

**Enjôleuse de volontés**

{3}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

M

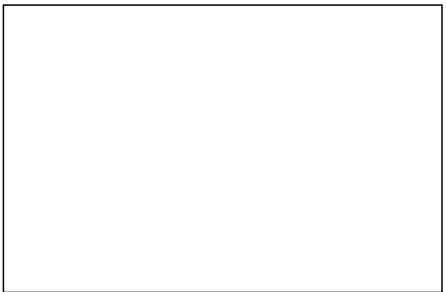
{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée ayant une force inférieure ou égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mage des trophées**

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

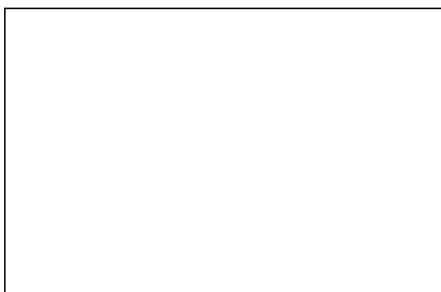
Quand le Mage aux trophées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de 3, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Impératrice Galiva**

{3}{U}{U}



Créature légendaire : ondin et noble

R

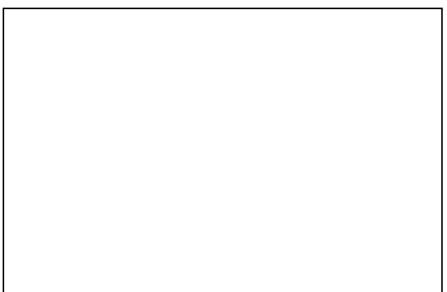
{U}{U}, {T} : Acquérez le contrôle d'un permanent légendaire ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Niblis du souffle**

{2}{U}



Créature : esprit

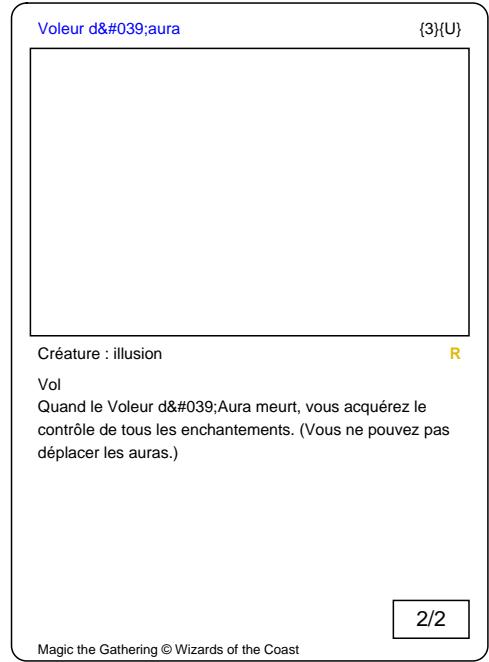
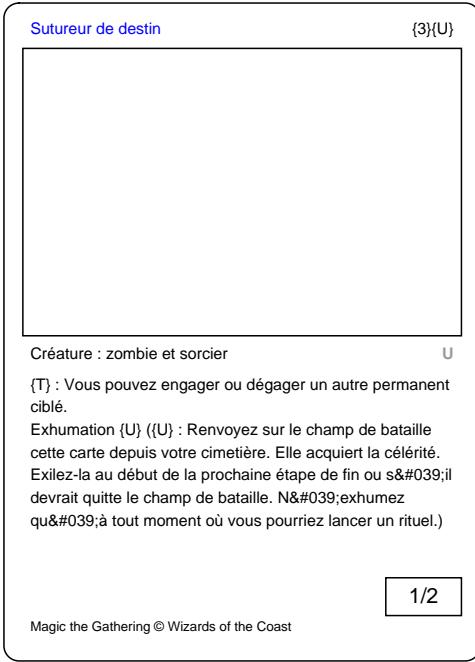
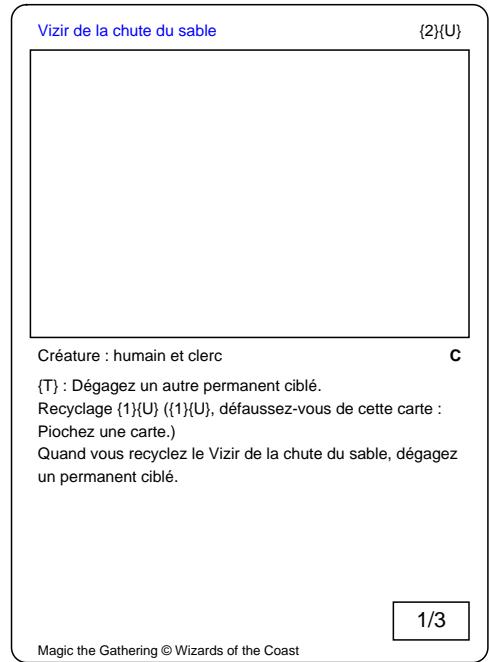
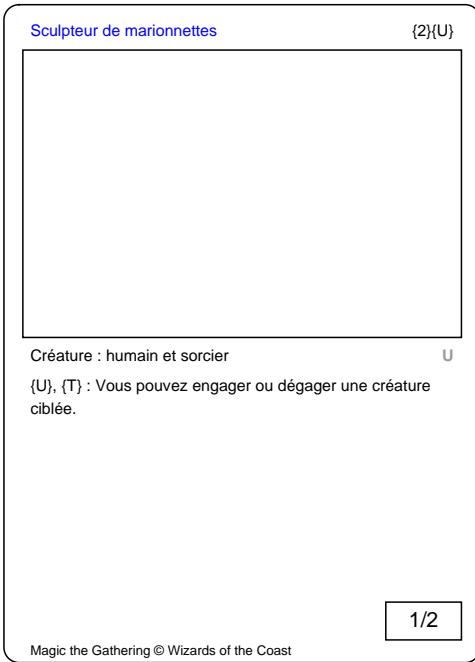
U

