

Créature-artefact : construction R
Indestructible
À chaque fois que la Poupée sinistre inflige des blessures de combat à une créature, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez cette créature.

1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éfrit capricieux	{4}{R}{R}	Minotaure karpluséan	{2}{R}{R}
Créature : éfrit	R	Créature : minotaure et guerrier	R
Au début de votre entretien, choisissez un perma non-terrain ciblé que vous contrôlez et jusqu'à de permanents non-terrain ciblés que vous ne contro Détruisez l'un d'eux au hasard.	eux	Entretien cumulatif ? Jouez à pile ou face. À chaque fois que vous gagnez un pile ou face, le Minotaure karpluséan inflige 1 blessure à n'importe cible. À chaque fois que vous perdez un pile ou face, le Minotaure karpluséan inflige 1 blessure à n'importe cible, choisie par un adversaire.	e quelle
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	6/4	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Fumiko la manante	{2}{R}{R}	( '
Créature légendaire : humain et samouraï	R	
Fumiko la manante a bushido X, X étant le		
créatures attaquantes. (À chaque fois que ploque ou devient bloquée, elle gagne +X/		
du tour.)		
Les créatures que vos adversaires contrôle chaque combat si possible.	ent attaquent a	
	3/2	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Norin le circonspect

Créature légendaire : humain et guerrier

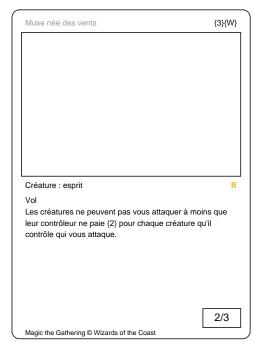
Quand un joueur lance un sort ou qu'une créature attaque, exilez Norin le circonspect. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

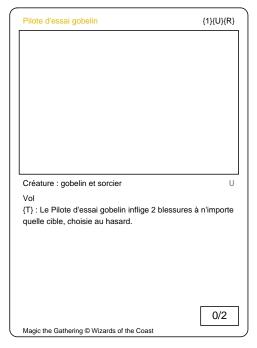
Oracle des ossements	{2}{R}{R}
Créature : minotaure et shamane	R
Célérité	
Tribut 2 (Au moment où cette créatur	•
de bataille, un adversaire de votre ch marqueurs +1/+1 sur elle.)	oix peut placer deux
Quand l'Oracle des ossements arrive	sur le champ de
bataille, si le tribut n'a pas été payé, v	vous pouvez lancer
une carte d'éphémère ou de rituel de	puis votre main sans
payer son coût de mana.	
	3/1
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

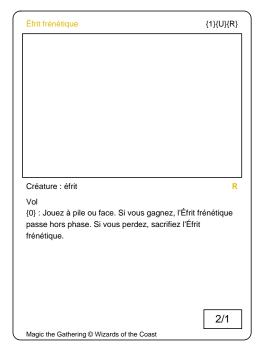
Tyran de la discorde	${4}{R}{R}{R}$
Créature : élémental	R
Quand le Tyran de la discorde arrive sur	le champ de
bataille, un adversaire ciblé choisit au ha	•
qu'il contrôle et le sacrifie. Si un permane sacrifié de cette manière, répétez ce prod	
sacrine de cette maniere, repetez de prot	
	7/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	177
magic and detricting a virial do of the dodst	

Rakka Mar	{2}{R}{R}
Créature légendaire : humain et shamane	U
Célérité {R}, {T} : Créez un jeton de créature 3/1 rouge avec la célérité.	e Élémental
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chimère inconcevable	{4}{U}
Créature-enchantement : chimère	R
	•
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vo échanger le contrôle de la Chimère inconcevable celui de ce sort. Si vous faites ainsi, vous pouve nouvelles cibles pour le sort. (Si le sort devient permanent, vous contrôlez ce permanent.)	le contre ez choisir de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3
magic trie Gathering © wizards of the Coast	







