

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

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand le Simulacre solennel 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 le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf brun

{3}



Créature-artefact : élan

U

{3}, sacrifiez le Cerf brun : 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

Acéréarak l'archiliche

{2}{B}



Créature légendaire : zombie et sorcier

M

Quand Acéréarak l'archiliche arrive sur le champ de bataille, si vous n'avez pas terminé la Tombe de l'annihilation, renvoyez Acéréarak l'archiliche dans la main de son propriétaire et aventurez-vous dans le donjon.

À chaque fois qu'Acéréarak l'archiliche attaque, pour chaque adversaire, vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie à moins que ce joueur ne sacrifie une créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aventurière de Ravenloft

{3}{B}

Créature : humain et gremlin et assassin **R**

Quand l'Aventurière de Ravenloft arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, à la place exilez-la et mettez un marqueur « contrat » sur elle.

À chaque fois que l'Aventurière de Ravenloft attaque, si vous avez terminé un donjon, le joueur défenseur perd 1 point de vie pour chaque carte qu'il possède en exil avec un marqueur « contrat » sur elle.

3/4

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

Fossoyeur abject

{2}{B}{B}

Créature : zombie et psychagogue **U**

Contact mortel

Quand le Fossoyeur abject arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Junji, le ciel de minuit

{3}{B}{B}

Créature légendaire : dragon et esprit **M**

Vol, menace

Quand Junji, le ciel de minuit meurt, choisissez l'un ?

? Chaque adversaire se défait de deux cartes et perd 2 points de vie.


? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature non-Dragon ciblée depuis un cimetière.

Vous perdez 2 points de vie.

5/5

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

Sheoldred {3}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et praetor **M**

Menace

Quand Sheoldred arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature non-jeton ou un planeswalker non-jeton.


{4}{B} : Exilez Sheoldred, puis renvoyez-la sur le champ de bataille transformée sous le contrôle de son propriétaire.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et seulement si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Razaketh au sang immonde {5}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon **M**


Vol, piétinement

Payez 2 points de vie, sacrifiez une autre créature : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred la Susurrante {5}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et praetor **M**

Traversée des marais

Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sidisi, vizir morte-vivante

{3}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et naga

R

Contact mortel

Exploitation (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.)

Quand Sidisi, vizir morte-vivante exploite une créature, vous pouvez chercher une carte dans votre bibliothèque, la mettre dans votre main, puis mélanger.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aventurière du Tombeau des Horreurs

{5}{U}

Créature : elfe et moine

R

Quand l'Aventurière du Tombeau des Horreurs arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort chaque tour, copiez-le. Si vous avez terminé un donjon, copiez ce sort deux fois à la place. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères

{B}

Créature : vampire et sorcier

C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

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

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

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

Rona, héraut de l'invasion

{1}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort légendaire, dégagez Rona, héraut de l'invasion.

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

{5}{B/P} : Transformez Rona. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. ({B/P} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange des ruines

{5}{W}{W}



Créature-artefact : ange

R

Vol

Quand l'Ange des ruines arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à deux cibles, artefacts et/ou enchantements.

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

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ao, le ciel de l'aube

{3}{W}{W}

Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol, vigilance

Quand Ao, le ciel de l'aube meurt, choisissez l'un ?

? Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque permanent que vous contrôlez qui est une créature ou un véhicule.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aventurière du Plumet blanc

{2}{W}

Créature : orque et clerc

R

Quand l'Aventurière du Plumet blanc arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, dégagez une créature que vous contrôlez. Si vous avez terminé un donjon, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez à la place.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance, indestructible

Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Serra

{4}{W}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Au moment où l'Émissaire de Serra arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de carte.

Vous et les créatures que vous contrôlez avec la protection contre le type de carte choisi.

7/7

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.)

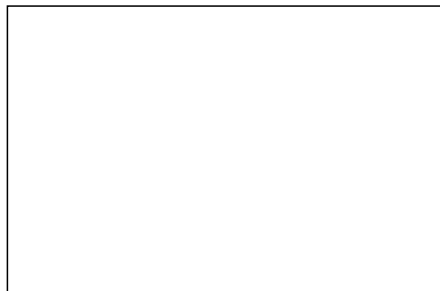
Quand le Guide karmique arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preston, l'escamoteur

{3}{W}



Créature légendaire : lapin et sorcier

R

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si elle n'a pas été lancée, créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est une illusion 0/1 blanche.

{1}{W}, sacrifiez cinq illusions : Exilez un permanent non-terrain ciblé.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nadaar, paladin dévoué

{2}{W}



Créature légendaire : dragon et chevalier

R

Vigilance

À chaque fois que Nadaar, paladin dévoué arrive sur le champ de bataille ou attaque, aventurez-vous dans le donjon. (Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.)

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 tant que vous avez terminé un donjon.

3/3

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

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

Aventurier triomphant {W}{B}



Créature : humain et chevalier R

Contact mortel


Tant que c'est votre tour, l'Aventurier triomphant a l'initiative.

