

Mishra, l'éminent

{2}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

M

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton qui est une copie d'un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez, excepté que son nom est Formeguerre de Mishra et que c'est une créature-artefact 4/4 Construction en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de métallurgie

{11}

Créature-artefact : construction

R

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la valeur de mana totale des artefacts non-créature que vous contrôlez.

Sacrifiez deux artefacts : Renvoyez dans votre main le Colosse de métallurgie depuis votre cimetière.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur de récupération

{6}

Créature-artefact : construction

R

Vol, vigilance, piétinement, lien de vie
{5}, exiliez le Bagarreur de récupération depuis votre cimetière : Choisissez une créature ciblée. Mettez quatre marqueurs +1/+1, un marqueur « vol », un marqueur « vigilance », un marqueur « piétinement » et un marqueur « lien de vie » sur cette créature. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traxos, fléau de Kroog

{4}

Créature-artefact légendaire : construction

R

Piétinement
Traxos, fléau de Kroog arrive sur le champ de bataille engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
À chaque fois que vous lancez un sort historique, dégagez Traxos. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fain, le courtier

{2}{B}

Créature légendaire : humain et psychagogue **R**

{T}, sacrifiez une créature : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

{T}, retirez un marqueur d'une créature que vous contrôlez : Créez un jeton Trésor.

{T}, sacrifiez un artefact : Créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.

{3}{B} : Dégagez Fain, le courtier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de l'angoisse

{5}{B}{B}

Créature : démon **M**

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)

Vol

Au début de votre étape de fin, chaque adversaire se défait d'une carte.

{1}{B}, sacrifiez un artefact : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geth, seigneur du Caveau

{4}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et zombie **M**

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

{X}{B} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle et engagée, une carte d'artefact ou de créature avec une valeur de mana de X ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Ce joueur meule ensuite X cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrasseur escouflenfer

{5}{R}{R}

Créature : dragon **R**

Vol, célérité

{1}{R} : L'Embrasseur escouflenfer gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffier du fourneau

{7}{R}{R}

Créature : dragon

R

Offrande d'artefact (Vous pouvez lancer ce sort comme s'il avait le flash en sacrifiant un artefact et en payant la différence de coût de mana entre cette carte et l'artefact sacrifié. Le coût de mana inclut la couleur.)

Vol, double initiative

Les créatures attaquant vos adversaires ont la double initiative.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforgeuses audacieuses

{2}{R}

Créature : humain et artificier

R

{T}, sacrifiez un artefact : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléiez une carte d'artefact. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Les Reforgeuses audacieuses vous infligent un nombre de blessures égal au nombre de cartes révélées de cette manière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farid, récupérateur entreprenant

{2}{R}

Créature légendaire : humain et soldat

R

À chaque fois qu'un artefact non-jeton que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton d'artefact incolore appelé Ferraille.

{1}{R}, sacrifiez un artefact : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur Farid. Il acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

? Incitez une créature ciblée.

? Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slobad, rétameur gobelin

{1}{R}

Créature légendaire : gobelin et artificier

R

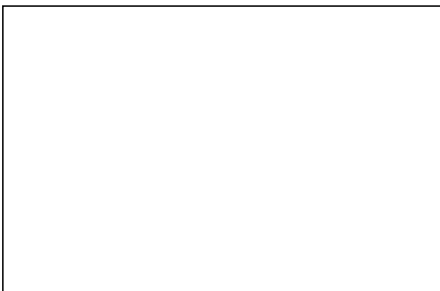
Sacrifiez un artefact : Un artefact ciblé acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens de l'atelier

{6}{U}



Créature : humain et artificier

R

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont le vol.
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire qu'un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devienne une créature-artefact 0/0. Si vous faites ainsi, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse transmutatrice

{3}{U}



Créature-artefact : humain et artificier

R

{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emry, guetteuse du loch

{2}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.