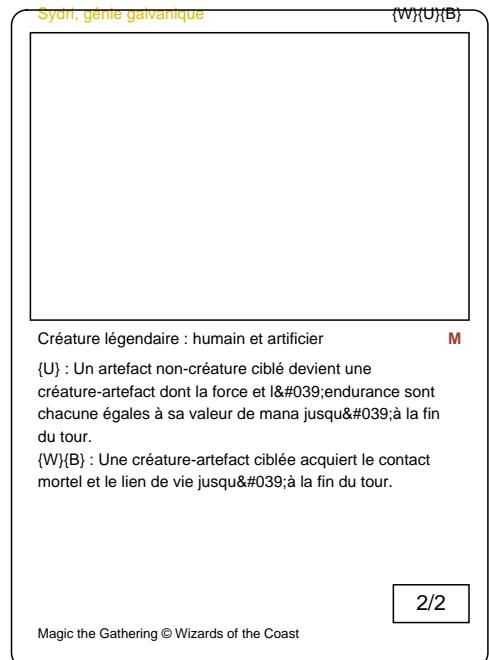
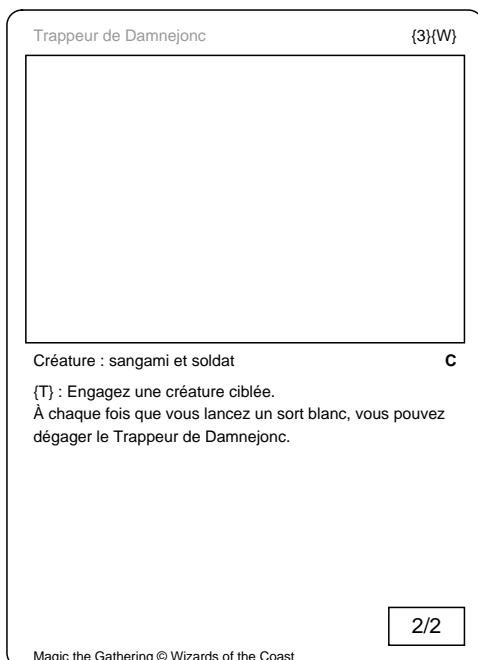
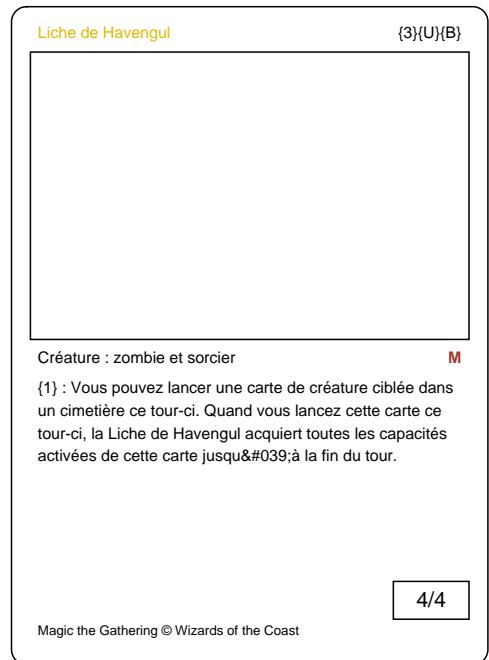
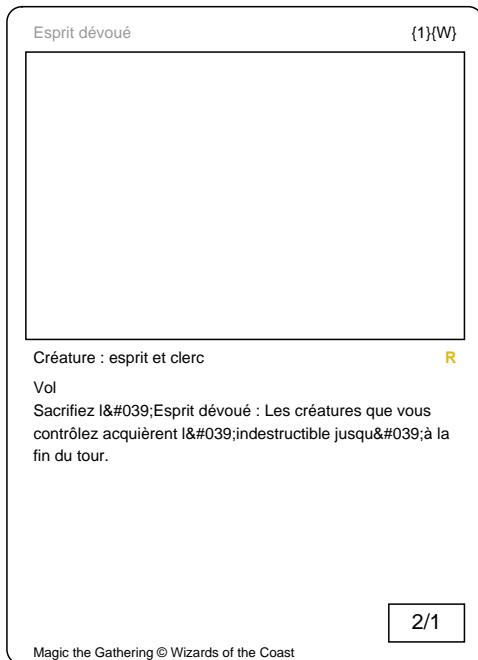
Vol  
{U}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





**Précepteur démoniaque**

{2}{B}{B}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Vol éhonté**

{4}{U}{U}{U}



Rituel

R

Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Expropriier**

{7}{U}{U}



Rituel

M

Dilemme du conseil ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour temps ou argent. Pour chaque vote de temps, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Pour chaque vote d'argent, choisissez un permanent pour chacun qui a fait ce vote et vous vous en gagnez le contrôle. Exilez l'Expropriation.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins fétides



Terrain : île et marais

R

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

Les Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine



Terrain

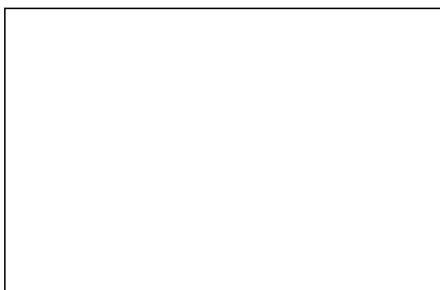
U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé par un adversaire contrôlé. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

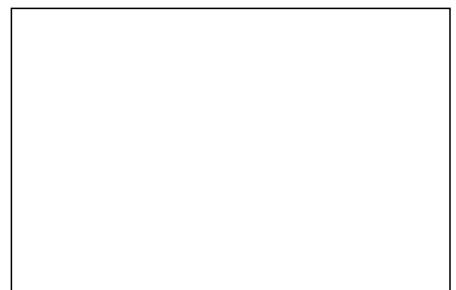
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



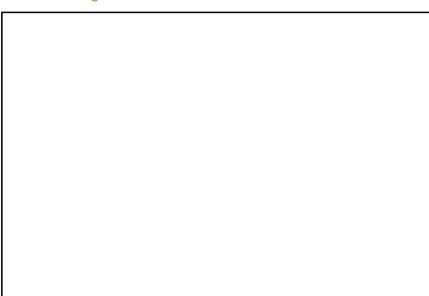
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



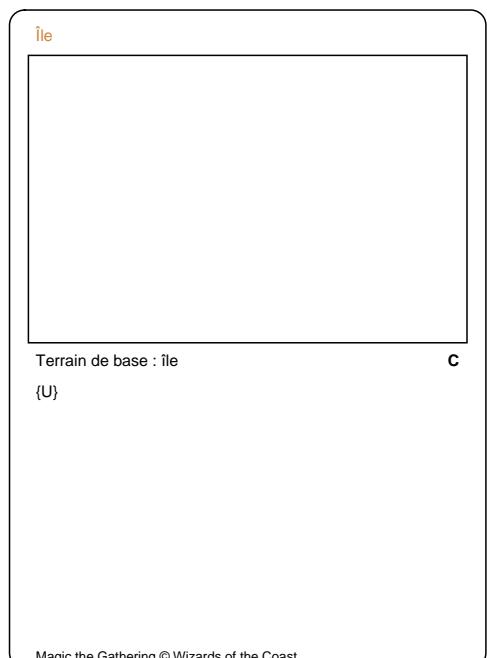
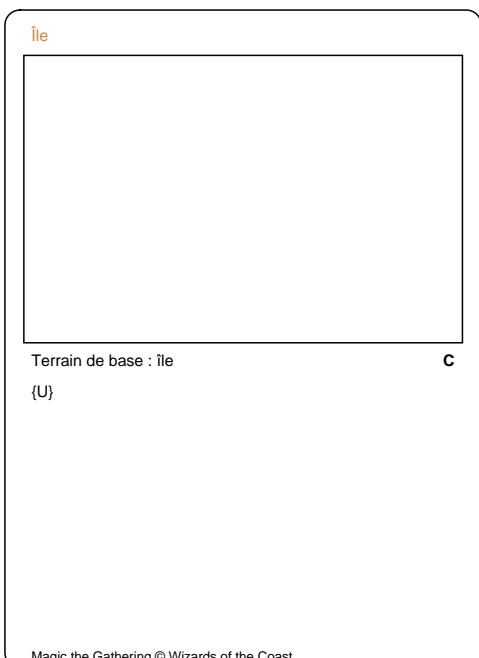
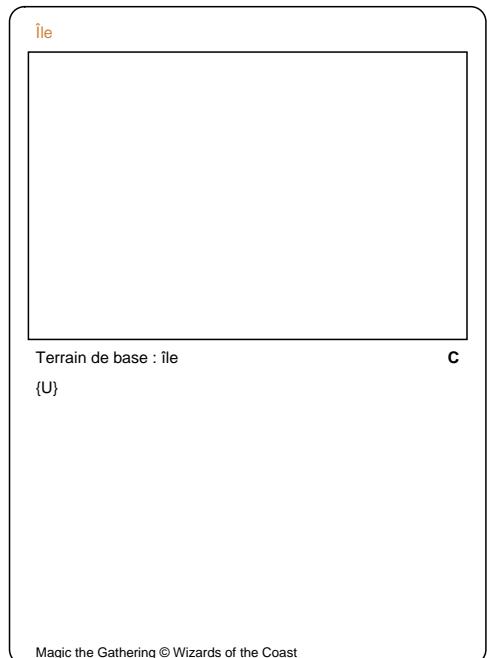
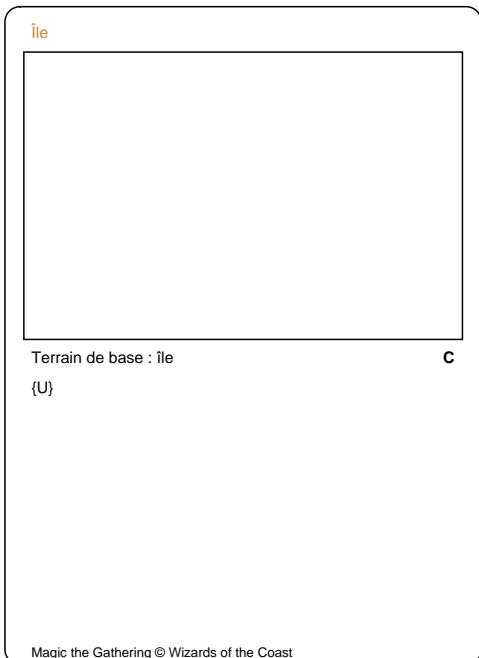
Terrain de base : île

