

Élémental de rouille

{4}



Créature-artefact : élémental

U

Vol

Au début de votre entretien, sacrifiez un artefact autre que l'Élémental de rouille. Si vous ne le pouvez pas, engagez l'Élémental de rouille et perdez 4 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolie bombe de bronze

{4}



Créature-artefact : construction

R

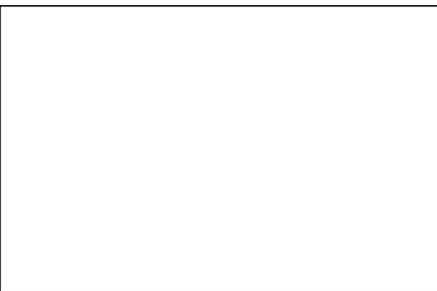
Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem d'acier

{3}



Créature-artefact : golem

U

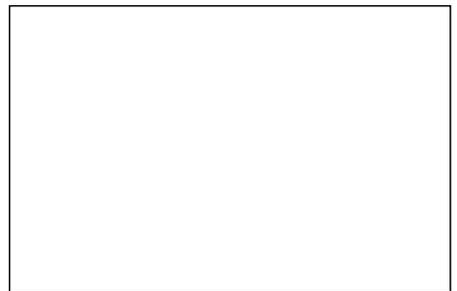
Vous ne pouvez pas lancer de sorts de créatures.

3/4

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

Avatar de la fureur

{6}{R}{R}

Créature : avatar

R

Si un adversaire contrôle sept terrains ou plus, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

Vol

{R} : L'Avatar de la fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu

{3}{R}

Créature : kavru

U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon au rabais

{3}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

Quand le Dragon au rabais arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé crée trois jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec l'initiative.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand du bazar

{1}{R}

Créature : goblin

R

{T} : Un joueur ciblé acquiert le contrôle de l'artefact, de la créature ou du terrain ciblé que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard

{1}{U}



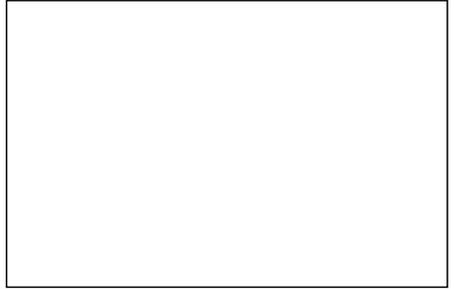
Créature : mur U
Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoaire

{2}{U}



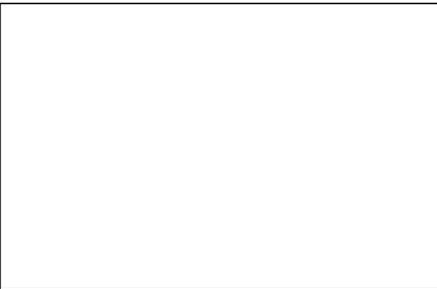
Créature : méduse U
Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe à carapace de chrome

{4}{U}



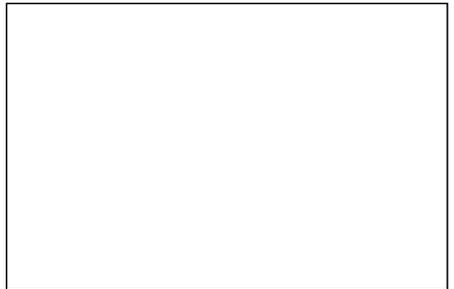
Créature : crabe et bête R
Mue {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand le Crabe à carapace de chrome est retourné face visible, vous pouvez échanger le contrôle d'une créature ciblée que vous contrôlez contre celui d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gomazoaire

{2}{U}



Créature : méduse U
Défenseur, vol
{T} : Mettez le Gomazoaire et chaque créature qu'il bloque au-dessus des bibliothèques de leurs propriétaires, puis ces joueurs mélangent.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hussard de la cour

{2}{U}

Créature : vedalken et chevalier

U

Vigilance

Quand le Hussard de la cour arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Quand le Hussard de la cour arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que {W} ait été dépensé pour le lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseuse de lames

{2}{W}

Créature : phyrexian et humain et artificier

R

Quand l'Épisseuse de lames arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les golems que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme au rabais

{1}{U}{U}

Créature : esprit

R

Le Phantasme au rabais ne peut pas être bloqué.