Quand Emry, guetteuse du loch arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

{T} : Choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci. (Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions de temps s'appliquent quand même.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muzzio, architecte visionnaire

{1}{U}{U}



Créature légendaire : humain et artificier

M

{3}{U}, {T} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les artefacts que vous contrôlez. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Padeem, consul de l'innovation

{3}{U}

Créature légendaire : vedalken et artificier

U

Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez l'artefact avec la valeur de mana la plus élevée ou qui partage la valeur de mana la plus élevée, piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashnod l'Indifférente

{2}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

M

Contact mortel

À chaque fois que vous activez une capacité d'un artefact ou d'une créature qui n'est pas une capacité de mana, si au moins un permanent a été sacrifié pour l'activer, vous pouvez copier cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (Sacrifier un artefact pour du mana pour activer une capacité ne compte pas.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ratisseur rutilant

{3}{U}

Créature : drakôn

R

Vol

Le Ratisseur rutilant gagne +X/+0, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les artefacts que vous contrôlez.

À chaque fois que le Ratisseur rutilant inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez révéler autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une carte d'artefact révélée de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brudiciad, ingénieur telchor

{4}{U}{R}

Créature-artefact légendaire : phyrexian et artificier

M

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la célérité.

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature-artefact 2/1 bleue Phyrexian et Myr. Vous pouvez ensuite choisir un jeton que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, chaque autre jeton que vous contrôlez devient une copie de ce jeton.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra, capitaine de l'Aquilon

{2}{U}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

M

À chaque fois que vous lancez un sort historique, piochez une carte. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction de Terisiare

{X}{2}{B}{B}

Rituel

R

Vous perdez X points de vie et créez X jetons Lithoforce engagés. Puis toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque artefact que vous contrôlez. (Les jetons sont des artefacts avec « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silas Renn, expert chercheur

{1}{U}{B}

Créature-artefact légendaire : humain

M

Contact mortel

À chaque fois que Silas Renn, expert chercheur inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim

{1}{B}

Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}

Rituel

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération expressive

{U}{R}

Rituel

U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles. Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T} : sacrifiez ce terrain : 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

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



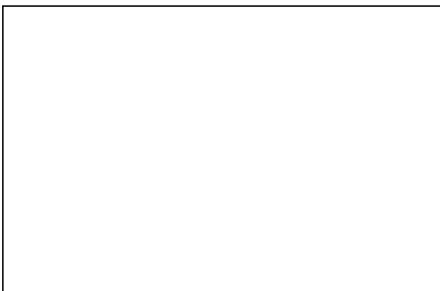
Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

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

Voie de l'Ascendance



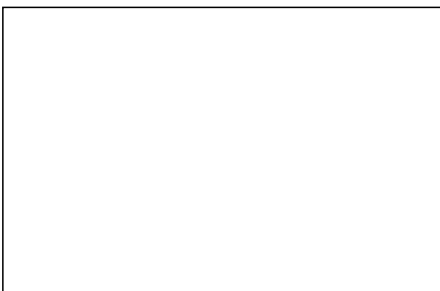
Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

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

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {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

Chaufnerie d'Izzet



Terrain

U

La Chauffnerie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts d'Ombresang



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

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

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

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

{(T)} : Ajoutez {B} ou {R}.

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont d'Argefalaise



Terrain-artefact

C

Le Pont d'Argefalaise arrive sur le champ de bataille engagé.

Indestructible

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de Crasseforge



Terrain-artefact **C**

Le Pont de Crasseforge arrive sur le champ de bataille engagé.

Indestructible
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

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

Pont de Voûtebrume



Terrain-artefact **C**

Le Pont de Voûtebrume arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

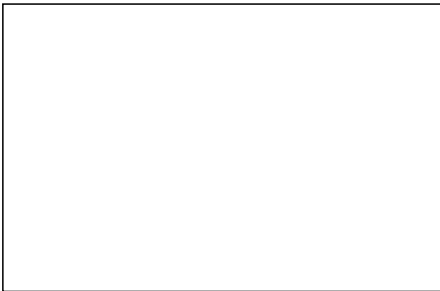


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la malice



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

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

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

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir

{2}



Artefact

U

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

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 Rakdos

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantier de miroirs

{5}



Artefact

R

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset merveilleux

{7}



Artefact

R

Les permanents que vous contrôlez ont parade {2}.
Au début de votre étape de fin, meulez deux cartes, puis exilez une carte non-terrain au hasard depuis votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. (Un sort de permanent lancé de cette manière devient un jeton.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comptoir de commerce