C

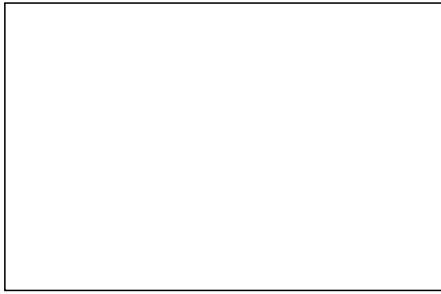
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Île



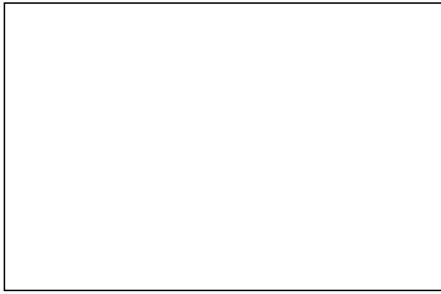
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



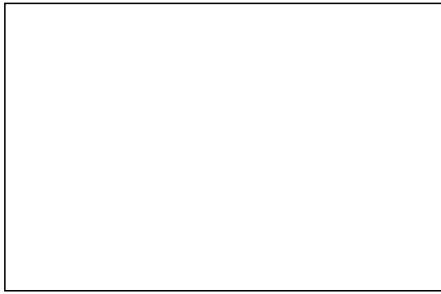
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



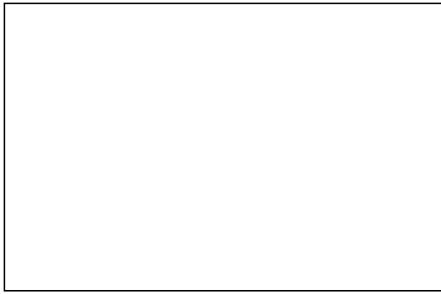
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

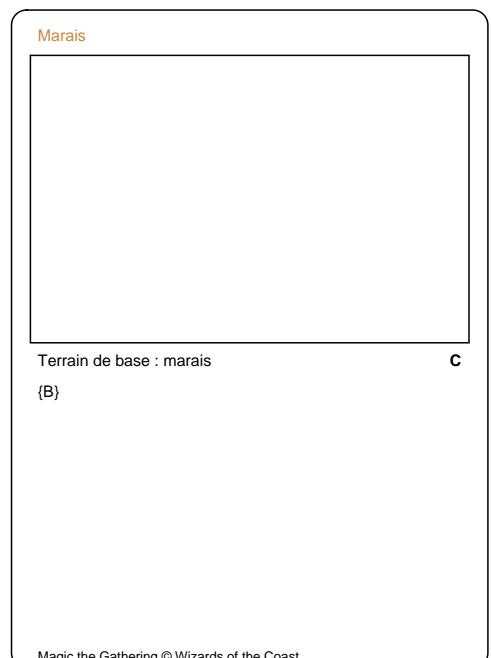
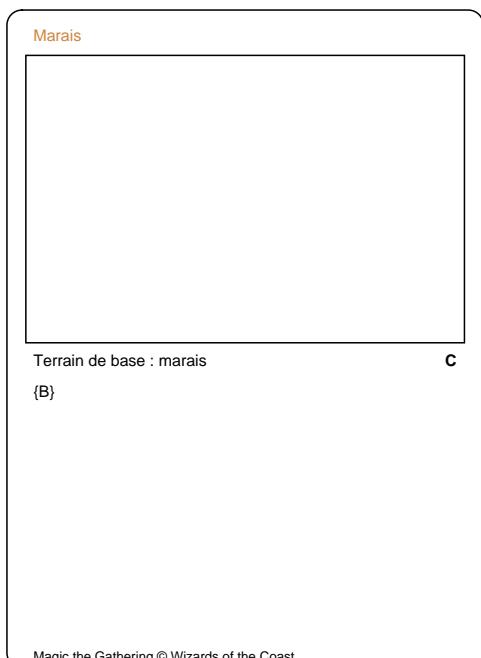
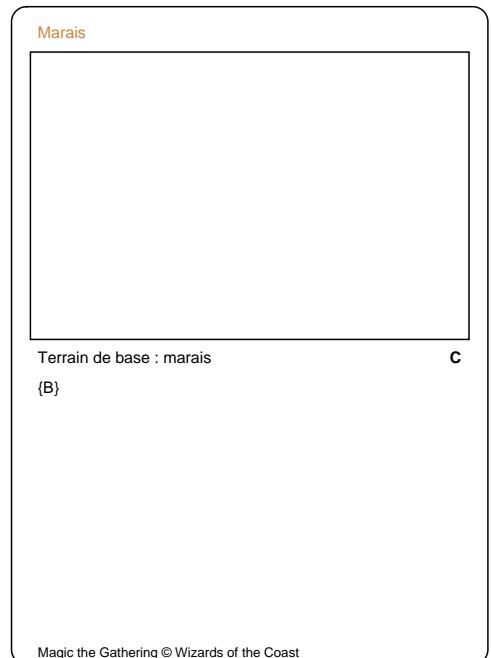
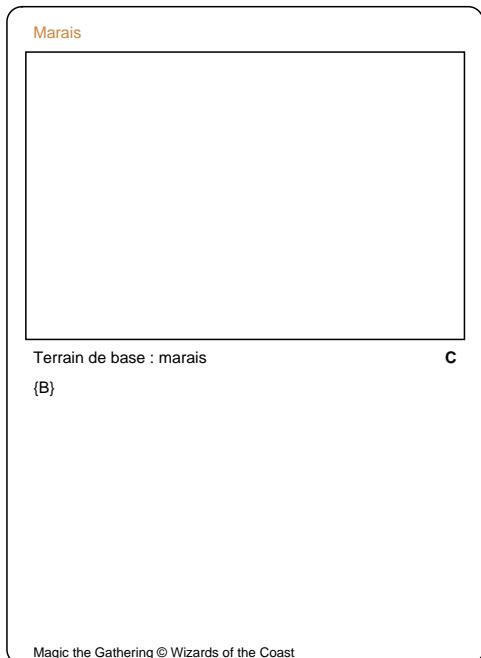
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Marais



Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire

M

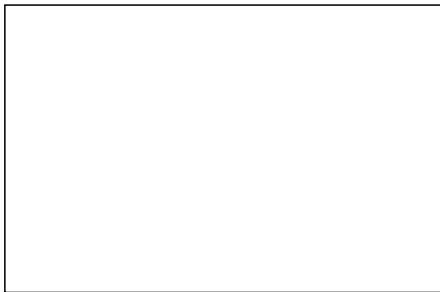
{T} : Ajoutez {U}.

{U}, {T} : Dégagéz un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare hermétique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
(1), (T) : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et le linceul et ne peuvent pas avoir la défense talismanique ou le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



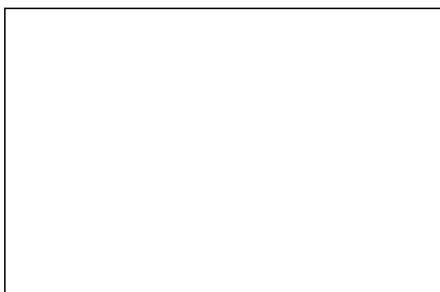
Terrain de base : plaine

C

&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;/center&gt;&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;center&gt;&lt;img alt=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&gt;&lt;/center&gt;&lt;img alt=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



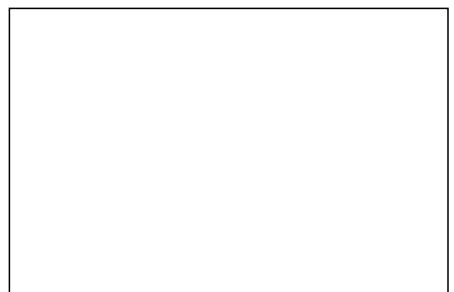
Terrain de base : plaine

C

&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;center&gt;&lt;img alt=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&gt;&lt;/center&gt;&lt;img alt=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;center&gt;&lt;img alt=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&gt;&lt;/center&gt;&lt;img alt=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

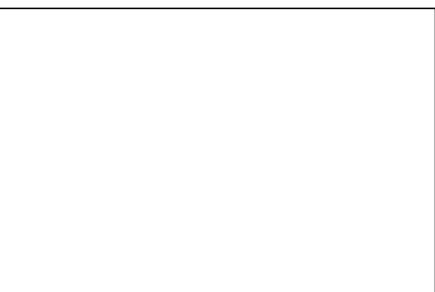
R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

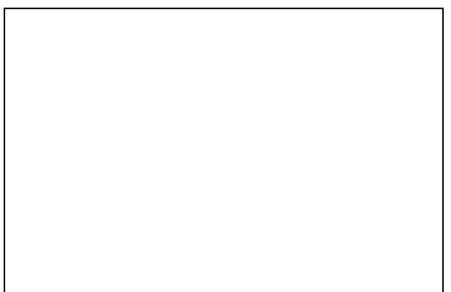
U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



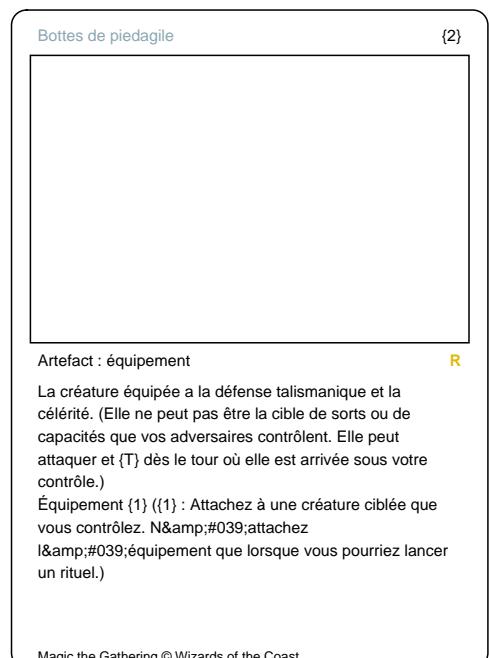
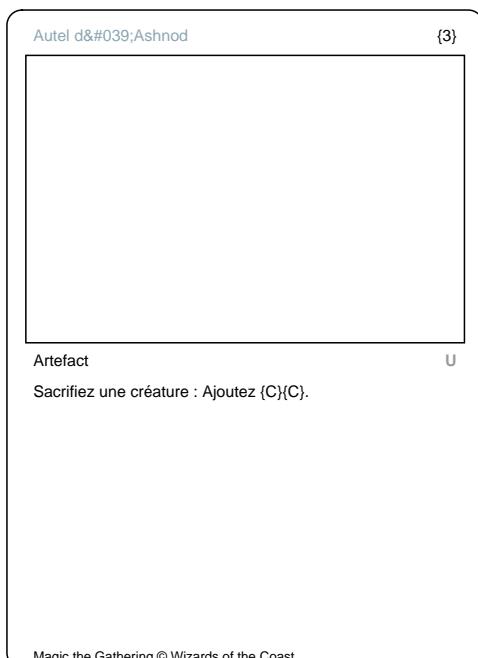
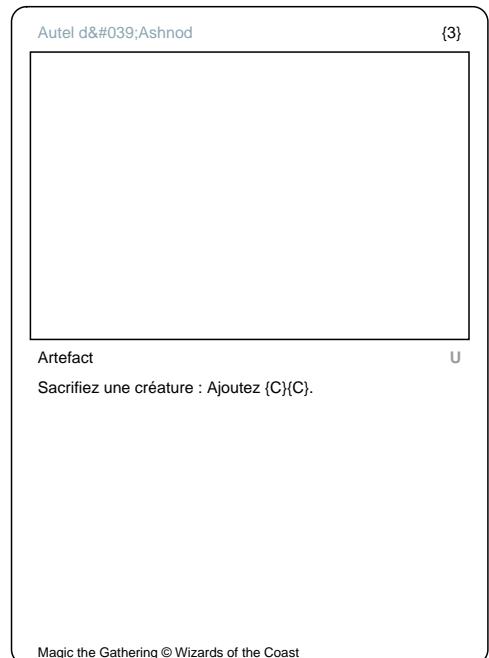
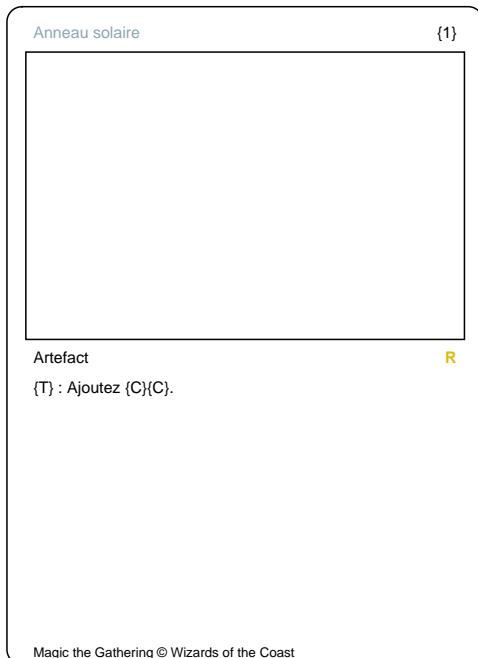
Terrain