À chaque fois que l'Aventurier triomphant attaque, aventurez-vous dans le donjon. (Entrez dans la première pièce ou avancez jusqu'à la pièce suivante.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur d'apparence {U}{B}



Créature : peuple fée et changeforme R

Vol

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

{X} : Le Détrousseur d'apparence devient une copie d'une carte de créature ciblée dans votre cimetière avec une valeur de mana de X, excepté qu'il a le vol et cette capacité. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur 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

Maître de la mort

{1}{U}{B}

Créature : zombie et sorcier

R

Quand le Maître de la mort arrive sur le champ de bataille, surveillez 2.

Au début de votre entretien, si le Maître de la mort est dans votre cimetière, vous pouvez payer 1 point de vie. Si vous faites ainsi, renvoyez-le dans votre main.

3/1

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

Prêtresse des rites cruels

{W}{B}



Créature : humain et psychogogue

R

{T}, payez 3 points de vie, sacrifiez la Prêtresse des rites cruels : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Exhumation {3}{W}{B} {{3}{W}{B}} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/2

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

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

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

Damner

{B}{B}

Rituel

R

Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.
Surcharge {2}{W}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernière séparation

{3}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez deux cartes dans votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}

Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe anonyme

{1}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte non-légendaire dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, 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

Venu des catacombes

{3}{B}{B}

Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière avec un marqueur « cadavre » sur elle. Si cette créature devait quitter le champ de bataille, exilez-le à la place de la mettre autre part.
Vous prenez l'initiative.

Échappée ? {3}{B}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin morphique

Terrain

R

Le Bassin morphique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous n'ayez au moins deux adversaires.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des champions



Terrain

R

Le Caveau des champions arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous n'ayez au moins deux adversaires.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

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
{U}

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

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

Mer de nuages



Terrain

R

La Mer de nuages arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous n'ayez au moins deux adversaires.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



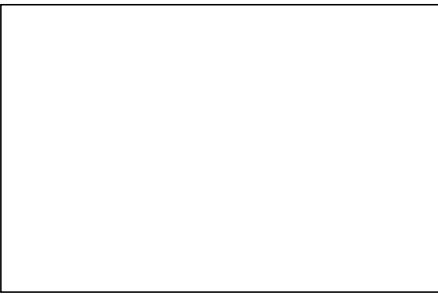
Terrain de base : plaine

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

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

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie 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

Takenuma, marais abandonné



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {B}.
<i>Transfert</i> ? {3}{B}, défaussez-vous de Takenuma, marais abandonné : Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de créature ou de planeswalker depuis votre cimetière dans votre main. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de Raffine



Terrain : plaine et île et marais

R

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

La Tour de Raffine arrive sur le champ de bataille engagée.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Tour phyrexiane



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.

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

Autel de la démence

{2}



Artefact

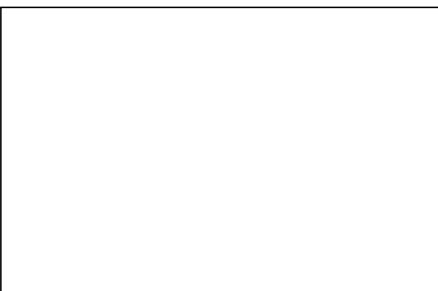
R

Sacrifiez une créature : Un joueur ciblé meule un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'esotérisme

{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

Grimoire de Sarevok

{4}



Artefact

R

Quand le Grimoire de Sarevok arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

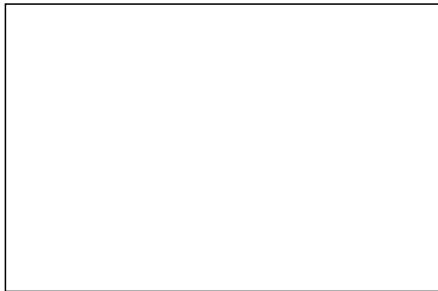
{T} : Ajoutez {C}. Si vous détenez l'initiative, ajoutez {C}{C} à la place.

{3}, {T} : Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. N'activez que si vous avez terminé un donjon.

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

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

Salle forte de la collectionneuse

{2}



Artefact

U

2, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

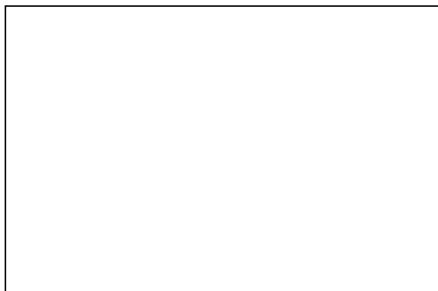
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

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

Talisman de hiérarchie

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Talisman de hiérarchie vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, maître du temps

{2}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Téfeiri

M

Vous pouvez activer les capacités de loyauté de Téfeiri, maître du temps pendant le tour de n'importe quel joueur à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

{+1} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

{-3} : Une créature ciblée que vous ne contrôlez pas passe hors phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.)

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-10} : Jouez deux tours supplémentaires après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement

{B}



Éphémère

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée

{2}{U}



Éphémère

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Dégagez jusqu'à trois terrains.

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

Existence torturée

{B}



Enchantement

C

{B}, défaussez-vous d'une carte de créature : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Fouilleur de donjon

{1}{U}



Enchantement légendaire : passé

U

Les créatures Commandant que vous possédez ont « Les capacités de pièce des donjons que vous possédez se déclenchent une fois supplémentaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

