vol

Quand cette créature arrive, vous gagnez 2 points de vie et vous piochez deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière cendreuse {4}{W}{W}{B}{B}



Créature : archonte M


Vol

Quand la Cavalière cendreuse arrive sur le champ de bataille ou meurt, exilez un permanent ciblé.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairé de chemin de minuit {2}{W}{U}



Créature : humain et sorcier R

Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures légendaires.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, aventurez-vous dans le donjon. (Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hama Pashar, chercheuse de ruines

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

U

Les capacités de pièce des donjons que vous possédez se déclenchent une fois supplémentaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preneuse d'otage

{2}{U}{B}

Créature : humain et pirate

R

Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nihiloor

{2}{W}{U}{B}

Créature légendaire : horreur

M

Quand Nihiloor arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, engagez jusqu'à une créature dégagée que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, acquérez le contrôle d'une créature ciblée que ce joueur contrôle ayant une force inférieure ou égale à la force de la créature engagée tant que vous contrôlez Nihiloor.

À chaque fois que vous attaquez avec une créature qu'un adversaire possède, vous gagnez 2 points de vie et ce joueur perd 2 points de vie.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raccommodeuse obsessionnelle

{1}{U}{B}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
{2}{U}{B}, {T}, sacrifiez la Raccommodeuse obsessionnelle : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix

{U}{B}

Créature-artefact : oiseau

R

Vol, contact mortel

Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades

{2}{B}

Rituel

U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde nécrotique

{1}{W}{B}

Créature : slivoïde

U

Tous les slivoïdes ont « {3}, sacrifiez ce permanent :
Détruisez un permanent ciblé. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement

{4}{B}

Rituel

U

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sélection nécromantique

{4}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures, puis renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature mise dans un cimetière de cette manière. C'est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types. Exilez la Sélection nécromantique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction de cerveau

{X}{U}{B}



Rituel

R

Un adversaire ciblé choisit X cartes de sa main. Regardez ces cartes. Vous pouvez lancer un sort parmi elles sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre arcanique

{5}{U}{U}



Rituel

R

Lancez deux d8 et choisissez un résultat. Piochez un nombre de cartes égal à ce résultat. Puis vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à l'autre résultat depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asile de la Chaîne de Geier



Terrain légendaire

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain

U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau



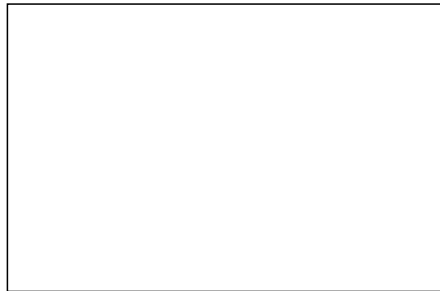
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié



Terrain

R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

R

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

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île prospère



Terrain

C

L'île prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où l'île prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le bleu.
{T} : Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe du halo



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez au moins une île.
{T} : Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez au moins une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande prospère



Terrain

C

La Lande prospère arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où le Maquis prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le noir.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama d'Esper



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie prospère



Terrain

C

La Prairie prospère arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où la Prairie prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le blanc.

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

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

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

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

La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

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

Verger exotique



Terrain

R

{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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire



Terrain

R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourse magique de Bucknard

{2}



Artefact

U

{1}, {T} : Lancez un d4 et créez un nombre de jetons Trésor égal au résultat. Le joueur à votre droite acquiert le contrôle de la Bourse magique de Bucknard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte du donjon

{3}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Aventurez-vous dans le donjon. (Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.)

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

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacoche à composantes

{3}



Artefact

U

{T}, retirez un marqueur « composante » de la Sacoche à composantes : Ajoutez deux manas de couleurs différentes.

{T} : Lancez un d20.

1-9 | Mettez un marqueur « composante » sur la Sacoche à composantes.

10-20 | Mettez deux marqueurs « composante » sur la Sacoche à composantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette d'Orcus

{2}{B}



Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée attaque ou bloque, elle et les zombies que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre d'absorption

{2}{U}

Artefact

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, exilez-la à la place de le mettre dans un cimetière au moment où il se résout.

{X}, {T}, sacrifiez le Sceptre d'absorption : Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi les cartes exilées par le Sceptre d'absorption sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre sépulcrale

{5}{B}{B}

Éphémère

R

Lancez deux d10 et choisissez un résultat. Renvoyez sur le champ de bataille, avec un nombre de marqueurs +1/+1 égal à ce résultat sur elle, une carte de créature depuis votre cimetière. Puis chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant l'autre résultat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre inamovible

{W}

Artefact

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Sceptre inamovible pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois que le Sceptre inamovible devient dégagé, aventurez-vous dans le donjon.

{3}{W}, {T} : Tant que le Sceptre inamovible reste engagé, un autre permanent ciblé perd toutes ses capacités et ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}

Éphémère

U

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}

Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sort de réanimation

{2}{W}

Éphémère

R

Lancez un d20 et ajoutez au résultat le nombre de cartes de créature de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille.

1-14 | Renvoyez dans votre main toutes les cartes de créature de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille.

15+ | Renvoyez sur le champ de bataille ces cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disparition dans la mémoire

{2}{W}{U}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Vous piochez un nombre de cartes égal à la force de cette créature. Au début de votre prochain entretien, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'un nombre de cartes égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suppression d'étincelle

{W}{B}

Éphémère

U

Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confinement minimal

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : permanent non-terrain

Le permanent enchanté est un artefact Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. » et il perd toutes ses autres capacités. (Si c'était une créature, ce n'est plus une créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande

{2}{U}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Examen approfondi

{2}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous attaquez, enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, aventurez-vous dans le donjon. (Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