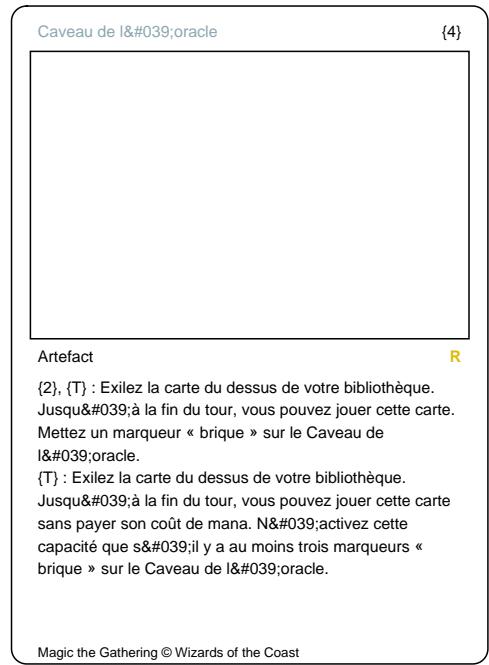
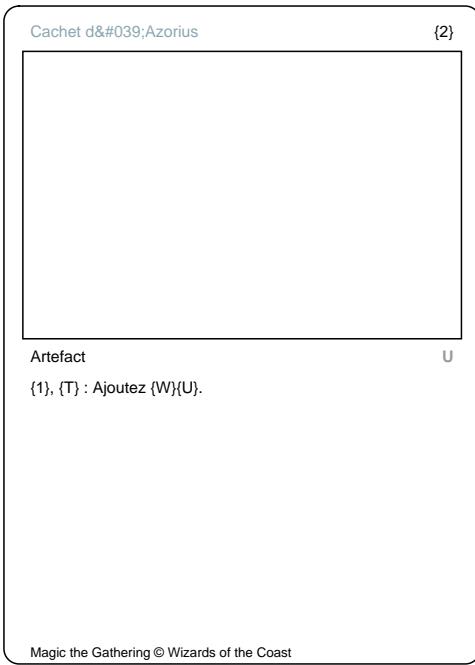
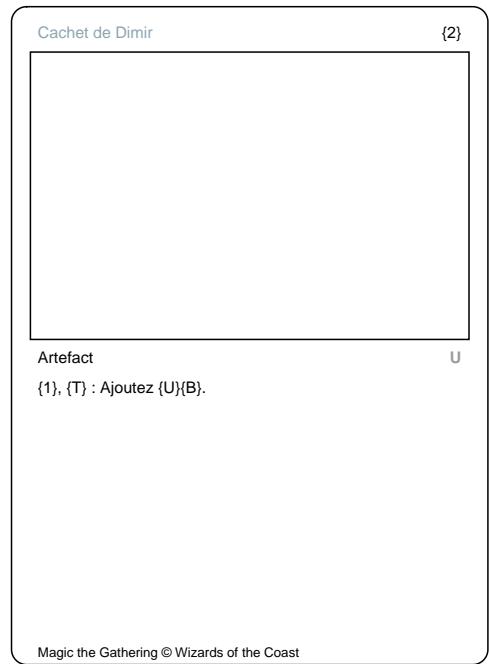
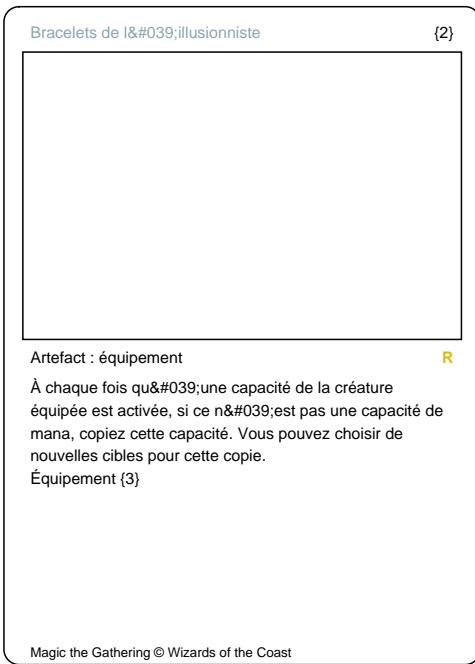
C