{4}



Artefact

R

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Vous gagnez 4 points de vie.
{1}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.
{1}, {T}, sacrifiez une créature : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.
{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de fonderie

{4}



Artefact

R

{1}, {T}, sacrifiez un autre artefact : Révélez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez jusqu'à deux cartes d'artefact non-créature avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à la valeur de mana de l'artefact sacrifié parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effigie du Dieu-machine

{4}



Artefact

R

Vous pouvez faire que l'Effigie du Dieu-machine arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact et qu'elle a « {T} : Ajoutez {U}. » (Ce n'est pas une créature.)

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échine d'Ish Sah

{7}



Artefact

R

Quand l'Échine d'Ish Sah arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

Quand l'Échine d'Ish Sah est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez l'Échine d'Ish Sah dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve

{6}



Artefact

U

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

{3}, {T}, sacrifiez l'Hèdron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole de l'oubli

{2}



Artefact

R

{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.

{8}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

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

Machine lithoforme

{4}



Artefact légendaire

M

{2}, {T} : Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{3}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{4}, {T} : Copiez un sort de permanent ciblé que vous contrôlez. (La copie devient un jeton.)

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

Pierre de l'oubli

{3}



Artefact

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.

{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Schéma de servo

{2}



Artefact

U

Quand le Schéma de servo arrive sur le champ de bataille ou qu'il est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonateur strionique

{2}



Artefact

R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de mycosynthèse

{2}



Artefact

C

Quand la Source de mycosynthèse arrive sur le champ de bataille ou est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

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

Capsule de l'exécuteur

{B}



Artefact

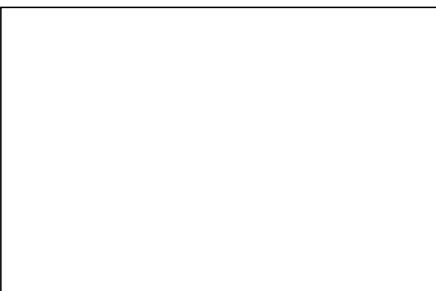
C

{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.

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 cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir maudit

{2}{R}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {R}.
Au moment où le Miroir maudit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il devienne une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille jusqu'à la fin du tour, excepté qu'elle a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère mnémonique

{1}{U}



Artefact

C

{1}{U}, sacrifiez la Sphère mnémonique : Piochez deux cartes.
<i>Transfert</i> ? {U}, défaussez-vous de la Sphère mnémonique : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}



Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume du culte des oni

{B}{R}



Artefact

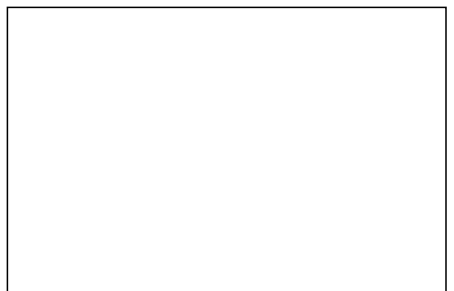
U

À chaque fois qu'au moins un artefact que vous contrôlez quitte le champ de bataille pendant votre tour, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Construction. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.
{T}, sacrifiez un artefact : L'Enclume du culte des oni inflige 1 blessure à chaque adversaire. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration

{1}{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?
? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}



Éphémère

U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres

{B}{B}{R}



Éphémère

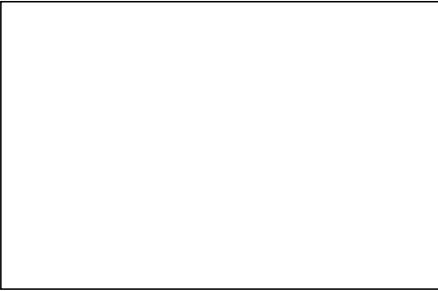
R

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

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