Quand le Phantasme au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée cinq jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin

{W}{W}

Créature : chat et clerc

U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.

Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de feu kor {W}{W}



Créature : kor et soldat U

Protection contre le rouge

À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor {2}{W}



Créature : kor et clerc C

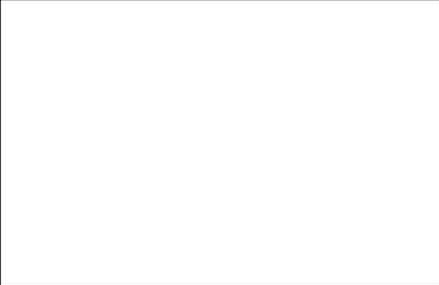
Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}



Créature : mur U

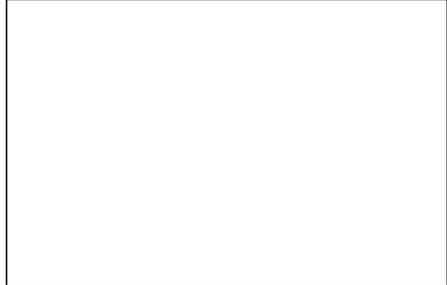
Défenseur

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

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sergent au sigille-miroir {5}{W}



Créature : rhinocéros et soldat M

Piétinement

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un permanent bleu, vous pouvez créer un jeton qui est une copie du Sergent au sigille-miroir.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni

{1}{W}{U}

Créature : mur

U

Défenseur, vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies duergar

{2}{RW}

Créature : nain et shaman

U

Quand le Mage des haies duergar arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux montagnes, vous pouvez détruire un artefact ciblé.

Quand le Mage des haies duergar arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux plaines, vous pouvez détruire un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nin, l'artiste en souffrances

{U}{R}

Créature légendaire : vedalken et sorcier

R

{X}{U}{R}, {T} : Nin, l'artiste en souffrances inflige X blessures à une créature ciblée. Le contrôleur de cette créature pioche X cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Numot, le dévastateur

{3}{U}{R}{W}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

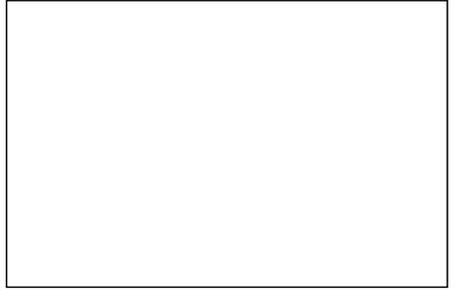
À chaque fois que Numot, le dévastateur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous faites ainsi, détruisez jusqu'à deux terrains ciblés.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruhan des Fomori

{1}{U}{R}{W}



Créature légendaire : géant et guerrier

M

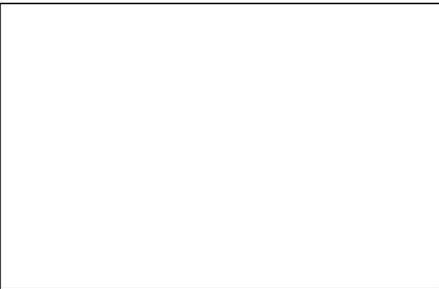
Au début du combat pendant votre tour, choisissez un adversaire au hasard. Ruhan des Fomori attaque ce joueur pendant ce combat si possible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plumevoile

{WU}{WU}{WU}



Créature : élémental

U

Flash

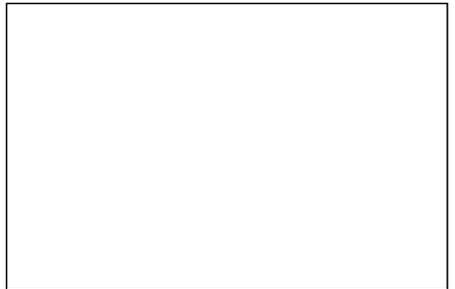
Défenseur, vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zedruï au Grandc?ur

{1}{U}{R}{W}



Créature légendaire : minotaure et moine

M

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de permanents que vous possédez que vos adversaires contrôlent.

{R}{W}{U} : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}

Rituel

U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche compulsive

{2}{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine

{3}{R}

Rituel

R

Détruisez tous les terrains non-base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}

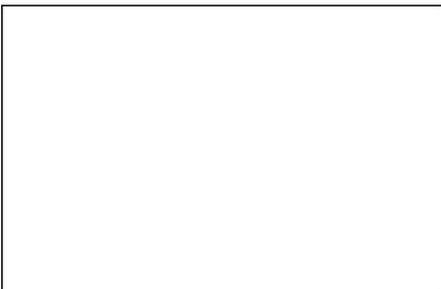
Rituel

R

Choisissez deux ?
? Détruisez tous les artefacts.
? Détruisez tous les enchantements.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé



Terrain

U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite



Terrain

R

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

À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauferie d'Izzet



Terrain

U

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

Quand la Chauferie 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

Chemin du foyer



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

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

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine **R**

Au moment où la Fonderie 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

Garnison de Boros



Terrain **U**

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

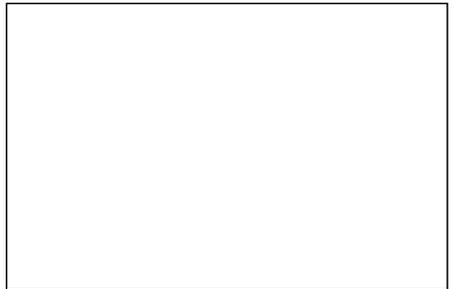


Terrain : plaine et île **R**

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

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

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

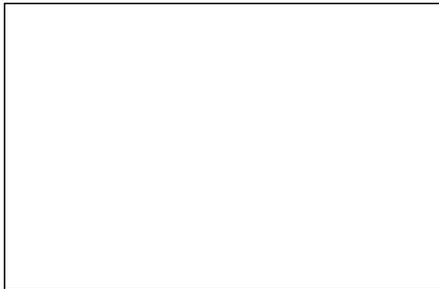


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

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



Terrain de base : île

C

{U}

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

Nouvelle Bénalia



Terrain

U

La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

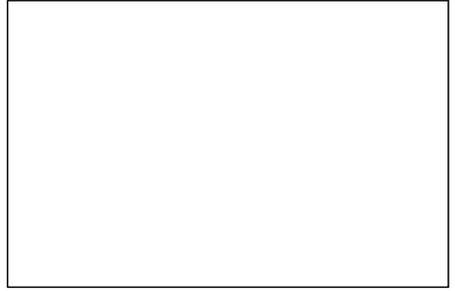


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

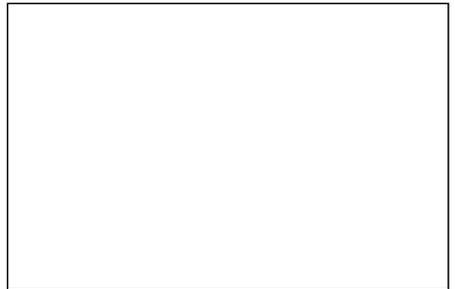


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Porte mystique



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



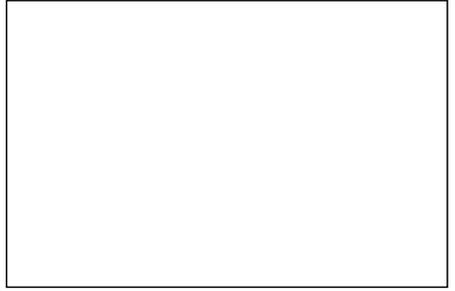
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



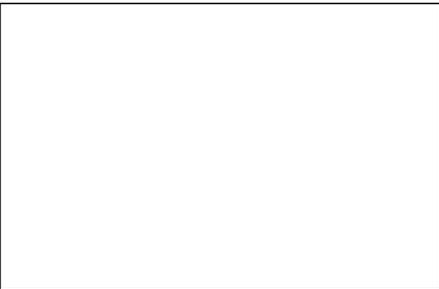
Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillies de la cascade



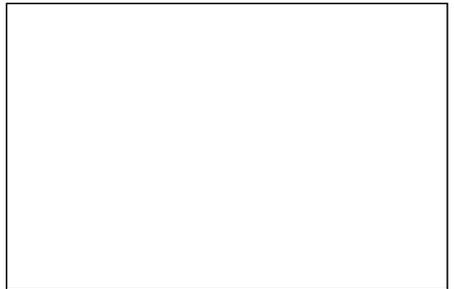
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{UR}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.

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

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et (T) dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

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

Heaume du champion

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.

Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

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

Prisme prophétique

{2}

Artefact

C

Quand le Prisme prophétique 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

Feu punitif

{1}{R}

Éphémère

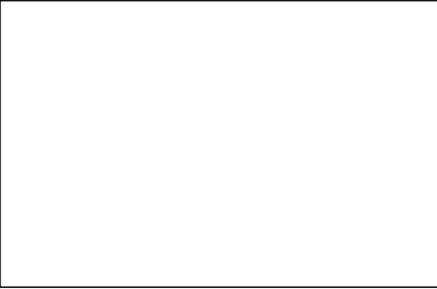
U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

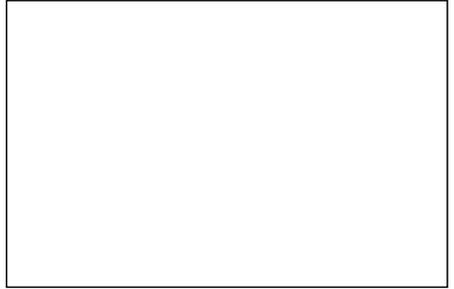
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

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

Écrasement de sort

{1}{U}{U}



Éphémère

U

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

Mettez l'Écrasement de sort au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Léopard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Murmures de l'au-delà

{2}{U}

Éphémère : arcane

C

Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire en choisit une. Mettez cette carte dans votre cimetière et le reste dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pongidification

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

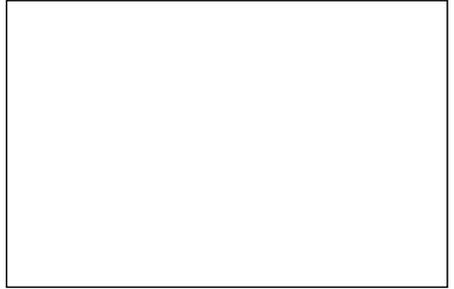
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblation

{2}{W}



Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le mélange à sa bibliothèque, puis pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin posthume

{2}{W}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

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

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude rhytique

{2}{U}

Enchantement

C

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percée du pyromancien

{2}{R}

Enchantement

R

Si une source éphémère ou rituel que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige cette quantité de blessures plus 2 à ce permanent ou à ce joueur à la place.
Au début de chaque étape de fin, défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illusions de grandeur

{3}{U}

Enchantement

R

Entretien cumulatif {2}.
Quand les Illusions de grandeur arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 20 points de vie.
Quand les Illusions de grandeur quittent le champ de bataille, vous perdez 20 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aube céleste

{1}{W}{W}

Enchantement

P

Les terrains que vous contrôlez sont des plaines.
Les permanents non-terrain que vous contrôlez sont blancs. C'est vrai aussi pour les sortilèges que vous contrôlez et les cartes non-terrain que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.
Vous pouvez dépenser du mana blanc comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur. Vous pouvez dépenser un autre mana uniquement comme si c'était du mana incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais plus !

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de bataille, nommez une carte non-terrain.
La carte nommée ne peut pas être lancée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine de prison

{1}{W}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez attacher la Peine de prison à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ miné de lithoforces

{2}{R}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature attaque ou bloque, le Champ miné de lithoforces lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant

{1}{W}

Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.

Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méditation corrosive

{1}{R}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, la Méditation corrosive inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