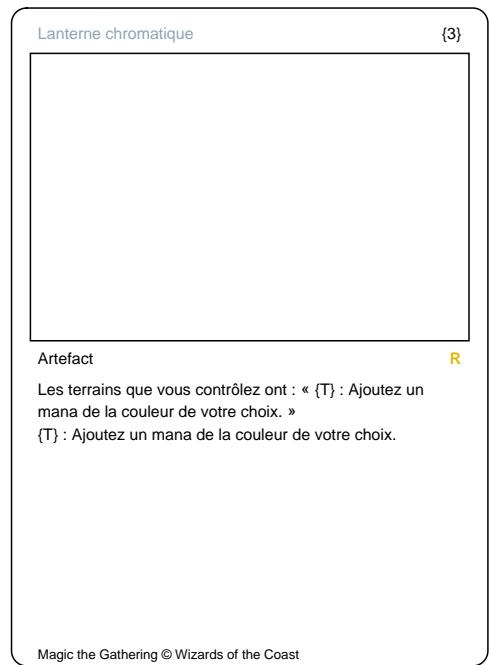
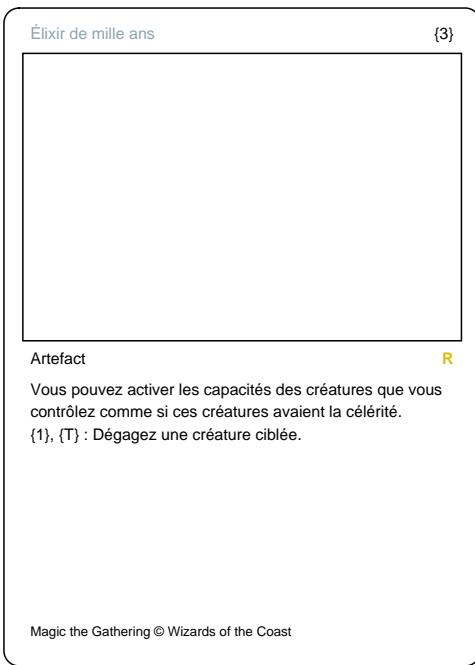
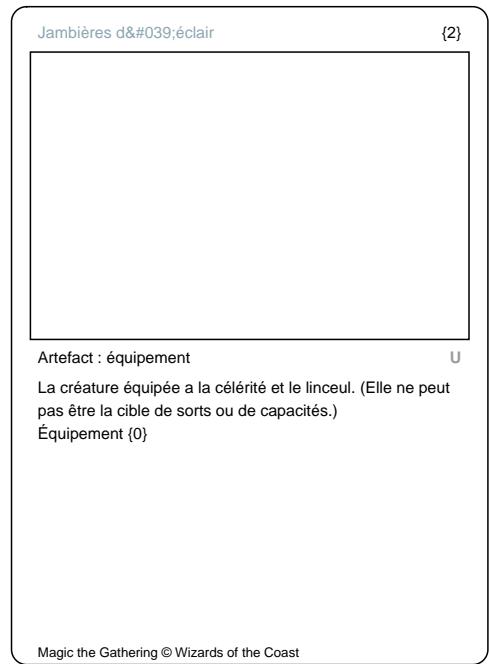
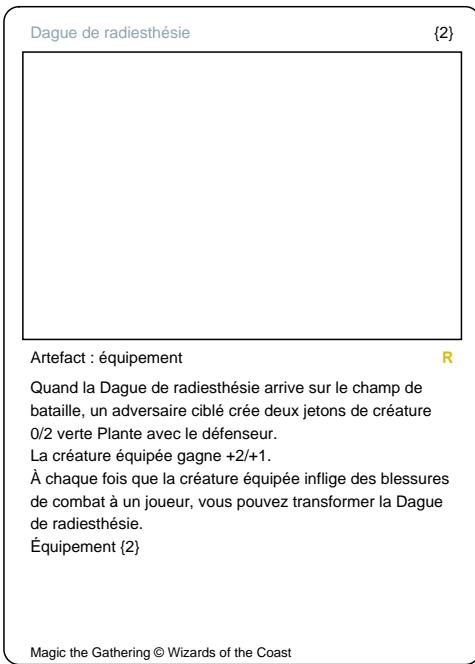
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

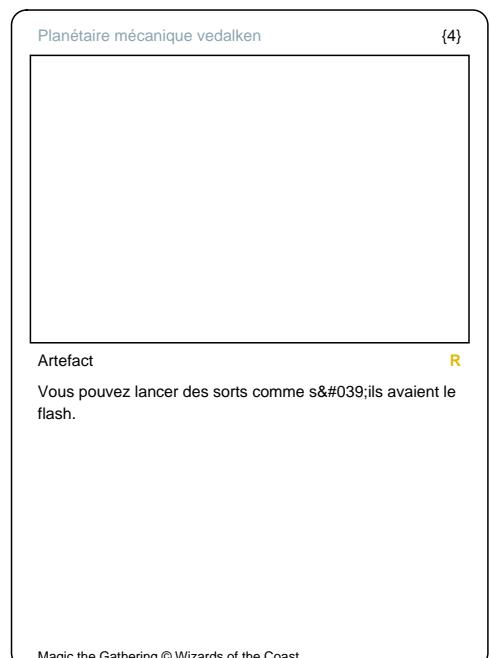
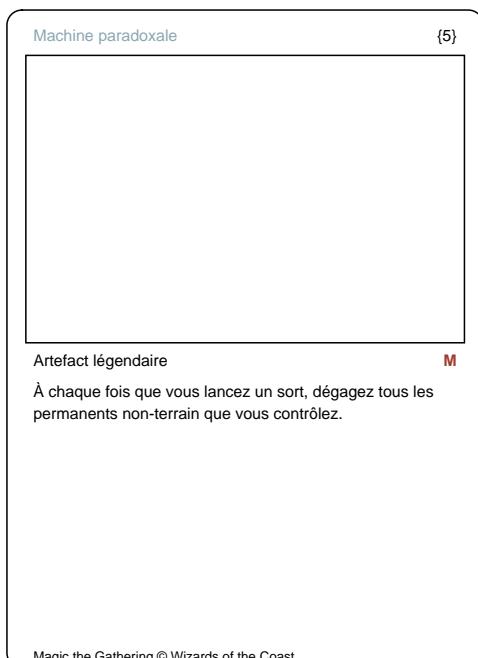
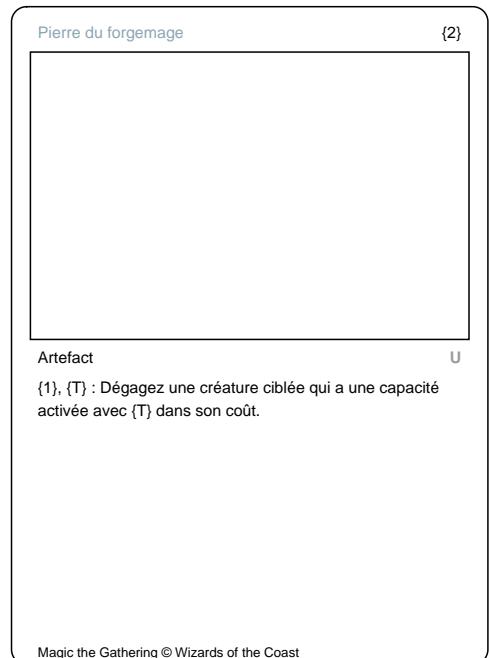
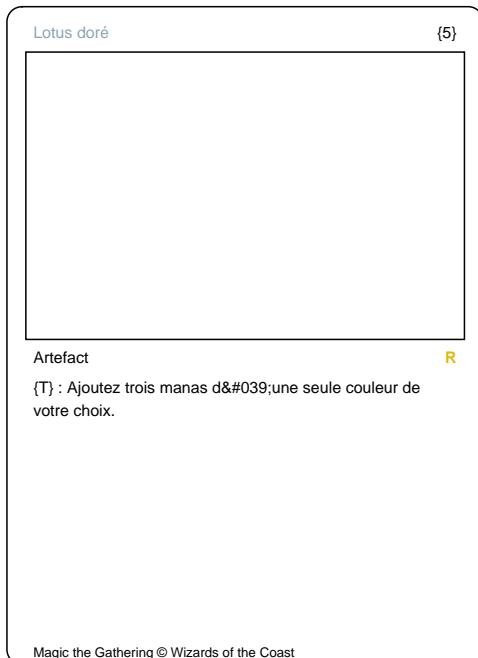
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