Ruhan des Fomori

Créature légendaire : géant et guerrier

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

Saccageur neugle	{2}{UR}
Créature : neugle et gredin	U
Quand le Saccageur neugle arrive sur le cham	no de bataille.
chaque joueur pioche deux cartes, puis se déf carte au hasard.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zedruü au Grandc?ur	{1}{R}{W}{U}
Créatura légan daire : minateurs at	moine M
Créature légendaire : minotaure et r	
Au début de votre entretien, vous ga	•
vous piochez X cartes, X étant le no que vous possédez que vos advers	
{R}{W}{U} : Un adversaire ciblé acq	
permanent ciblé que vous contrôlez	<u>.</u>
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	2/4

_		
	Sorcier à cornes d'étherium	{4}{U}{R}
	Créature-artefact : minotaure et sorcier	R
	{1}{U}{R}: Renvoyez le Sorcier à cornes d'étherique main de son propriétaire.	um dans la
	Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les o	
	dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous po	
	lancer sans payer son coût de mana. Mettez les	
	exilées au-dessous de la bibliothèque dans un or aléatoire.)	are
		3/6
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/0

Caprices des Moires	[5]{R}
Rituel	R
En commençant par vous, chaque joueur sépare tous permanents qu'il contrôle en trois tas. Ensuite, chaque joueur choisit l'un de ses tas au hasard et sacrifie ces permanents. (Les tas peuvent être vides.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Choc de mana {	{R}	I	Mêlunivers {6	6}{R}{R}
		Γ		
Rituel	R	Ī	Rituel	R
Vous et un adversaire ciblé lancez chacun une pièce en			Pour chaque permanent non-terrain, choisissez un jo	
l'air. Le Choc de mana inflige 1 blessure à chaque joueur dont la pièce retombe sur pile. Répétez la procédure			au hasard. Puis chaque joueur acquiert le contrôle d chaque permanent pour lequel il a été choisi. Dégag	
jusqu'à ce que les deux pièces tombent sur face en même	e		maque permanent pour lequel il a ete choisi. Degag permanents.	ez ces
temps.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering & Wizards of the Goast	_		wagie the Gathering & Wizards of the Goast	

Jeu de gobelin	{5}{R}{R}
Rituel  Chaque joueur cache au moins un objet, puis t joueurs les révêlent en même temps. Chaque j autant de points de vie que le nombre d'objets révélé. Le joueur qui a révélé le plus petit nomb perd ensuite la moitié de ses points de vie (arro supérieur). Si deux joueurs ou plus sont à égal plus petit nombre d'objets, chacun perd la moit points de vie (arrondi au supérieur).	oueur perd qu'il a ore d'objets ondi au ité pour le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pari ardent	{2}{R}
Rituel	R
Jouez à pile ou face jusqu'à ce que vous pr vous choisissiez de vous arrêter de jouer. S le Pari ardent n'a aucun effet. Si vous gagn fois, le Pari ardent inflige 3 blessures à la c Si vous gagnez au moins deux fois, le Pari blessures à chaque adversaire. Si vous gag trois fois, piochez neuf cartes et dégagez to	Si vous perdez, ez au moins une réature ciblée. ardent inflige 6 gnez au moins
que vous contrôlez.	

Requête brûlante	{R}		Risque-tout	{R}
Rituel	С		Rituel	R
Chaque joueur pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes au hasard.			Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, défaussez-vous d'une carte au hasard, puis mélangez.	٠
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Revers sauvage	{3}{R}
Dir. I	
Rituel	. U
Choisissez trois permanents non-enchantement cible Détruisez l'un d'eux au hasard.	∋S.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rudoiement {	2}{R}
Rituel	U
N'importe quel joueur peut faire que le Rudoiement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur cibl pioche trois cartes.	é
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brillance des esprits	{U}	Souvenirs lointains	{2}{U}{U}
Rituel	R	Rituel	R
<i>Union des forces</i> ? En commençant par vous, chaque joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Chaque joueur pioche X cartes, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière.		Cherchez une carte dans votre bibliothèque mélangez. N'importe quel adversaire peut cette carte dans votre main. Si aucun jour piochez trois cartes.	vous faire mettre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Performance télémine	{3}{U}{U
Rituel	F
Un adversaire ciblé révèle les cartes di bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une Ce joueur met toutes les cartes non-cr cette façon dans son cimetière et vous le champ de bataille, sous votre contrô créature.	e carte de créature. éatures révélées de mettez ensuite sur
créature.	

Inversion de Sablier	{6}{W}{W}
Rituel	R
Redistribuez les totaux de points nombre de joueurs. (Chacun de c total de points de vie.)	

	)	
Suture dans le temps {1}{U}{R}		Bassins calciformes
Rituel R		Terrain U
Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.		{T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}: Mettez un marqueur « stock » sur les Bassins calciformes. {1}, retirez X marqueurs « stock » des Bassins calciformes : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {W} et/ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Arène		Castel Kher

Arène	
	l
	l
Terrain P	
$\label{eq:controller} \ensuremath{\{3\}}, \ensuremath{\{T\}} : Engagez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée choisie par un adversaire qu'il contrôle.$	
Ces créatures se battent l'une contre l'autre.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Castel Kher	
Terrain légendaire	R
<ul><li>{T}: Ajoutez {C}.</li><li>{1}{R}, {T}: Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.</li></ul>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chaufferie d'Izzet	Cordillère éclatante
Terrain  La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.  Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  {T}: Ajoutez {U}{R}.	Terrain  La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.  {T}: Ajoutez {R}.  {T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Chutes de soufre	Étendues sauvages en évolution
Terrain  Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.  {T}: Ajoutez {U} ou {R}.	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	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire		Grotte chatoyante
Terrain  La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.  {T}: Ajoutez {W} ou {U}.		Terrain C  {T}: Ajoutez {C}.  {1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Colisée	
Tomain	
Terrain	R
Le Grand Colisée arrive sur le champ de bataille engagé. {T} : Ajoutez {C}.	
T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Le Grand Colisée vous inflige 1 blessure.	
<b>3</b>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île	Ì
Terrain de base : île	С
{U}	C
• ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

_		
	Immensité terramorphe	
	Terrain	С
	{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.	
	Sur le Gramp de Bataine origage, pais metangez.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lac de Crêtenuage		Montagne
Terrain  (T): Ajoutez {C}.  (T): Ajoutez {W} ou {U}. Le Lac de Crêtenuage ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.		Terrain de base : montagne C {R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne

Montagne	
Terrain de base : montagne	c
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	
{R}	
(*)	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C	Terrain de base : montagne C
{R}	{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	Ū
(iv)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine	`
Tarrain de base y plains	
Terrain de base : plaine	C
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine		Plaine
Terrain de base : plaine {W}	С	Terrain de base : plaine C {W}
{vv}		{w}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Porte de la guilde d'Izzet

Plaine	
Touris de base sulstre	
Terrain de base : plaine	С
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Porte de la guilde d'Izzet
Terrain : porte C
La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille
engagée. {T} : Ajoutez {U} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros	Ruisseau éclatant
Terrain: porte C  La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.  {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	Terrain  Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.  {T}: Ajoutez {U}.  {T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Prairie éclatante	Saillie de Boréal
Terrain  La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.  {T}: Ajoutez {W}.  {T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Terrain neigeux  La Saillie de Boréal arrive sur le champ de bataille engagée.  {T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	<i>p</i> 4
Scène de théatre	Verger exotique
Terrain R	Terrain R
<ul> <li>{T} : Ajoutez {C}.</li> <li>{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.</li> </ul>	{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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Temple du triomphe	Anneau solaire {1}

Temple du triomphe	
12	
12	
12	
12	
12	
12	
12	
12	
Terrain	R
Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille	
engagé.	
Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.	
{T}: Ajoutez {R} ou {W}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anneau solaire	{1}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bâton de Protée	{3}	Calice toujours ruisselant {0}
Artefact	R	Artefact
{2}{U}, {T}: Mettez une créature ciblée au-dessous de bibliothèque de son propriétaire. Le contrôleur de cette créature révèle une à une les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créatu. Le joueur met cette carte sur le champ de bataille et le reste des cartes révélées au-dessous de sa bibliothèq dans n'importe quel ordre. N'activez qu'à tout moment vous pourriez lancer un rituel.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	e ure. e uue,	Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)  Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.  {T}: Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Boîte à mystère de Téfeiri	{4}
Artefact	R
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, met les cartes dans sa main au-dessous de sa bi dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de	ibliothèque

C?ur de froidacier	{2}
Artefact neigeux	U
Le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille engagé. Au moment où le C?ur de froidacier arrive sur le champ bataille, choisissez une couleur. {T}: Ajoutez un mana de la couleur choisie.	o de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dynamo thran	{4}		Lanterne de perspicacité {1	}
Artefact	U			U
{T}: Ajoutez {C}{C}{C}.			Les joueurs joue avec la carte du dessus de leur bibliothèque révélée.  {T}, sacrifiez la Lanterne de perspicacité : Un joueur ciblé mélange.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lanterne chromatique	{3}
Artefact	R
Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »	
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lingot de sombracier	{3}
Artefact	U
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne	
détruisent pas cet artefact.) {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pouce de Krark	{2}	5	Sauvoir de Connaissance	{6}
Artefact légendaire Si vous deviez jouez à pile ou face, lancez à la place de pièces et ignorez l'une d'elles.	R		Artefact  Alt;i> Puand le Sauvoir de Connaissance arrive sur le champ de bataille, chaque oueur exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèqui à chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa ma oueur l'exile. Si le joueur le fait, il peut lancer un sort p es autres cartes exilées avec le Sauvoir de Connaissa sans payer son coût de mana.	R ue. in, ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			sans payer son cout de mana.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pyxide de pandémonium	{1}
Artefact	R
{T} : Chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque face cachée.	
{7}, {T}, sacrifiez le Pyxide de pandémonium : Chaque	
joueur retourne face visible toutes les cartes exilées pa	r le
Pyxide de pandémonium qu'il possède, puis met sur le	
champ de bataille toutes les cartes de permanent parm elles.	ıI
olics.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tamiseur de temps	{5}
Artefact	R
Au début de chaque entretien, première carte de sa bibliothèc carte avec la valeur de mana la supplémentaire après celui-ci. deux joueurs sont à égalité pou à égalité répètent ce processur gagnant.	que. Le joueur qui a exilé la a plus élevée joue un tour Si les cartes d'au moins ur la plus élevée, les joueurs

Ral Zarek	{2}{U}{R}
Planeswalker légendaire : Ral	M
{+1}: Engagez un permanent ciblé, p permanent ciblé.	ouis dégagez un autre
{-2} : Ral Zarek inflige 3 blessures à ı	n'importe quelle cible.
{-7}: Jouez cinq fois à pile ou face. J supplémentaire après celui-ci à chaq face.	
	4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/
wago the Salioning & Wizalds of the Coast	•

Fourche	{R}{R}
Éphémère	R
Copiez un sort de rituel ou d'éph la copie est rouge. Vous pouvez pour la copie.	
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Competition des mages {1}{R	.}{K}
Éphémère	R
Vous et le contrôleur du sort ciblé misez chacun des poi de vie. Vous commencez les enchères avec 1 point. À t de rôle, chaque joueur peut augmenter cette mise. Les enchères se terminent quand plus personne ne veut surenchérir. Le plus grand enchérisseur perd autant de points de vie que sa mise. Si vous gagnez les enchères contrecarrez ce sort.	nts
Magic the Gathering <sup>®</sup> Wizards of the Coast	

Double vue	{2}{U}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Regardez les cinq cartes du dessus de la bibliothé d'un adversaire ciblé, puis remettez-les dans n'impo	
ordre.	ite quei
? Regardez les cinq cartes du dessus de votre	
bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel Union {U} (Choisissez les deux si vous payez le coû	
d'union.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Augure de vapeur	{2}{U}{R}		Confusion dans les rangs	{3}{R}{R}
Éphémère Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibli	R iothèque et		Enchantement À chaque fois qu'un artefact, qu'une créature ou q	R u'un
séparez-les en deux tas. Un adversaire choisit tas. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dar cimetière.	un de ces		enchantement arrive sur le champ de bataille, son contrôleur choisit un permanent ciblé qu'un autre j contrôle qui partage un type avec lui. Échangez le de ces permanents.	oueur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_			
	Cache de mana	{1}{R}{F	۲}
	Enchantement		R
	Au début de l'étape de fin de chaque joueur, mette	z un	
	marqueur « charge » sur la Cache de mana pour c terrain dégagé que ce joueur contrôle.	haque	
	Retirez un marqueur « charge » de la Cache de m		
	Ajoutez {C} à votre réserve. N'importe quel joueur jouer cette capacité, mais seulement pendant son		
	avant l'étape de fin.		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Fumée	{R}{R}
Enchantement	R
Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'une créa	ature
pendant leurs phases de dégagement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maîtrise des élémentaux	{3}{R}		Poigne du chaos	{4}{R}{R}
Enchantement : aura	R		Enchantement	R
Enchanter : créature La créature enchantée a « {T} : Créez X jetons de cr. 1/1 rouge Élémental avec la célérité, X étant la force	éature de		À chaque fois qu'un sort ou une s'il a une cible unique, resélectio (Sélectionnez parmi toutes les c	capacité est mis sur la pile, onnez sa cible au hasard.
cette créature. Exilez-les au début de la prochaine ét fin. »	ape de			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the	Coast
		\ \		
Orage de probabilités {3	}{R}{R}		Rencontre au hasard	{2}{R}{R}

Orage de probabilités	{3}{R}{R}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un joueur lance un sort deprijoueur l'exile, puis exile les carte du dessus d	
bibliothèque jusqu'à exiler une carte qui parta	
carte avec lui. Ce joueur peut lancer cette car	
son coût de mana. Il met ensuite toutes les ca avec l'Orage de probabilités au-dessous de s	
dans un ordre aléatoire.	a bibliotrieque

Enchantement R
À chaque fois que vous gagnez un pile ou face, mettez un marqueur « chance » sur la Rencontre de hasard. Au début de votre entretien, si la Rencontre de hasard a au moins dix marqueurs « chance » sur elle, vous gagnez la partie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataille psychique	{3}{U}{U}		Moelle de changeforme	{2}{U}{U}
Enchantement  À chaque fois qu'un joueur choisit une chaque joueur révèle la carte du dessu Le joueur qui révèle la carte avec le plu de mana peut changer la ou les cibles. plus sont à égalité pour le plus haut co restent inchangées.  Changer des cibles de cette façon ne capacités de permanents nommés Bat	us de sa bibliothèque. us haut coût converti . Si deux cartes ou ût, la ou les cibles déclenche pas de		Enchantement Au début de l'entretien de chaque adversair révèle la carte du dessus de sa bibliothèque carte de créature, ce joueur la met dans sor Moelle de changeforme devient une copie d (Si elle fait ainsi, elle perd cette capacité.)	e. Si c'est une n cimetière et la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Divination de l'aruspice	{U}		Propagande	{2}{U}

′	Divination de l'aruspice	{U}
	Enchantement	U
	{3}{U}{U}: Mélangez votre bibliothèque. {X}: Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothè et remettez-les dans l'ordre de votre choix.	eque
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Propagande	{2}{U}
Enchantement	U
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il	
contrôle qui vous attaque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Signal d'alarme {	2}{U}		A	Aube céleste {1}{W}{W}
Enchantement	R		E	Enchantement P
Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes dégagement de leur contrôleur. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.	de		L c r ' r	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  ncolore.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?illade captivante	{2}{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
Au début de votre étape de fin, confrontez un advers	aire. Si
vous gagnez, acquérez le contrôle de la créature enchantée. Sinon, ce joueur acquiert le contrôle de l	а
créature enchantée. (Chaque joueur impliqué dans la	
confrontation révèle la carte du dessus de sa biblioth	
et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de	
plus élevée.)	IIIaiia

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurification	{2}{W}{W}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature vous mettez sur elle un marqueur « or ».	
Chaque créature avec un marqueur	
Mur en plus de ses autres types et a Quand l'Aurification quitte le champ	
les marqueurs « or » de toutes les c	réatures.