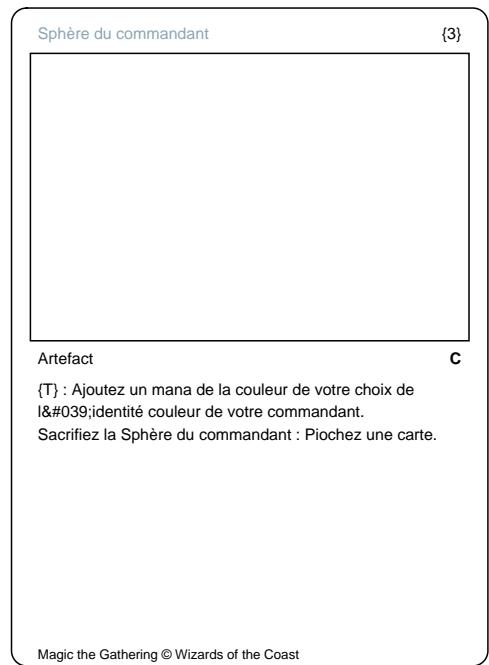
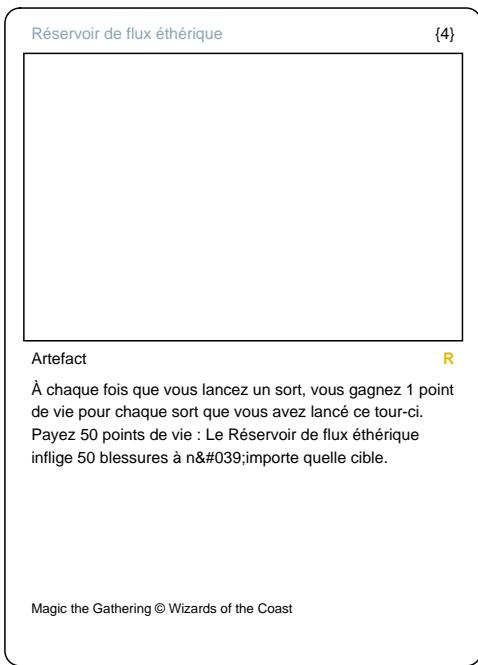
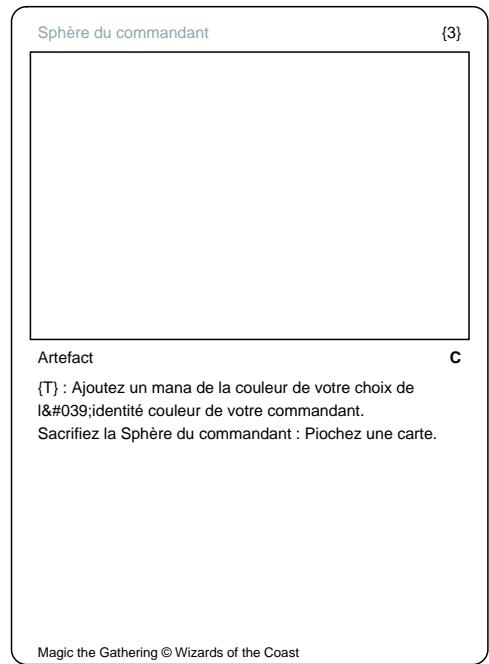
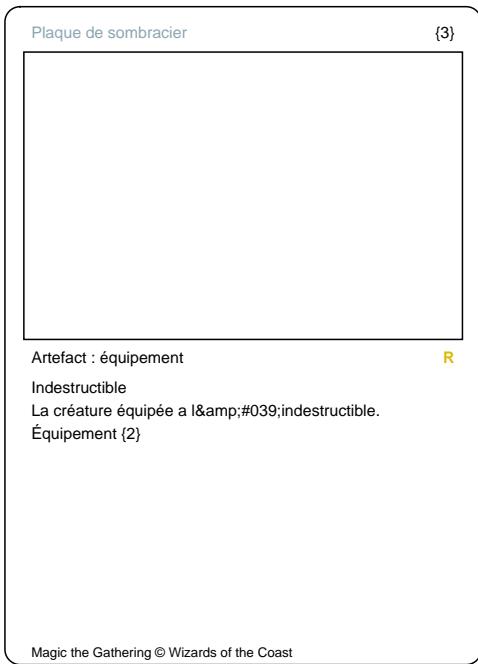
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

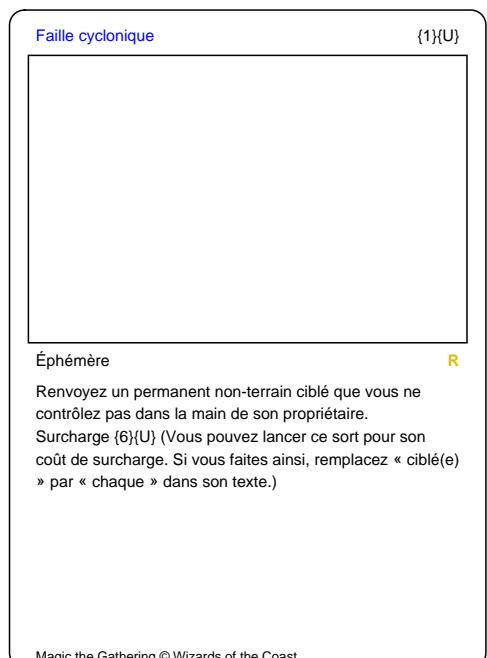
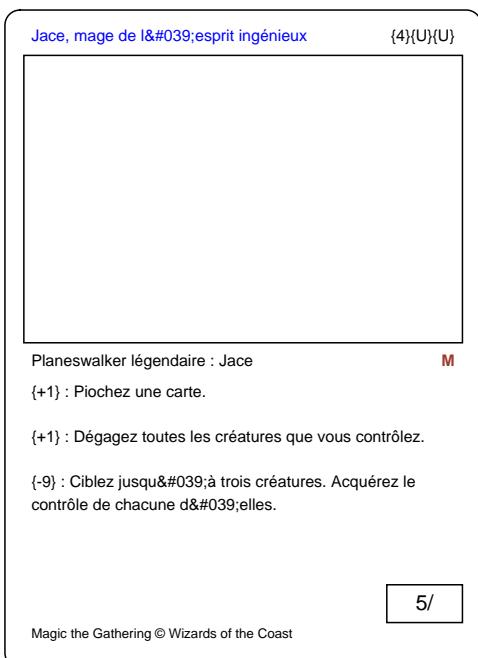
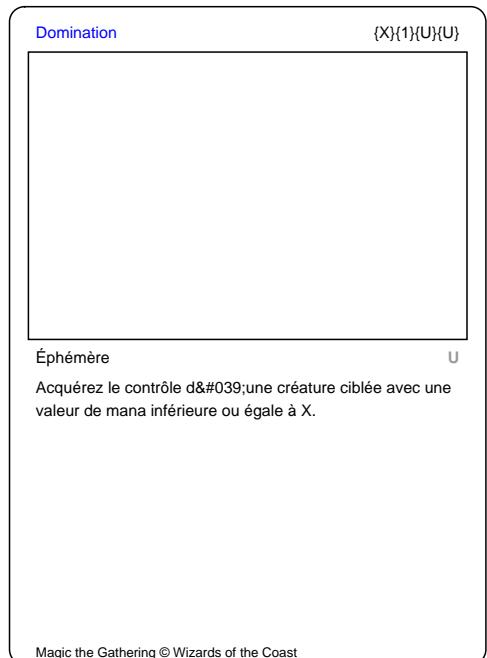
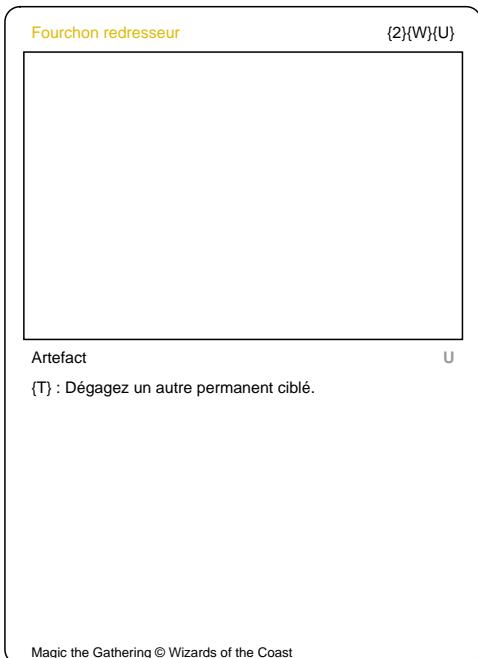






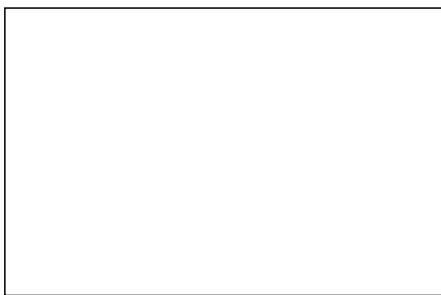






Aura de Pemmin

{1}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{U} : Dégagez la créature enchantée.

{U} : La créature enchantée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

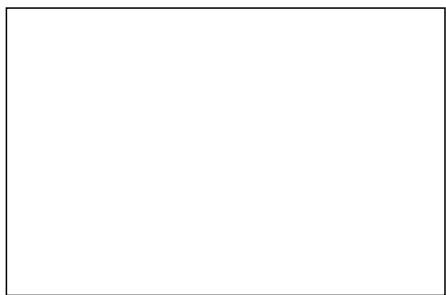
{U} : La créature enchantée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

{1} : La créature enchantée gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{U} : Engagez la créature enchantée.

{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confiscation

{4}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent

Vous contrôlez le permanent enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}



Enchantement

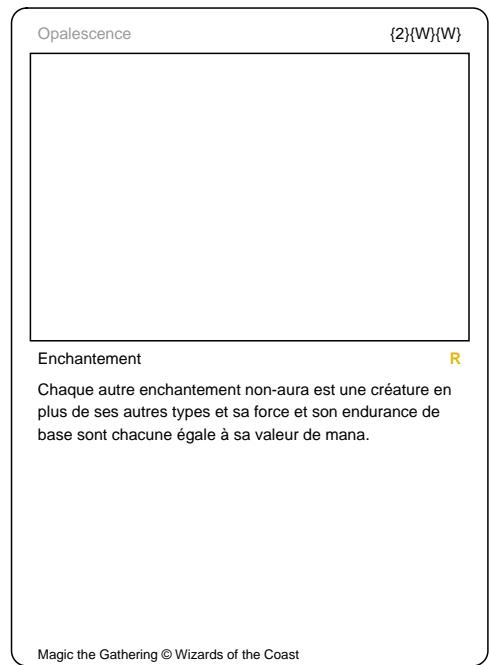
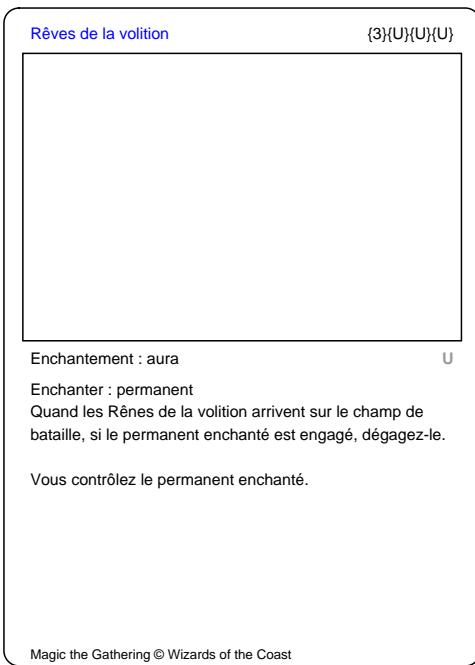
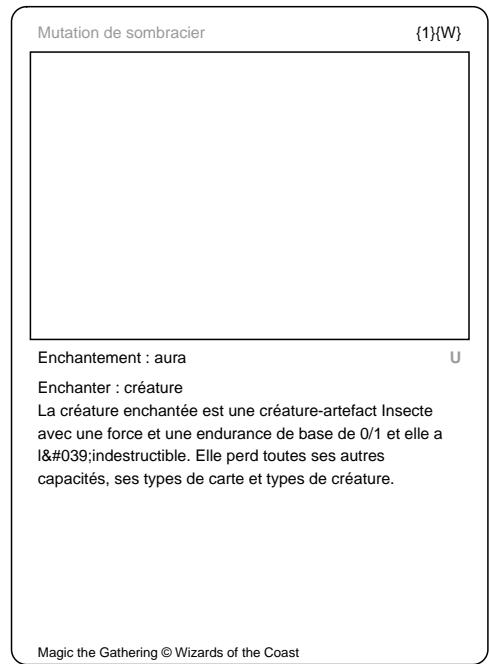
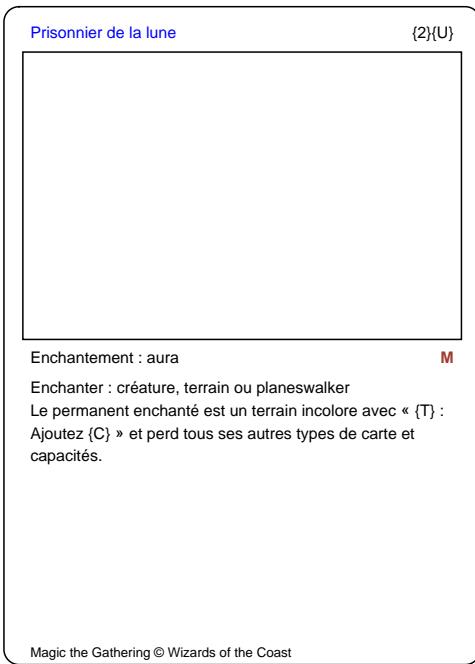
R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

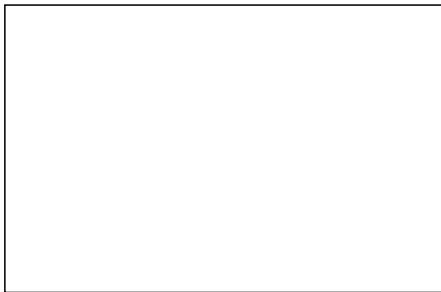
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Rançon de l'âme

{2}{U}{B}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Défaussez-vous de deux cartes : Le contrôleur de la Rançon de l'âme la sacrifice, puis pioche deux cartes.  
Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Merieke Ri Berit

{W}{U}{B}



Créature légendaire : humain

P

Merieke Ri Berit ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée aussi longtemps que vous contrôlez Merieke Ri Berit. Quand Merieke Ri Berit quitte le champ de bataille ou devient dégagée, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast