

Frère-garde abzan

{3}{G}



Créature : humain et guerrier

U

Le Frère-garde abzan a le lien de vie tant que vous contrôlez un permanent blanc ou noir.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krotiq embusqueur

{5}{G}



Créature : insecte

C

Piétinement

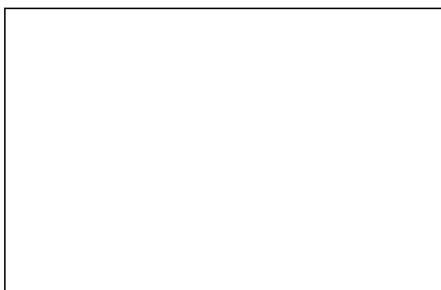
Quand le Krotiq embusqueur arrive sur le champ de bataille, renvoyez une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krotiq embusqueur

{5}{G}



Créature : insecte

C

Piétinement

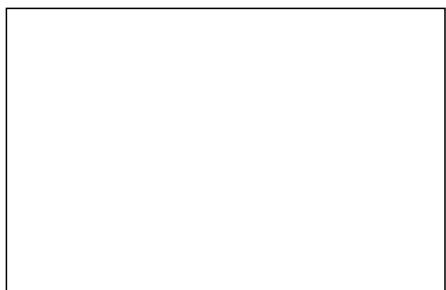
Quand le Krotiq embusqueur arrive sur le champ de bataille, renvoyez une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krotiq embusqueur

{5}{G}



Créature : insecte

C

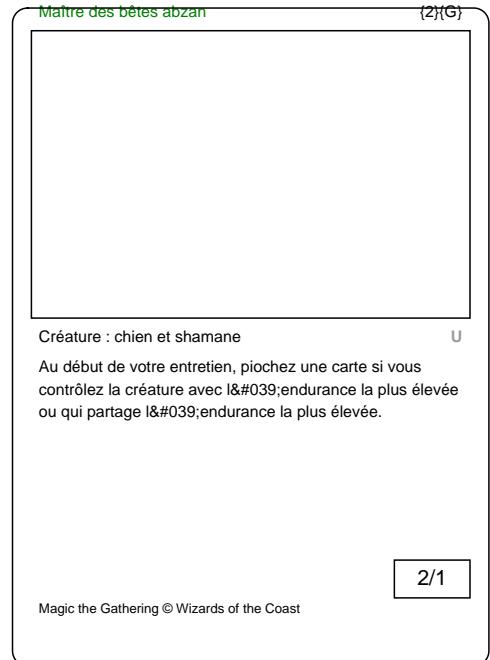
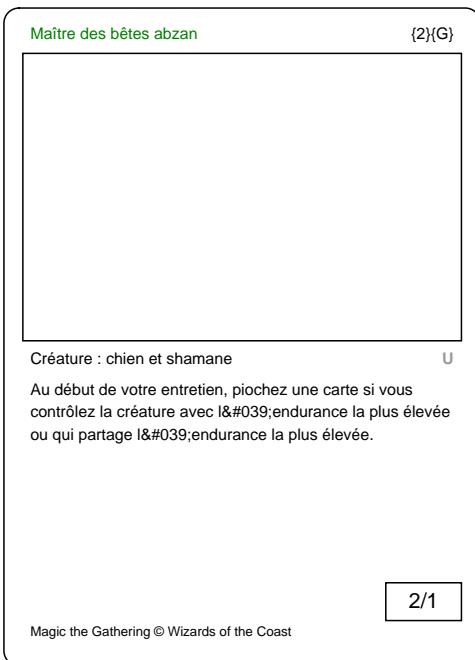
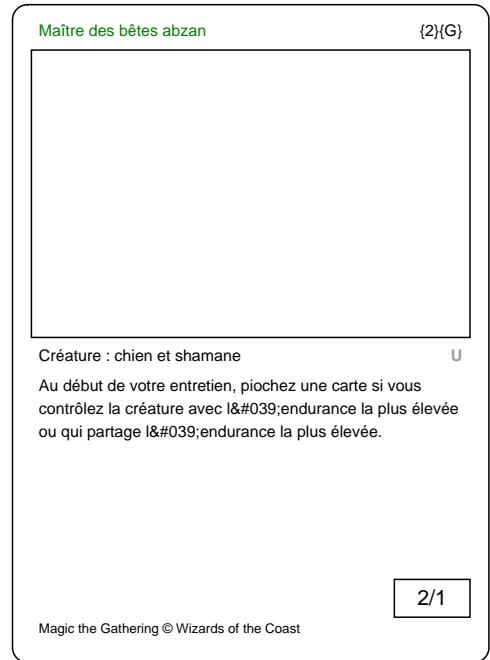
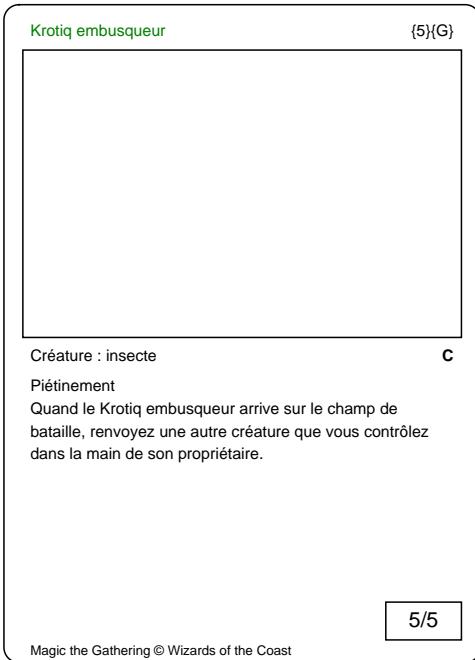
Piétinement

Quand le Krotiq embusqueur arrive sur le champ de bataille, renvoyez une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Maître des bêtes abzan

{2}{G}

Créature : chien et shamane

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au terreau

{2}{G}

Créature : centaure et shamane

Quand le Shamane au terreau arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé mélange n'importe quel nombre de cartes ciblées de son cimetière à sa bibliothèque.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nettoyeur de failles

{1}{G}

Créature : elfe et shamane

Quand le Nettoyeur de failles arrive sur le champ de bataille, choisissez une carte face visible ciblée qui est exilée. Son propriétaire la mélange à sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

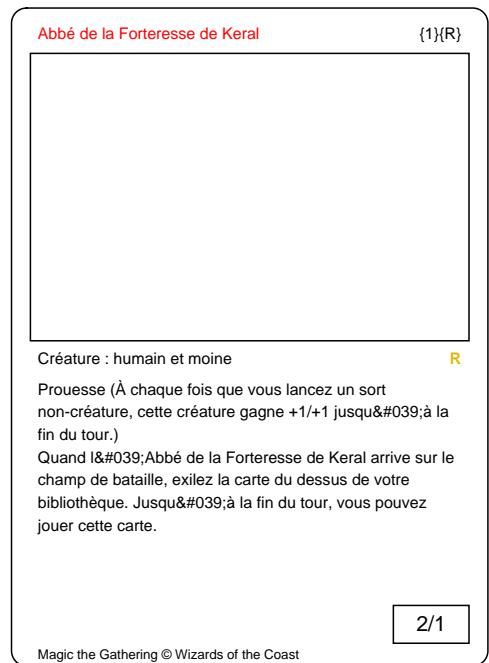
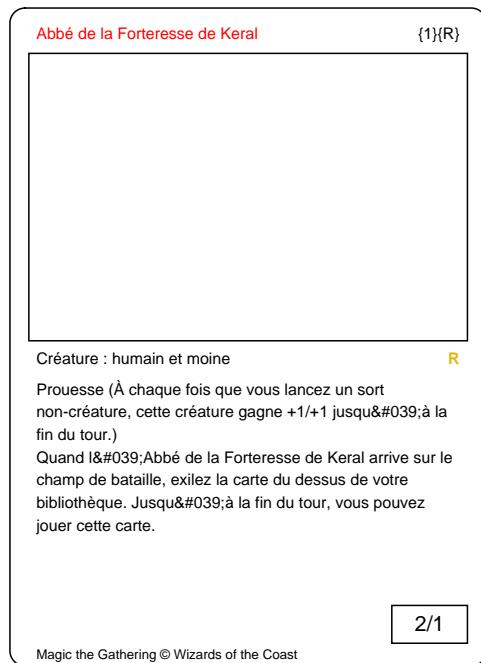
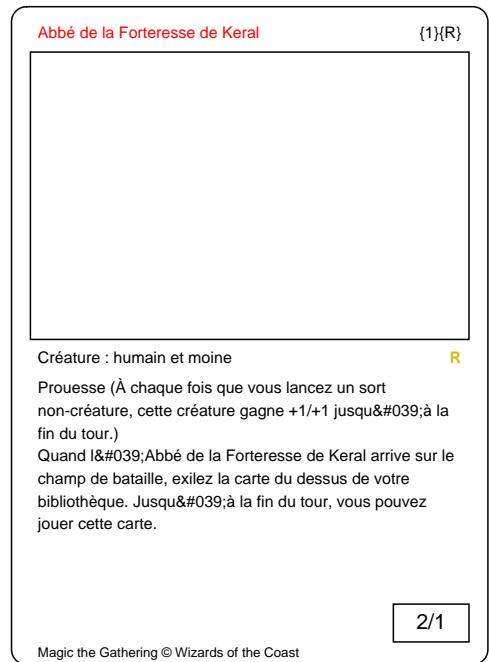
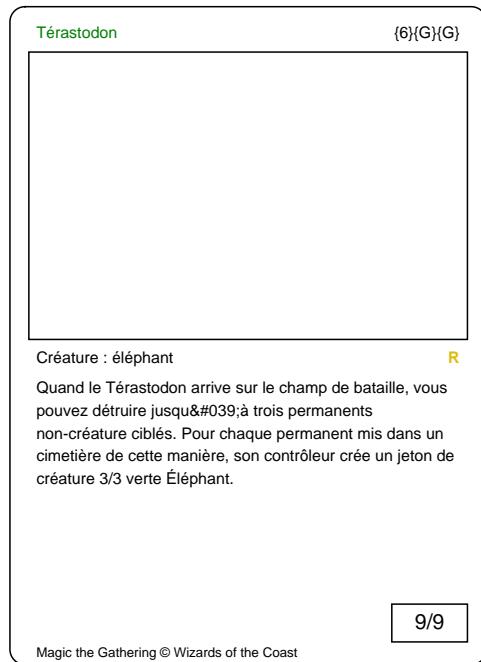
Créature : humain et shamane

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Abbé de la Forteresse de Keral

{1}{R}



Créature : humain et moine

R

Pruesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Quand l'Abbé de la Forteresse de Keral arrive sur le champ de bataille, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de Stromgald

{R}



Créature : humain et chevalier

C

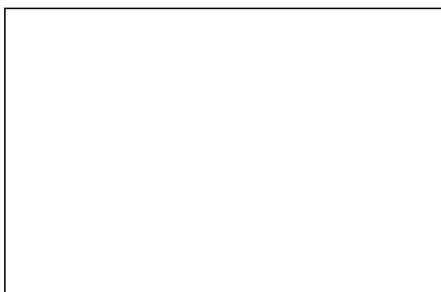
{R} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de Stromgald

{R}



Créature : humain et chevalier

C

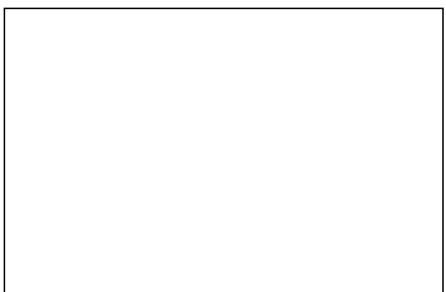
{R} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de Stromgald

{R}



Créature : humain et chevalier

C

{R} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de Stromgald

{R}



Créature : humain et chevalier

C

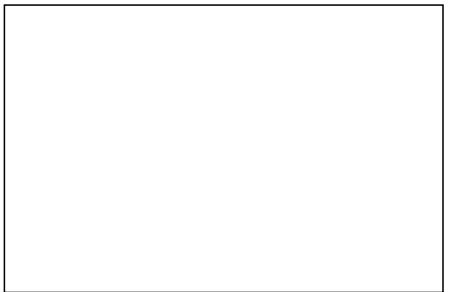
{R} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alphas rassemblés

{5}{R}



Créature : loup

R

À chaque fois que les Alphas rassemblés bloquent ou deviennent bloqués par une créature, les Alphas rassemblés infligent 3 blessures à cette créature et 3 blessures au contrôleur de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alphas rassemblés

{5}{R}



Créature : loup

R

À chaque fois que les Alphas rassemblés bloquent ou deviennent bloqués par une créature, les Alphas rassemblés infligent 3 blessures à cette créature et 3 blessures au contrôleur de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alphas rassemblés

{5}{R}



Créature : loup

R

À chaque fois que les Alphas rassemblés bloquent ou deviennent bloqués par une créature, les Alphas rassemblés infligent 3 blessures à cette créature et 3 blessures au contrôleur de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alphas rassemblés

{5}{R}



Créature : loup

R

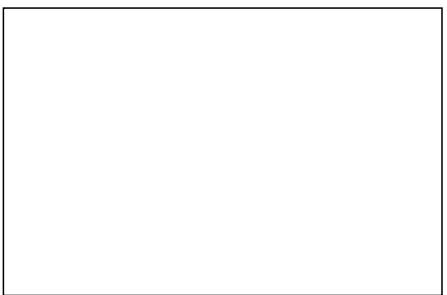
À chaque fois que les Alphas rassemblés bloquent ou deviennent bloqués par une créature, les Alphas rassemblés infligent 3 blessures à cette créature et 3 blessures au contrôleur de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déserteur affligé

{3}{R}



Créature : humain et loup-garou

U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Déserteur affligé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déserteur affligé

{3}{R}



Créature : humain et loup-garou

U

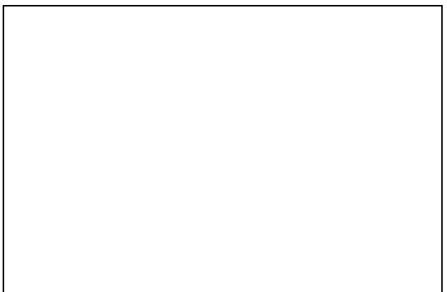
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Déserteur affligé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déserteur affligé

{3}{R}



Créature : humain et loup-garou

U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Déserteur affligé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déserteur affligé

{3}{R}



Créature : humain et loup-garou

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Déserteur affligé.

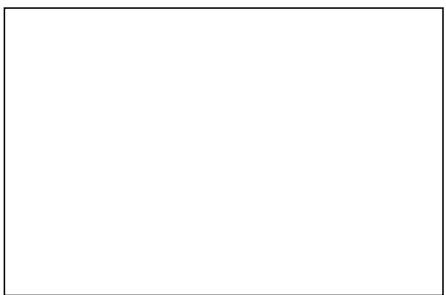
U

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escarmoucheurs

{4}{R}



Créature : humain et gredin

Intiative, célérité

C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escarmoucheurs

{4}{R}



Créature : humain et gredin

Intiative, célérité

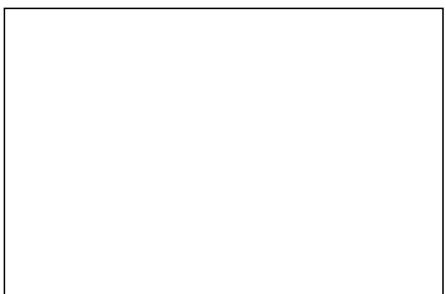
C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escarmoucheurs

{4}{R}



Créature : humain et gredin

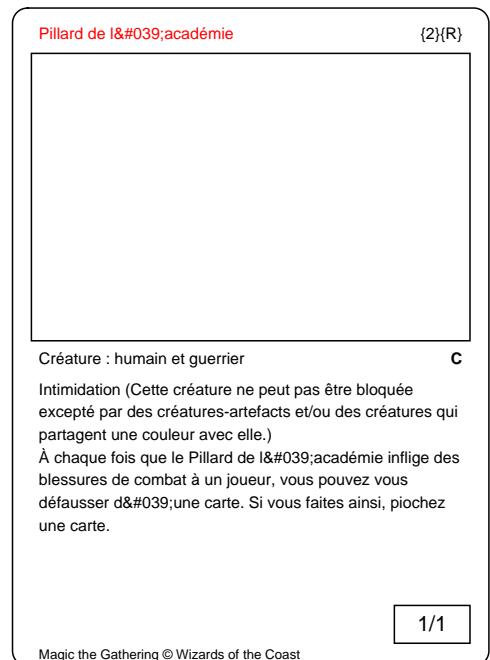
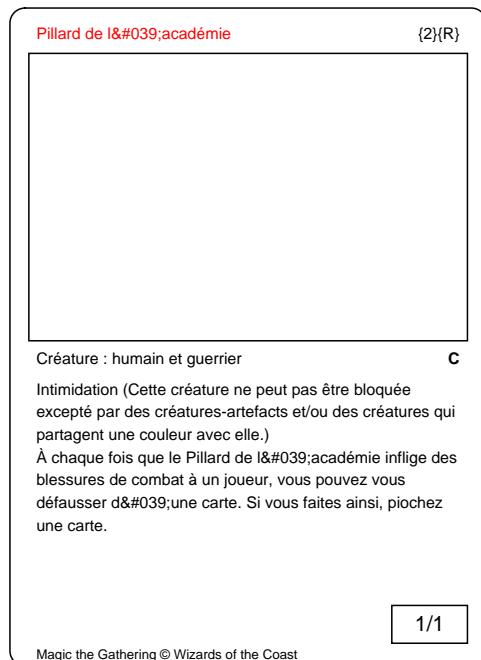
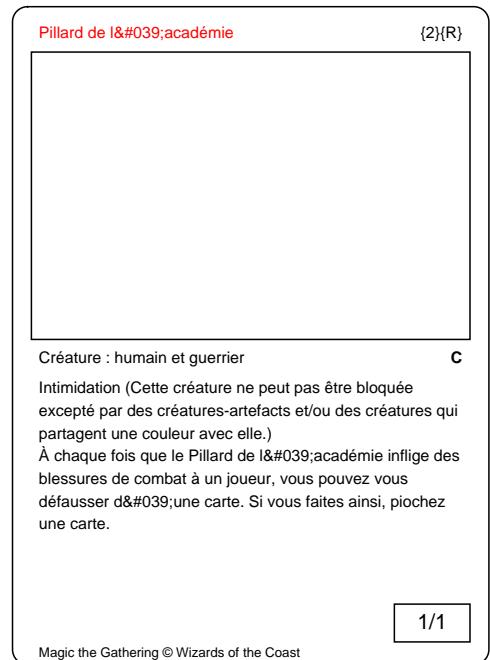
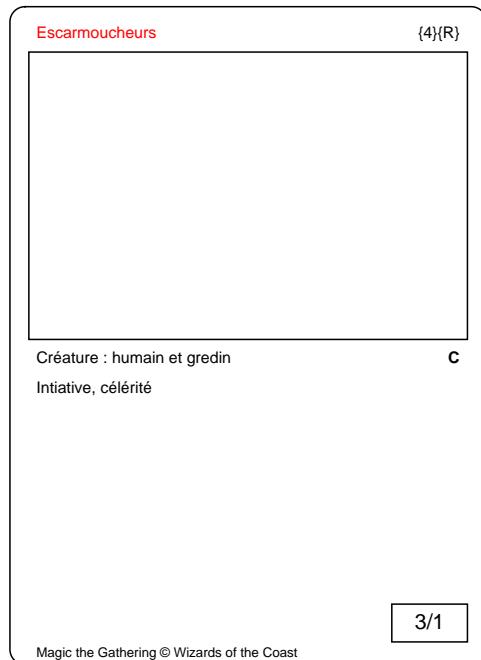
Intiative, célérité

C

3/1

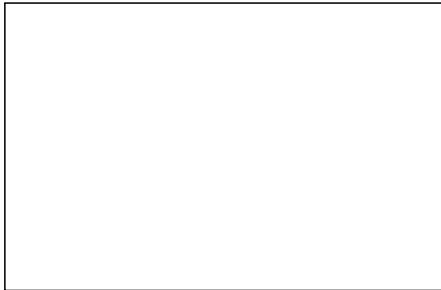
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Pillard de l'académie

{2}{R}



Créature : humain et guerrier

C

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

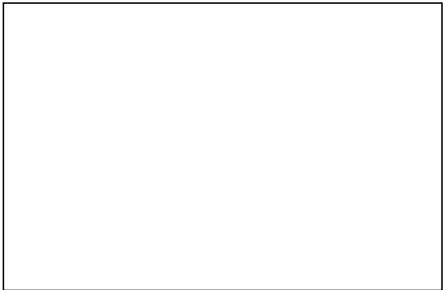
À chaque fois que le Pillard de l'académie inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute bricoleur

{2}{U}



Créature : humain et artificier

C

L'Aéronaute bricoleur a le vol tant que vous contrôlez un artefact.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute bricoleur

{2}{U}



Créature : humain et artificier

C

L'Aéronaute bricoleur a le vol tant que vous contrôlez un artefact.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute bricoleur

{2}{U}



Créature : humain et artificier

C

L'Aéronaute bricoleur a le vol tant que vous contrôlez un artefact.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute bricoleur

{2}{U}



Créature : humain et artificier

C

L' Aéronaute bricoleur a le vol tant que vous contrôlez un artefact.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant de l'artificier

{U}



Créature : oiseau

C

Vol

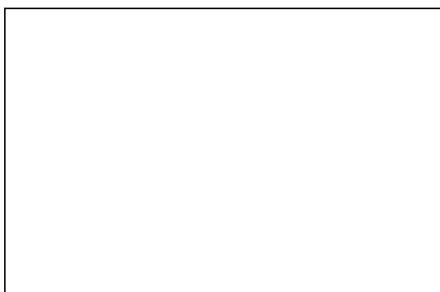
À chaque fois que vous lancez un sort historique, regard 1. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques. Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant de l'artificier

{U}



Créature : oiseau

C

Vol

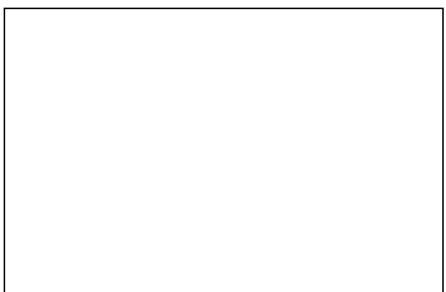
À chaque fois que vous lancez un sort historique, regard 1. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques. Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant de l'artificier

{U}



Créature : oiseau

C

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort historique, regard 1. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques. Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant de l'artificier

{U}



Créature : oiseau

C

Vol

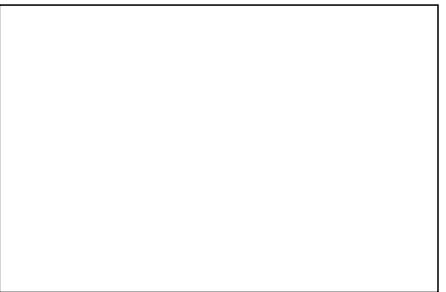
À chaque fois que vous lancez un sort historique, regardez 1.
(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques. Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carpe ancienne

{4}{U}



Créature : poisson

C

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carpe ancienne

{4}{U}



Créature : poisson

C

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carpe ancienne

{4}{U}



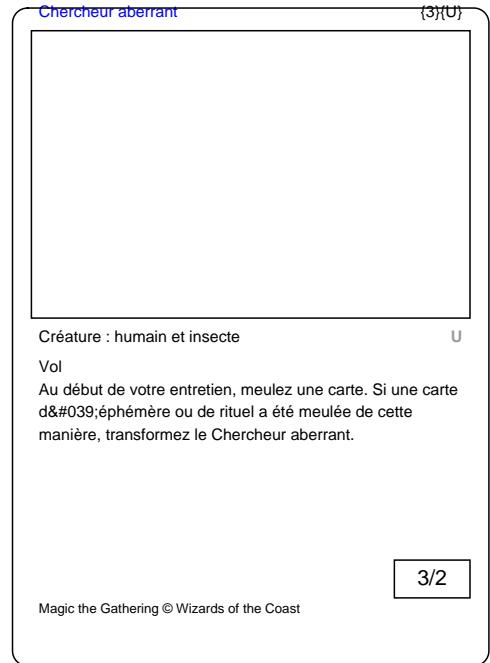
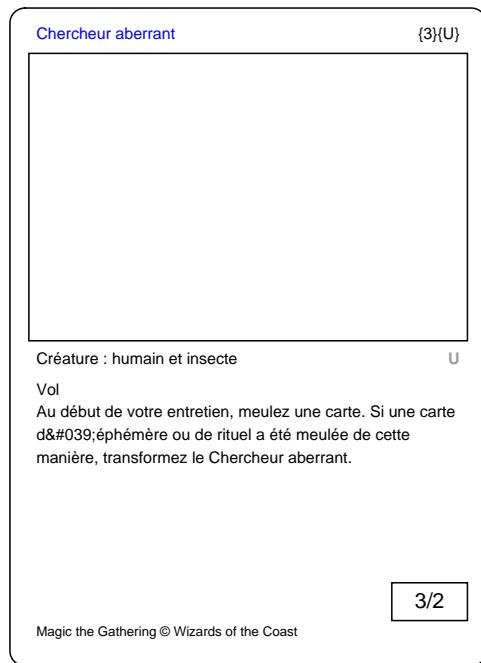
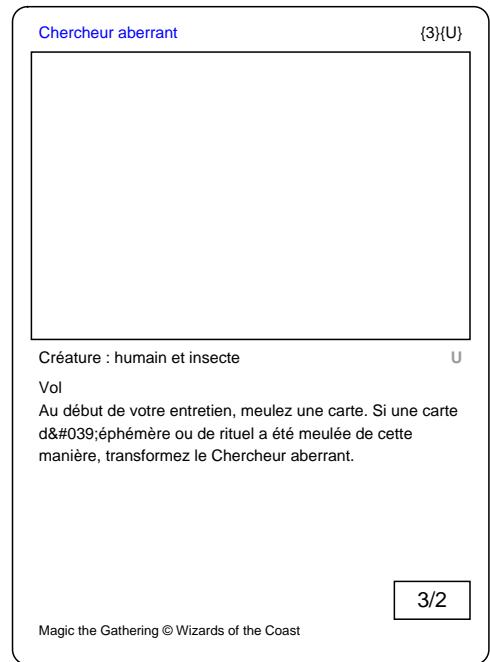
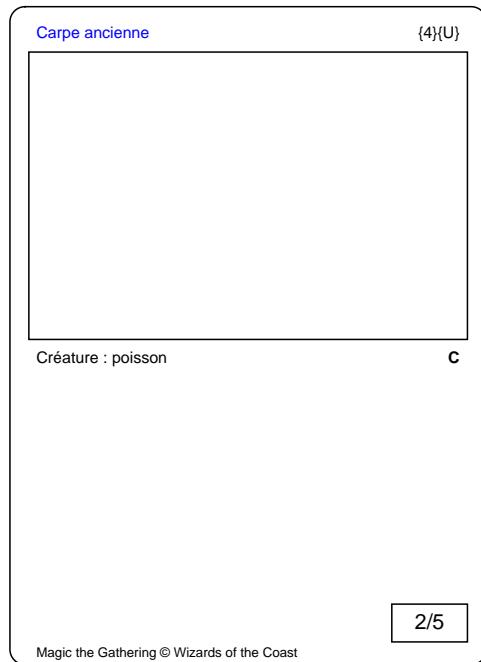
Créature : poisson

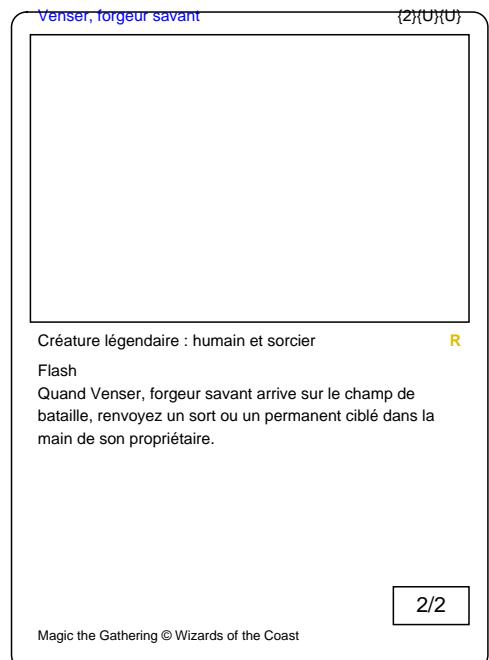
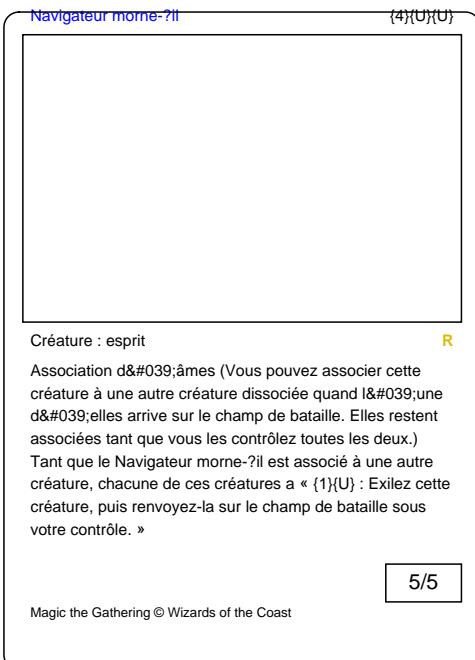
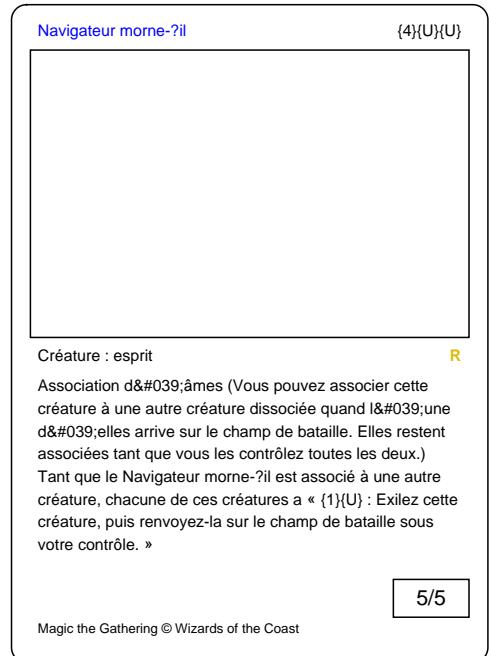
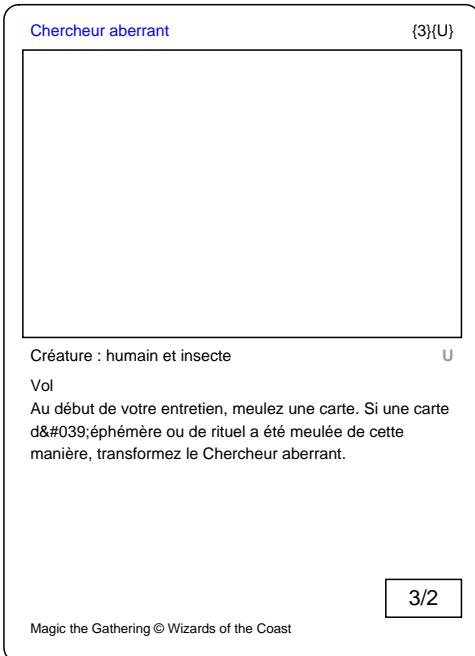
C

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





~Messager du canal

{5}{U}



Créature : humain et gredin

C

Quand le Messager du canal arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

À chaque fois que le Messager du canal et une autre créature attaquent des joueurs différents, le Messager du canal ne peut pas être bloqué ce combat.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Messager du canal

{5}{U}



Créature : humain et gredin

C

Quand le Messager du canal arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

À chaque fois que le Messager du canal et une autre créature attaquent des joueurs différents, le Messager du canal ne peut pas être bloqué ce combat.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Messager du canal

{5}{U}



Créature : humain et gredin

C

Quand le Messager du canal arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

À chaque fois que le Messager du canal et une autre créature attaquent des joueurs différents, le Messager du canal ne peut pas être bloqué ce combat.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Messager du canal

{5}{U}



Créature : humain et gredin

C

Quand le Messager du canal arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

À chaque fois que le Messager du canal et une autre créature attaquent des joueurs différents, le Messager du canal ne peut pas être bloqué ce combat.

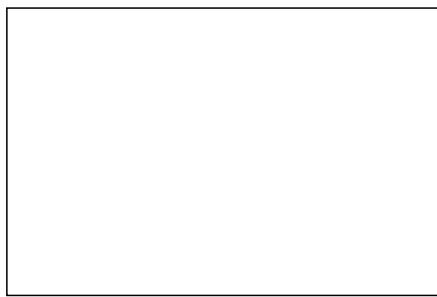
3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du renouveau

{5}{W}



Créature : ange et allié

Vol

Quand l'Ange du renouveau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du renouveau

{5}{W}



Créature : ange et allié

Vol

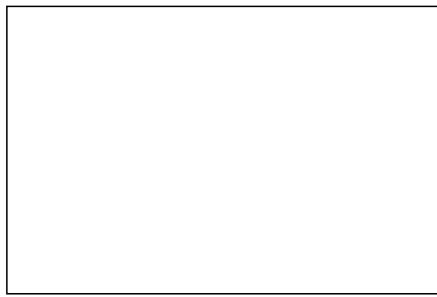
Quand l'Ange du renouveau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du renouveau

{5}{W}



Créature : ange et allié

Vol

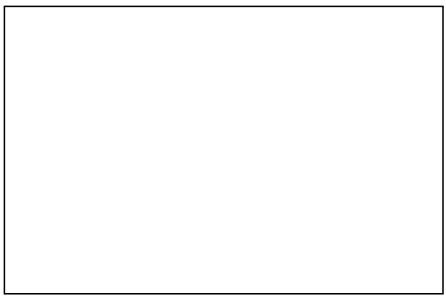
Quand l'Ange du renouveau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du renouveau

{5}{W}



Créature : ange et allié

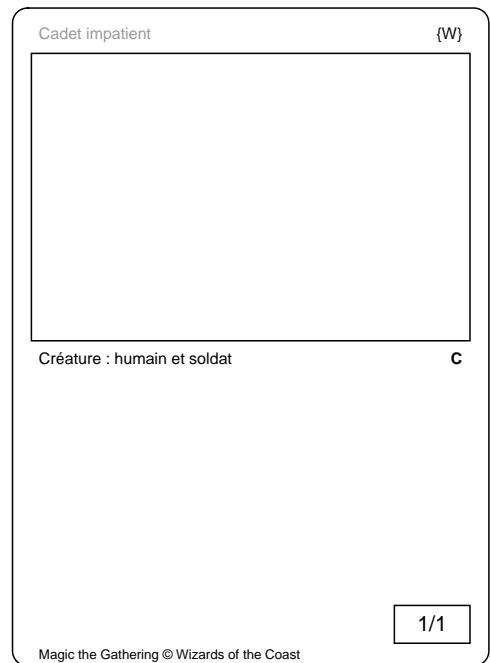
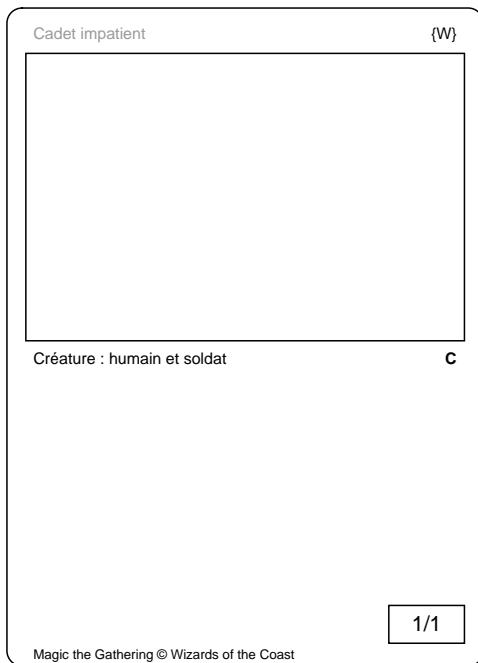
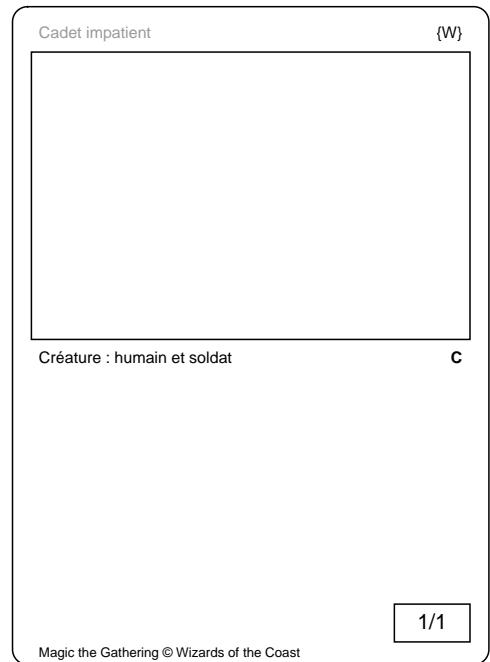
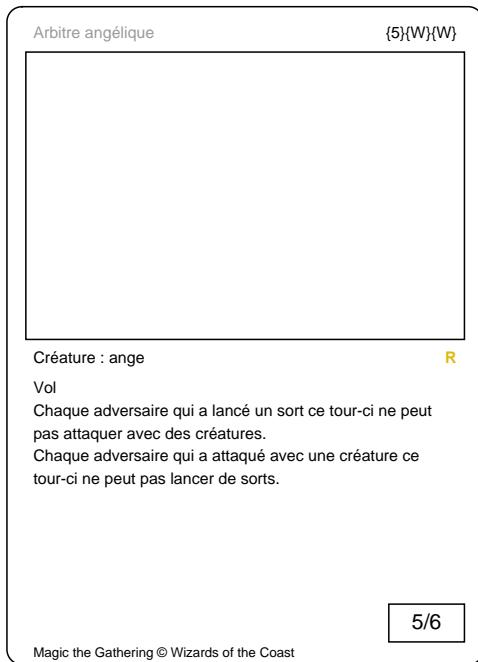
Vol

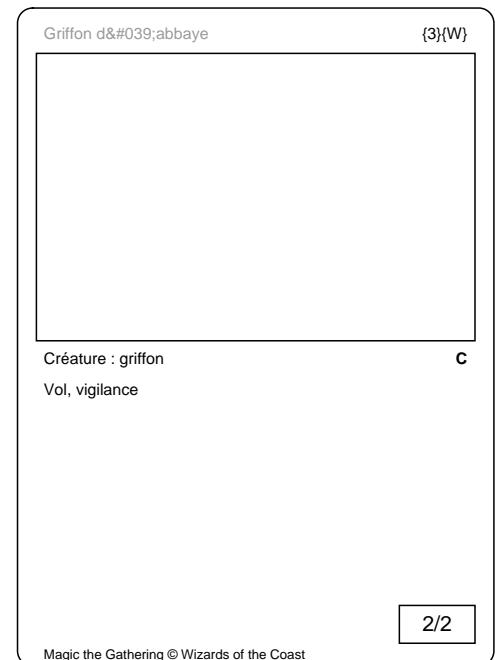
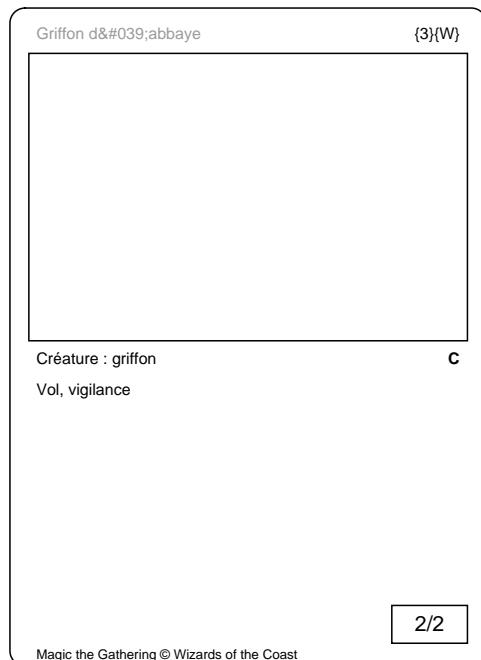
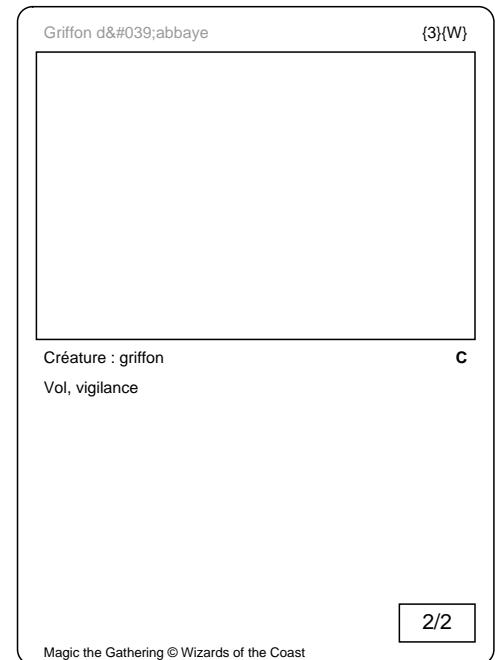
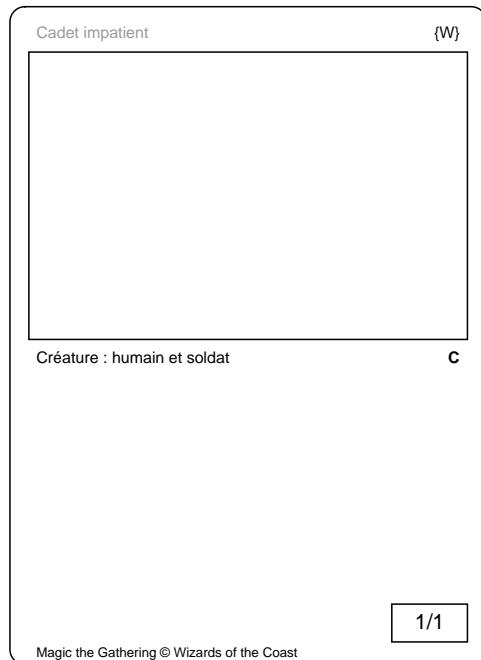
Quand l'Ange du renouveau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

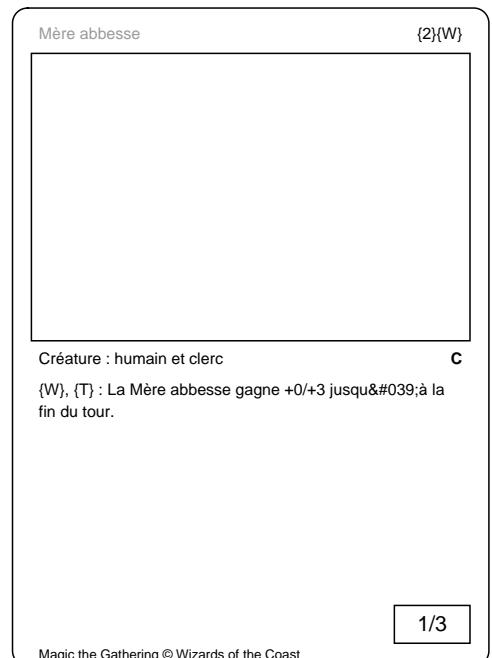
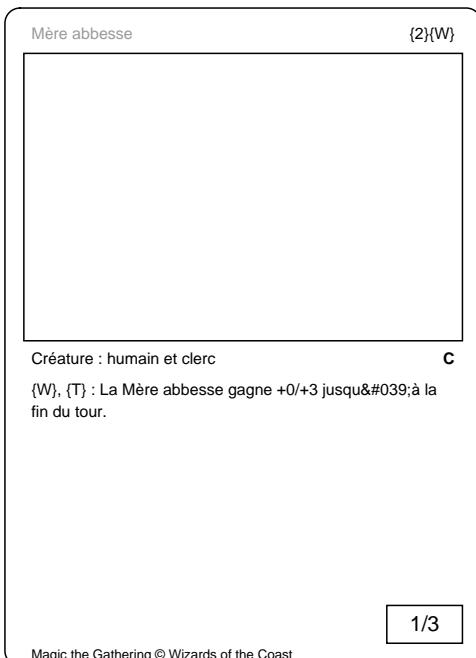
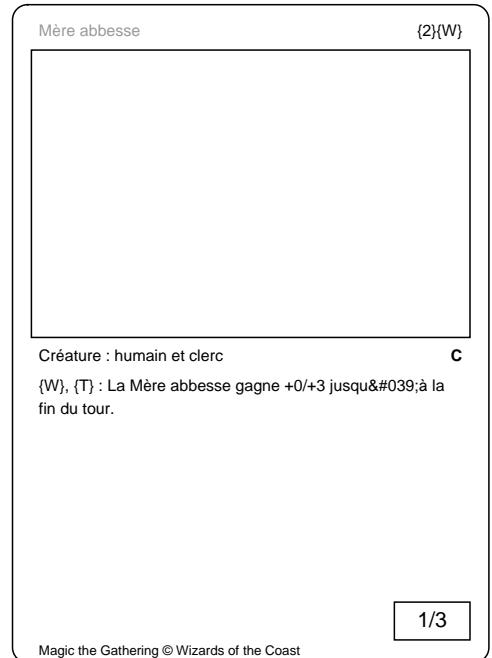
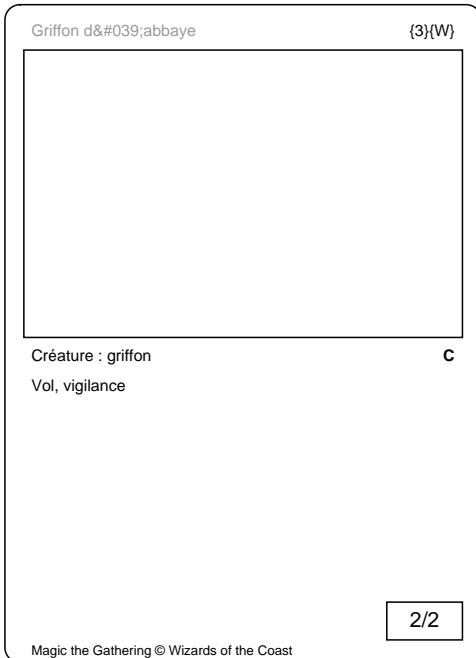
4/4

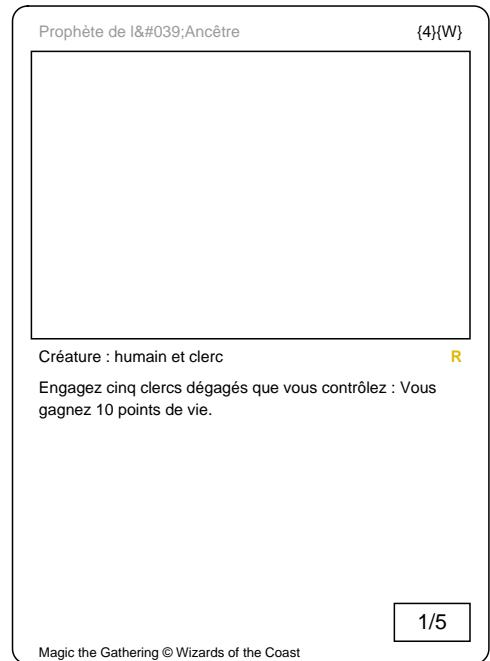
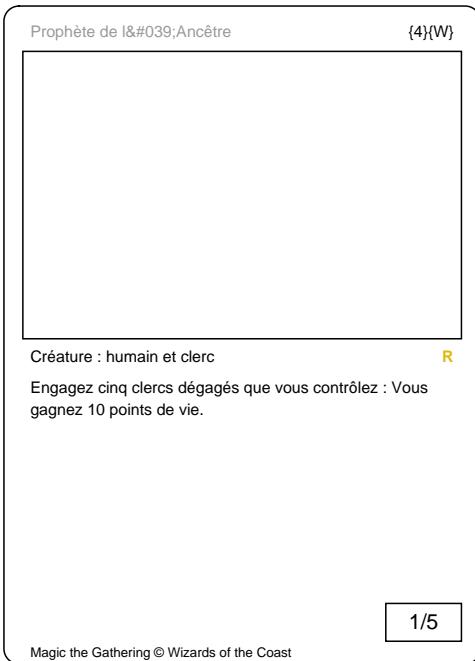
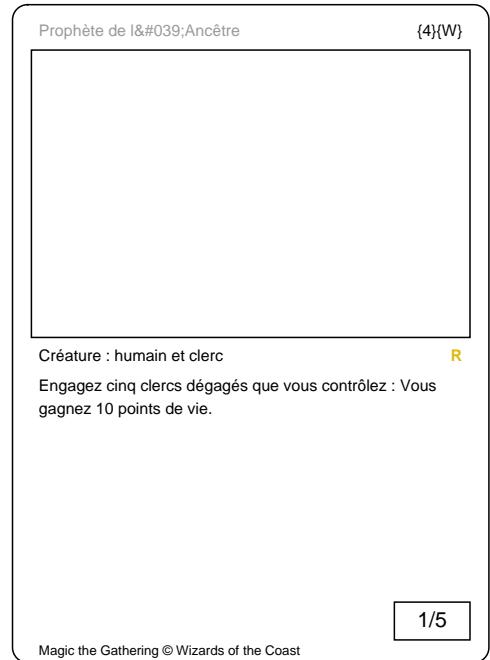
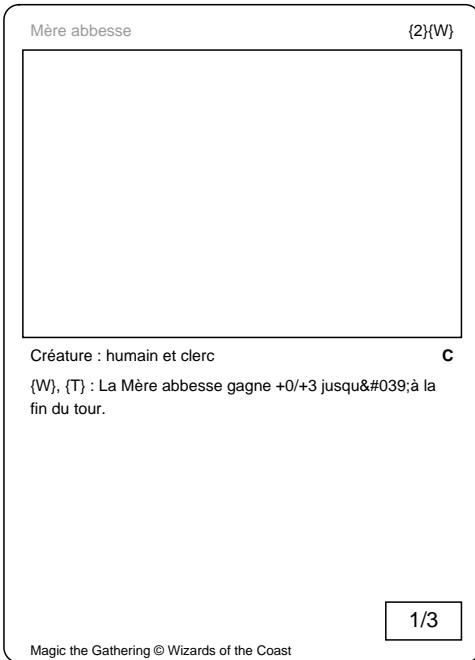
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

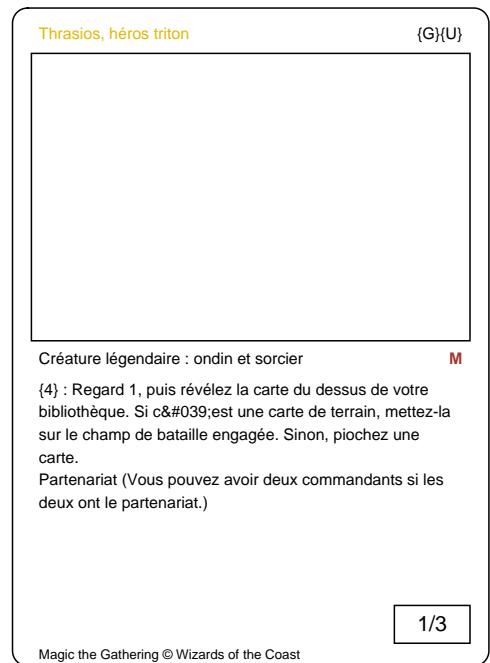
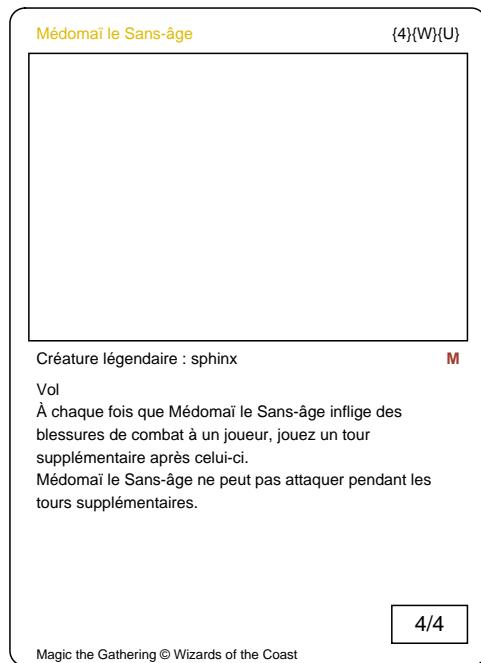
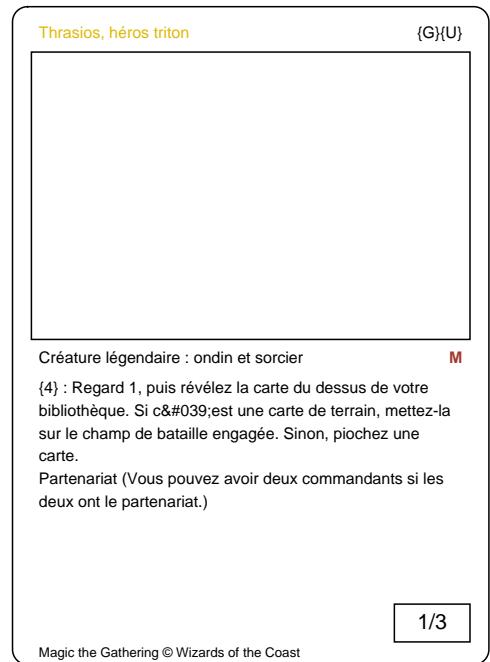
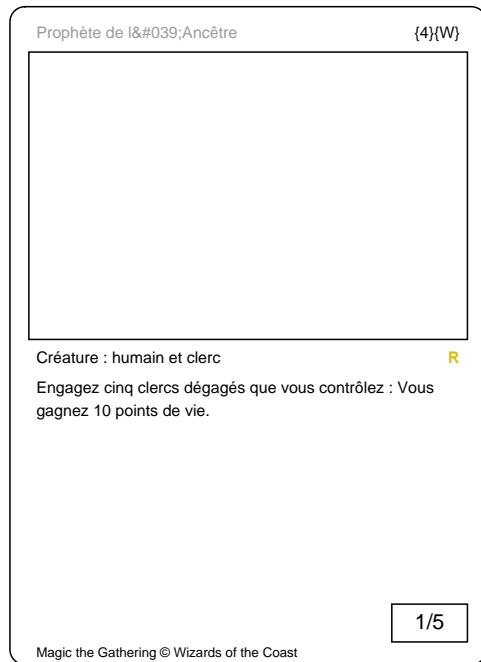
Magic the Gathering © Wizards of the Coast











Thrasios, héros triton

{G}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier

M

{4} : Regard 1, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée. Sinon, piochez une carte.

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zedruü 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

Thrasios, héros triton

{G}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier

M

{4} : Regard 1, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée. Sinon, piochez une carte.

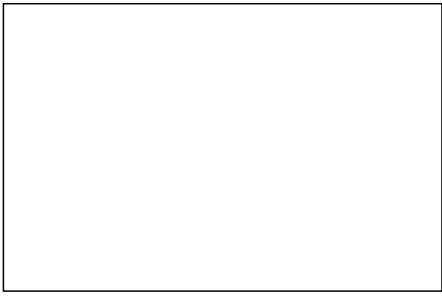
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion audacieuse

{G}



Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion audacieuse

{G}

**Rituel**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion audacieuse

{G}

**Rituel**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion audacieuse

{G}

**Rituel**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magnétisme animal

{4}{G}

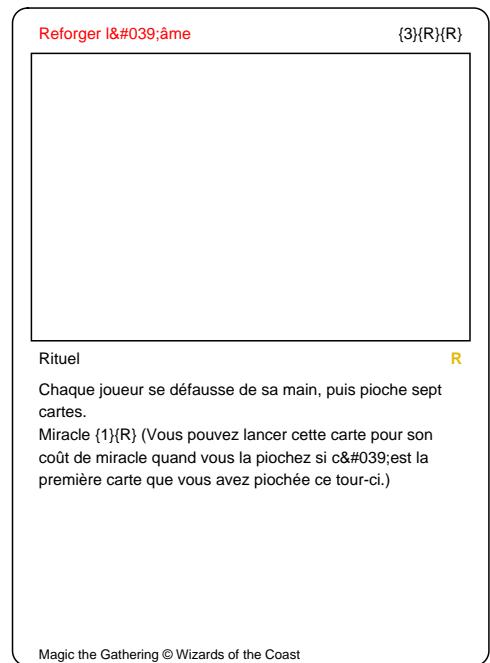
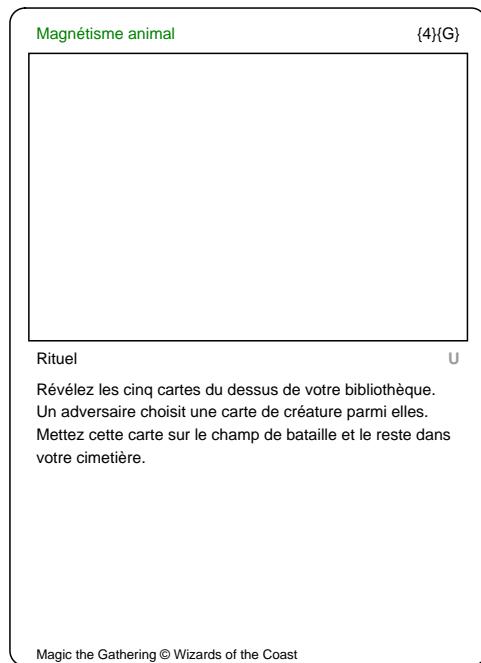
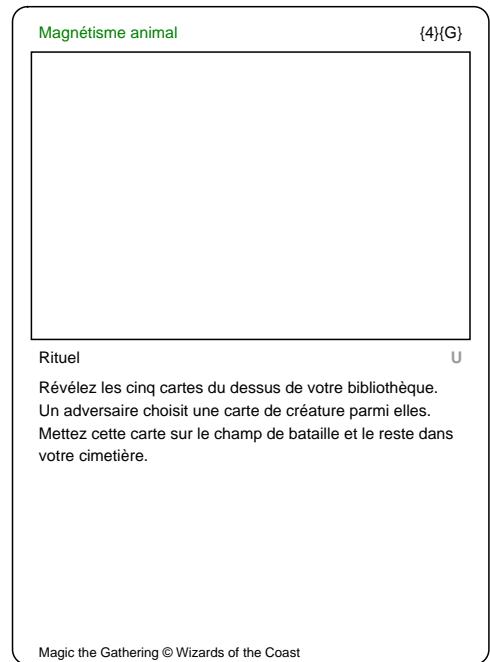
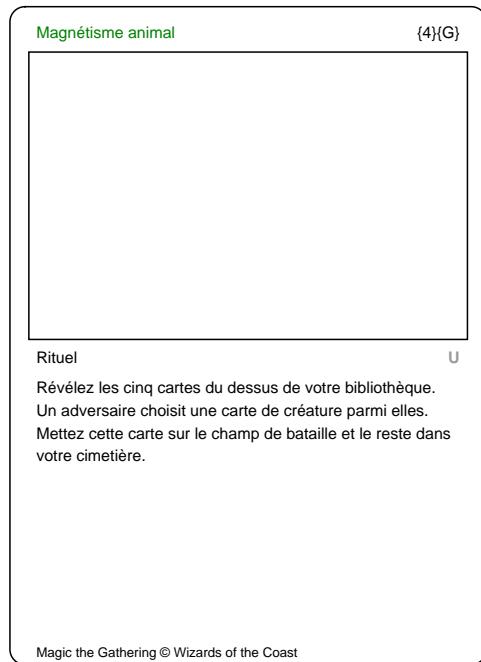
**Rituel**

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit une carte de créature parmi elles. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste dans votre cimetière.

U

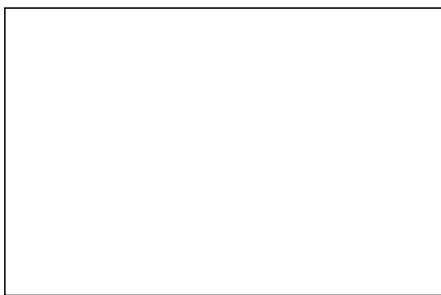
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Identité fracturée

{3}{W}{U}



Rituel

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Chaque joueur autre que son contrôleur créez un jeton qui est une copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



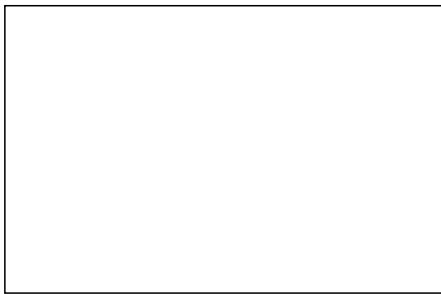
Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



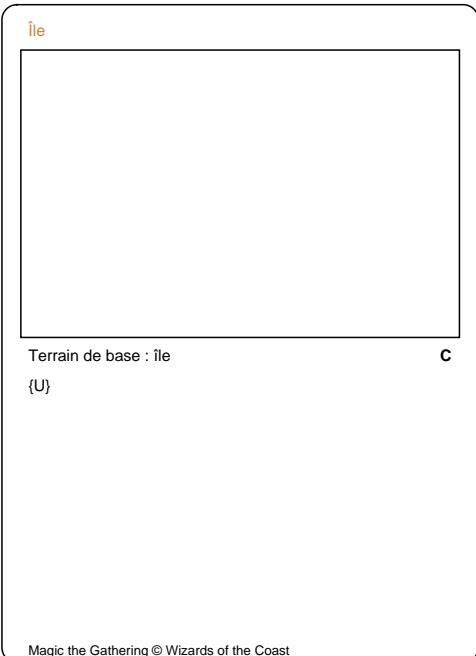
Terrain de base : île

C

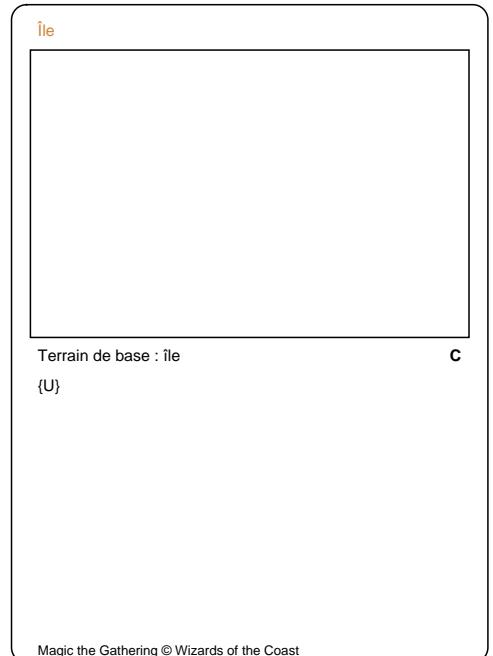
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

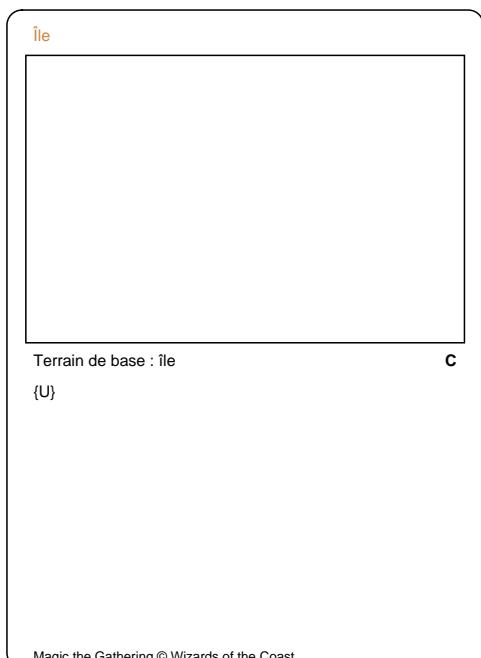
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



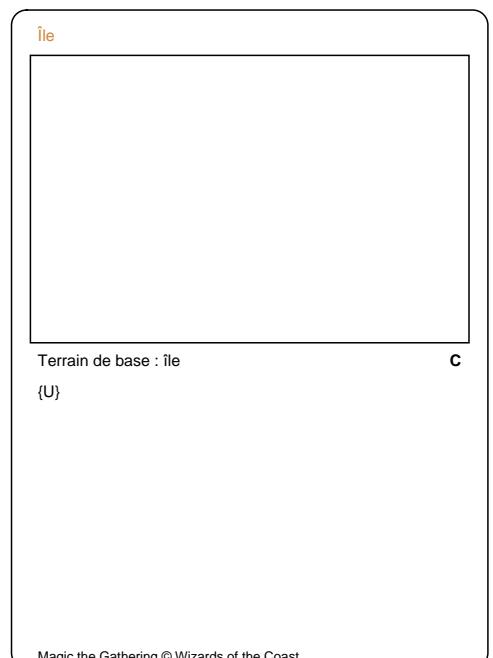
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

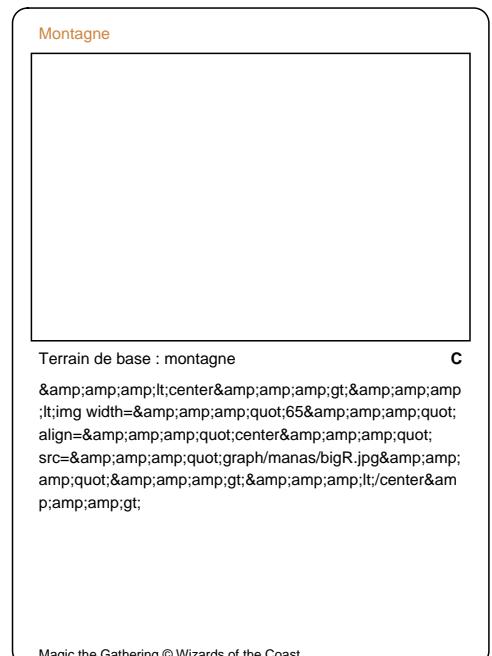
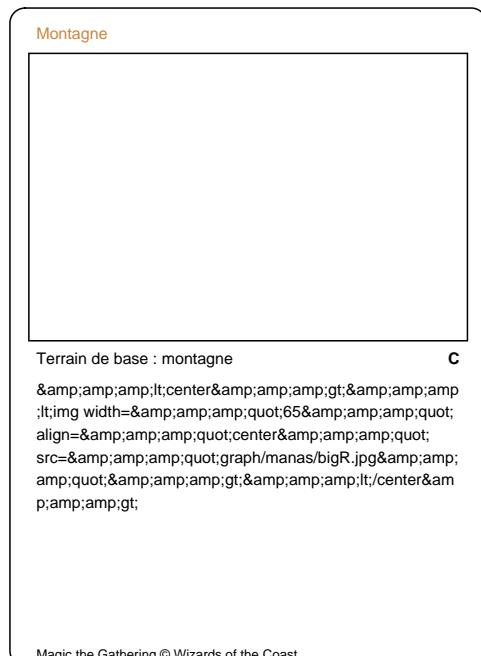
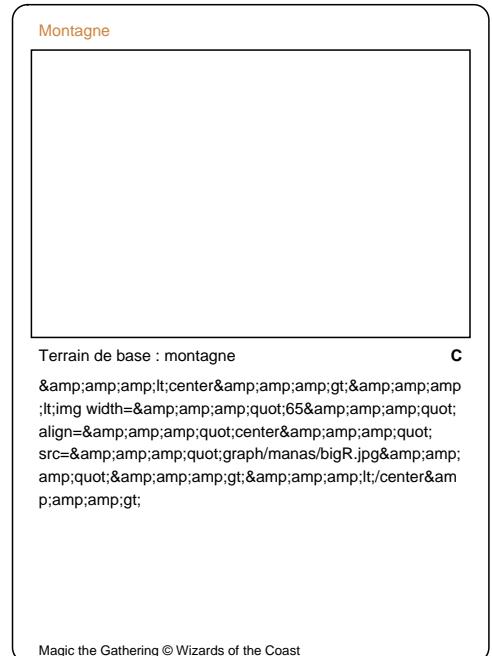
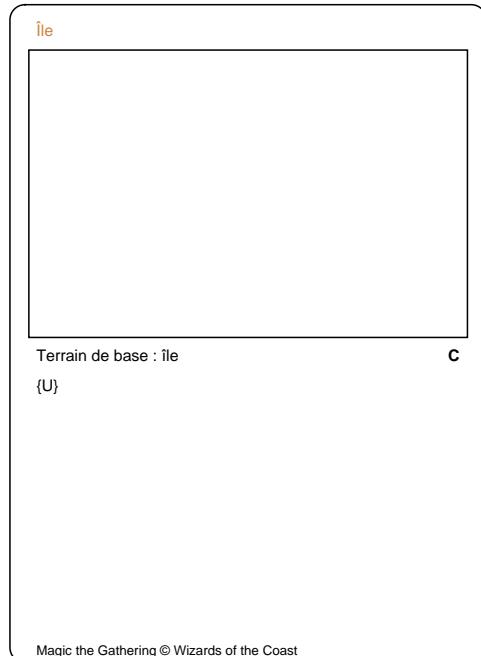


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

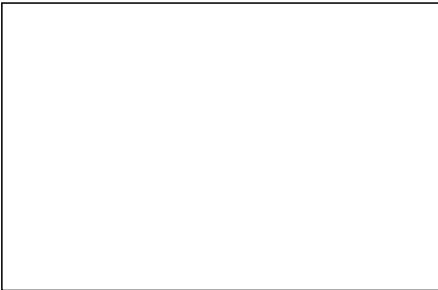


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne

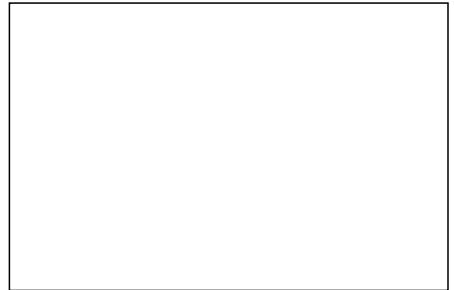


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



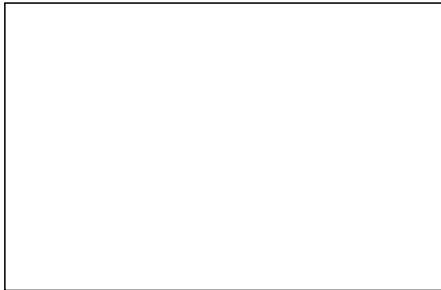
Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

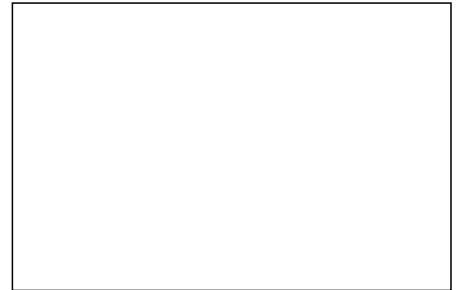


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

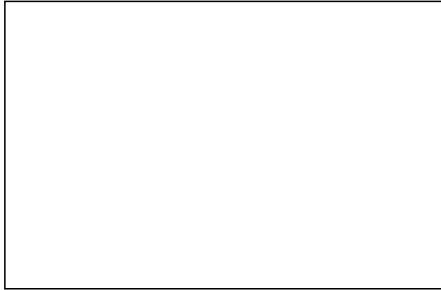


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

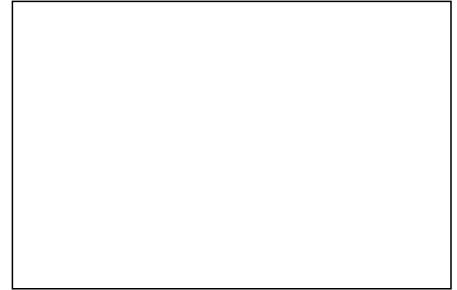


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de gemmes

{4}

Artifact

U

{2} : Mettez un marqueur « charge » sur le Déploiement de gemmes.

Retirez un marqueur « charge » du Déploiement de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de gemmes

{4}

Artifact

U

{2} : Mettez un marqueur « charge » sur le Déploiement de gemmes.

Retirez un marqueur « charge » du Déploiement de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de gemmes

{4}

Artifact

U

{2} : Mettez un marqueur « charge » sur le Déploiement de gemmes.

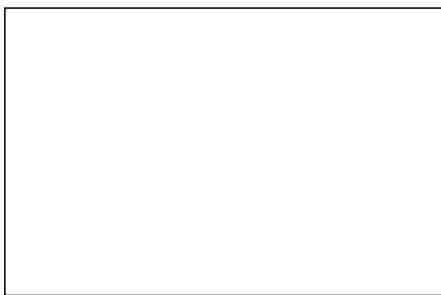
Retirez un marqueur « charge » du Déploiement de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de gemmes

{4}



Artifact

U

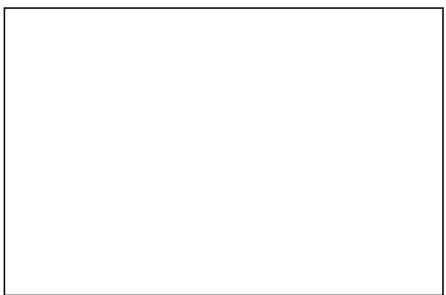
{2} : Mettez un marqueur « charge » sur le Déploiement de gemmes.

Retirez un marqueur « charge » du Déploiement de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artifact

R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

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

{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artifact

R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

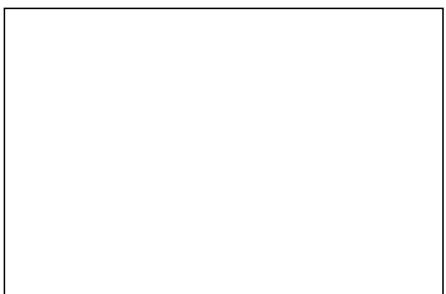
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artifact

R

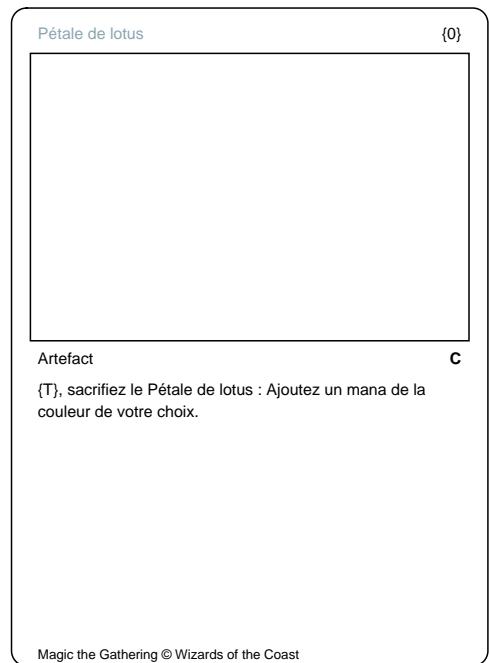
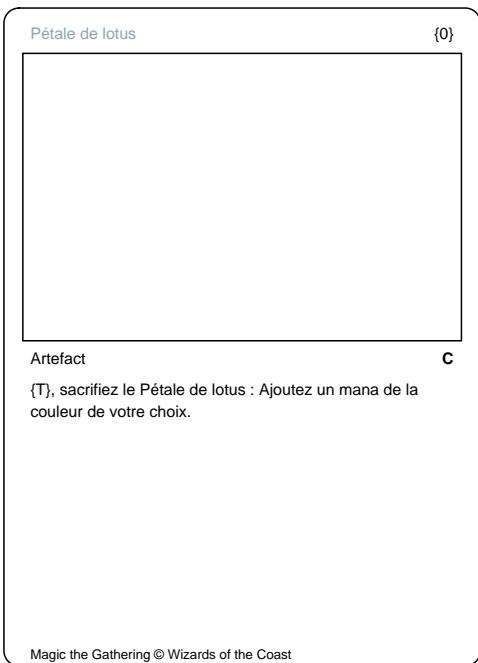
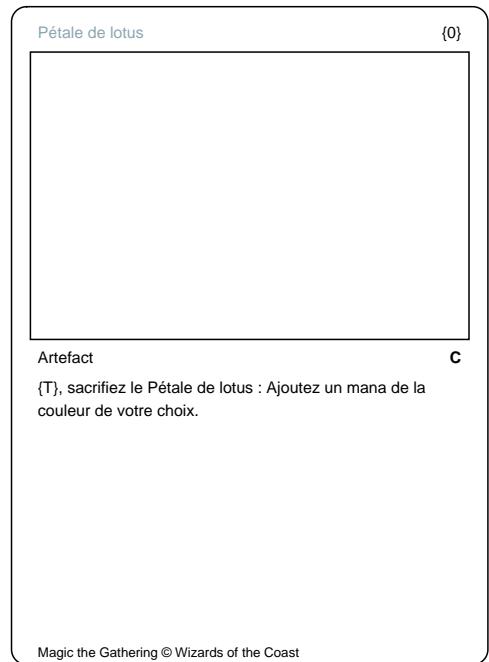
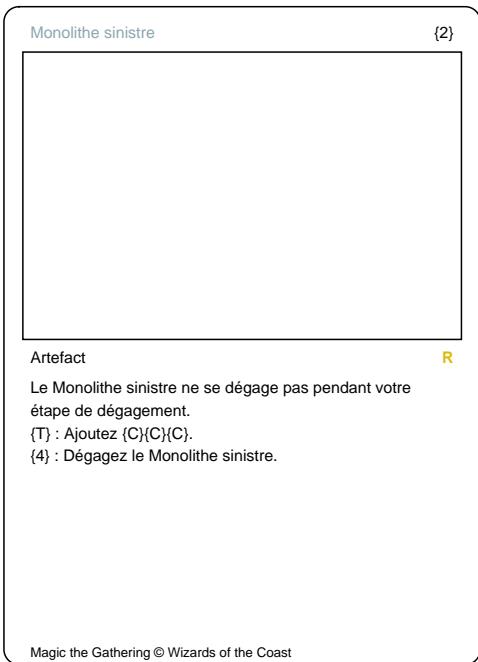
Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

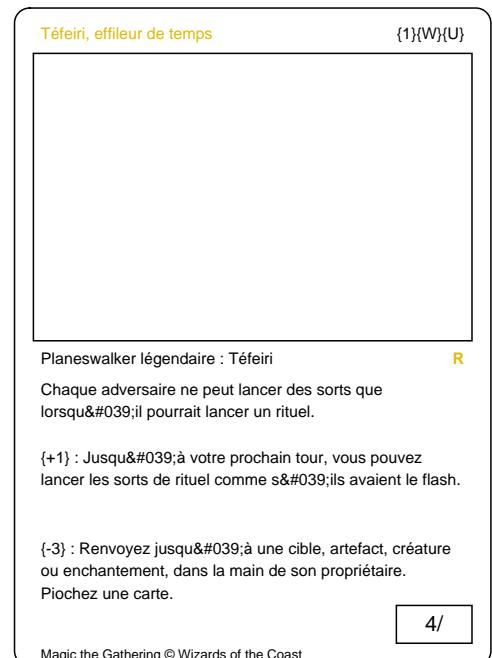
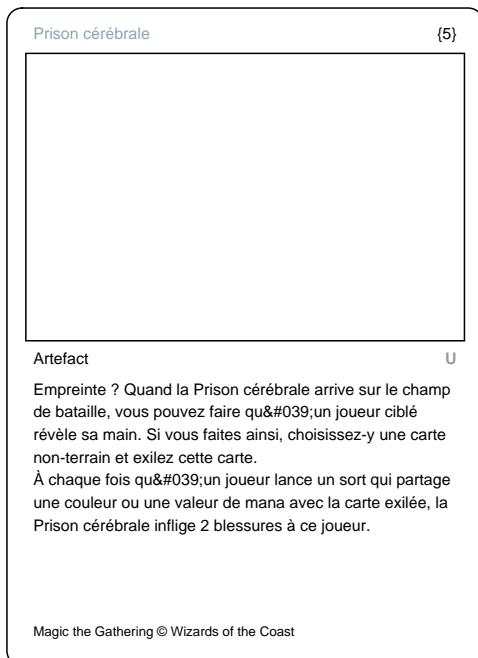
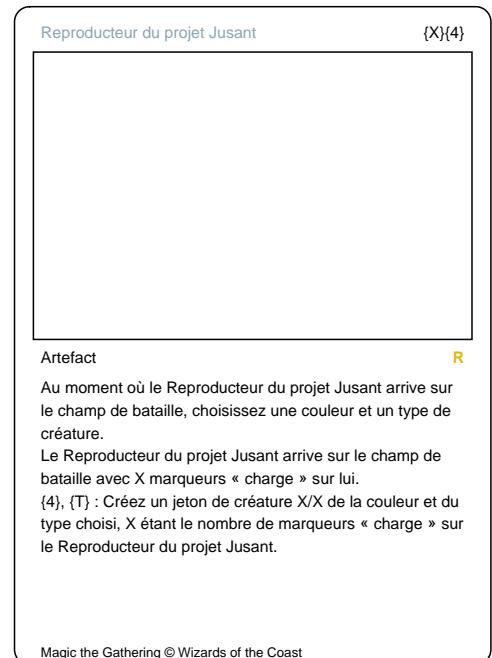
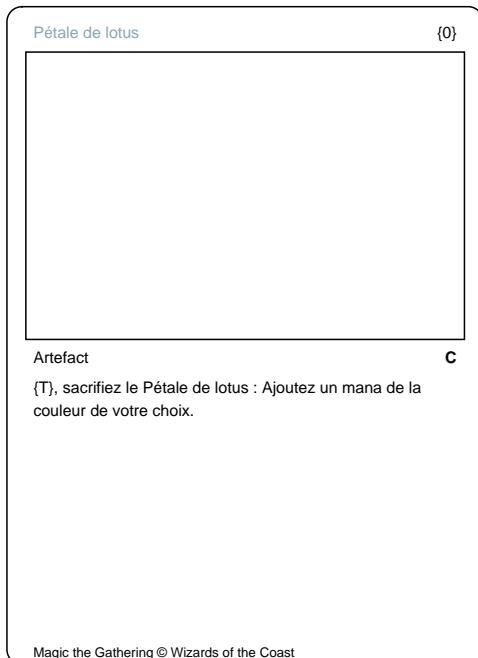
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

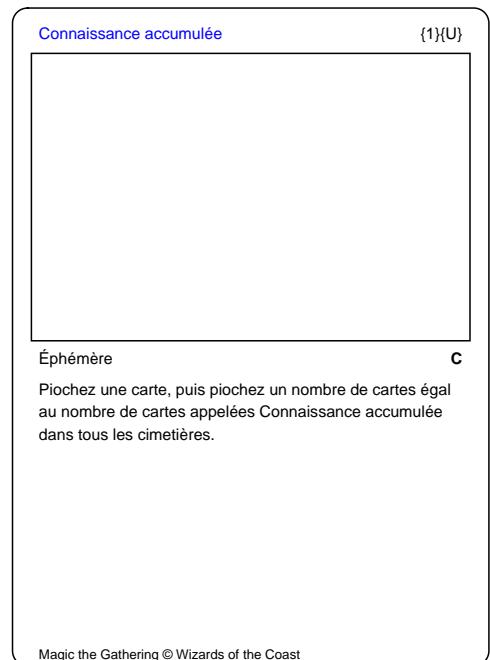
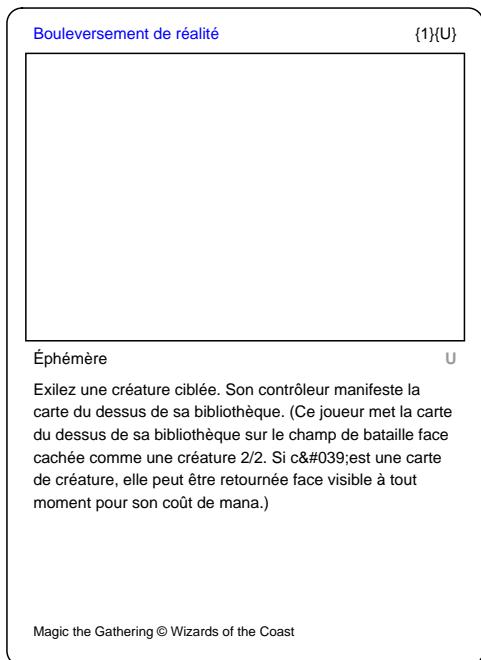
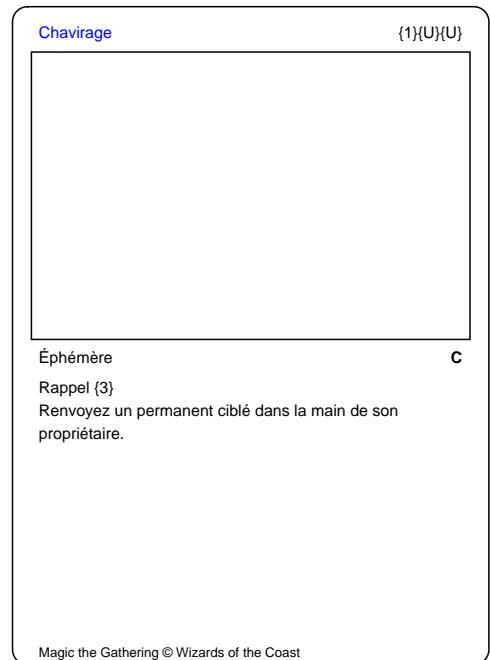
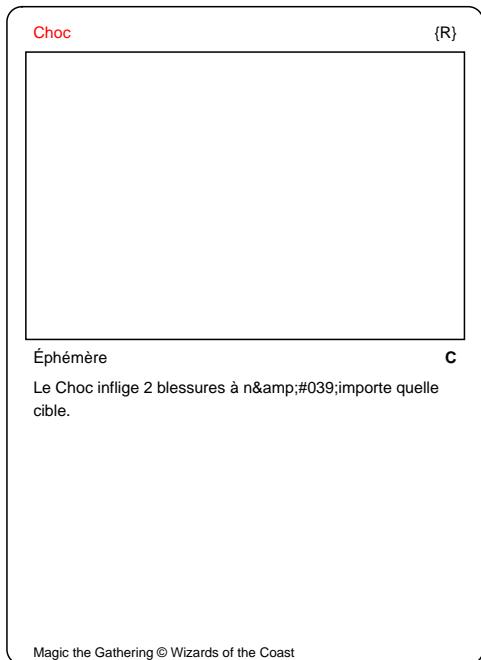
{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

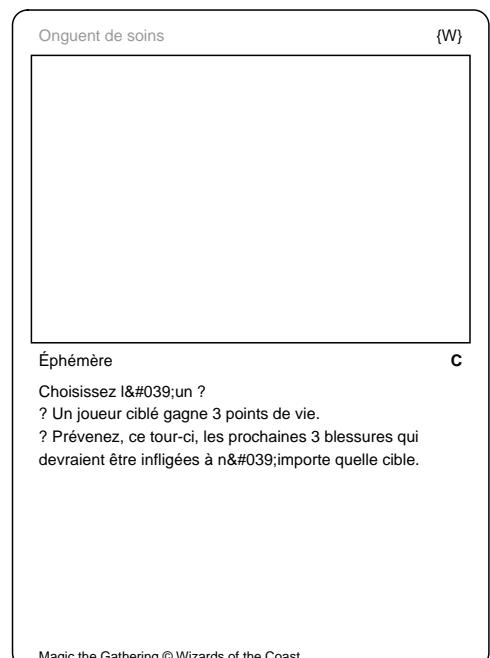
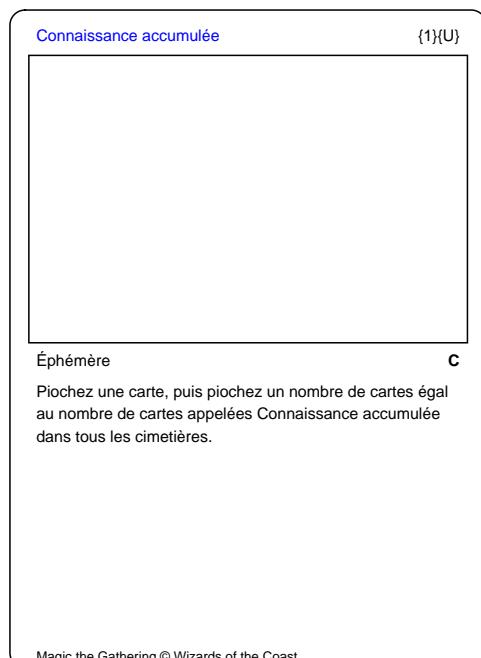
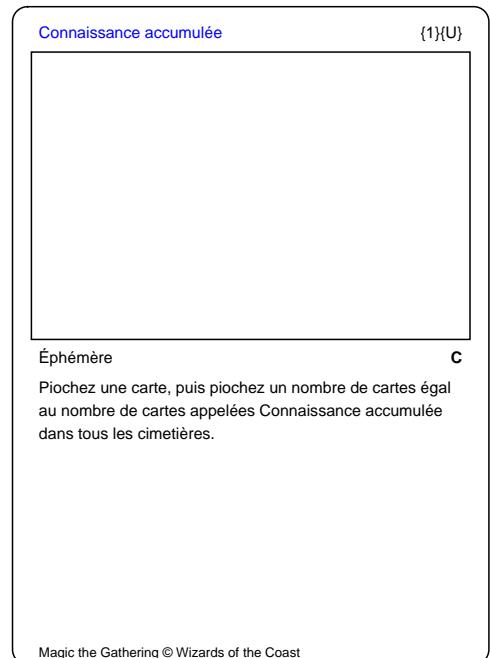
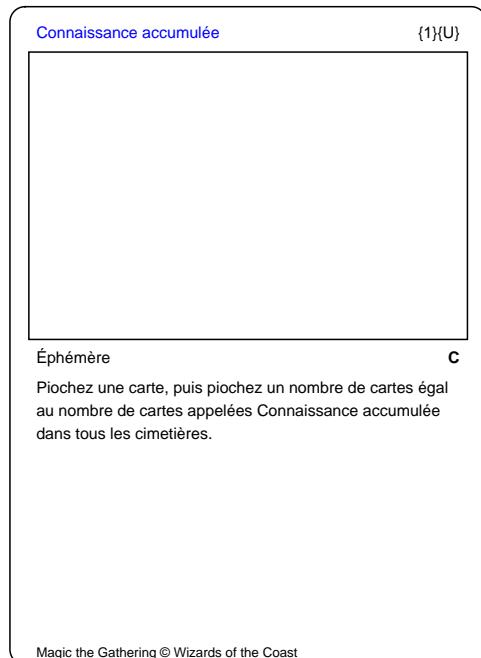
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



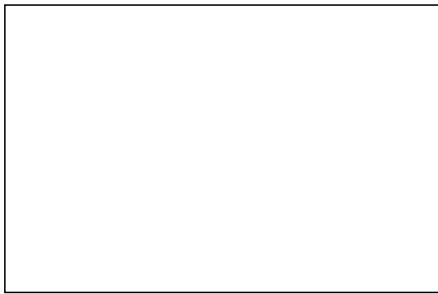






Caresse selon Grhil

{1}{B}



Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -3/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse selon Grhil

{1}{B}



Enchantement : aura

C

Flash

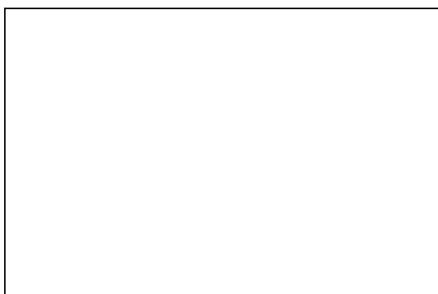
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -3/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse selon Grhil

{1}{B}



Enchantement : aura

C

Flash

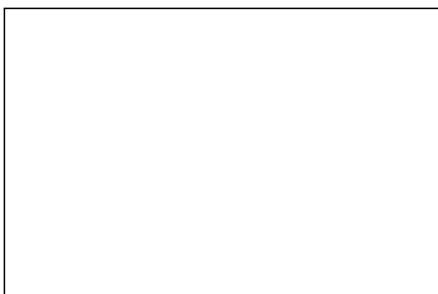
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -3/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse selon Grhil

{1}{B}



Enchantement : aura

C

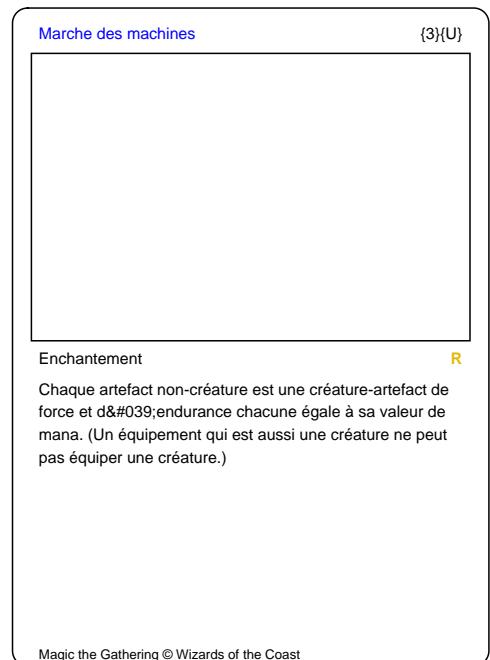
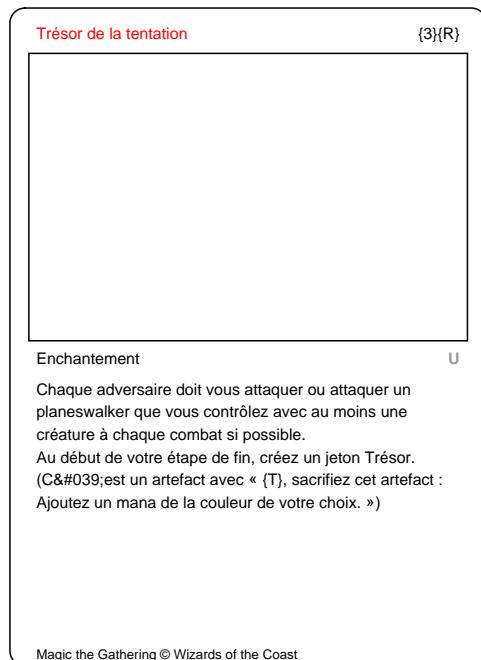
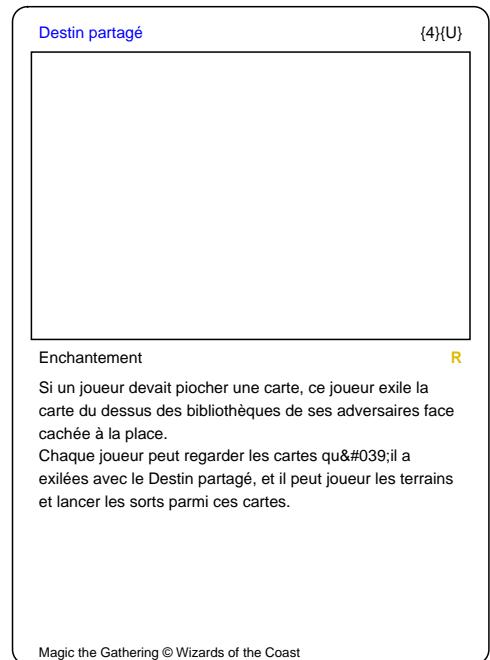
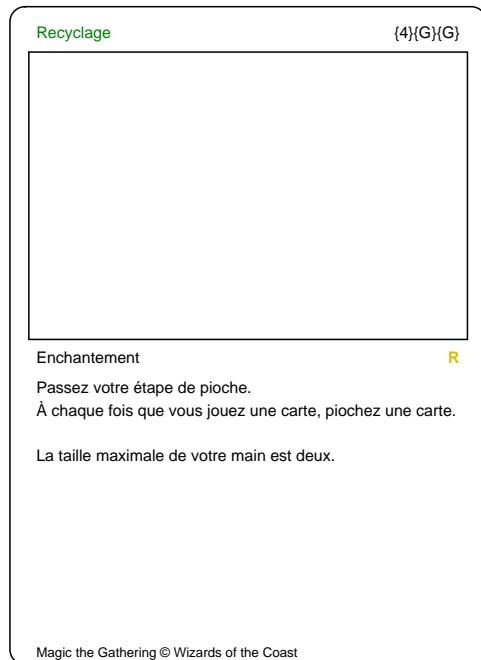
Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -3/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



~Puissance d'artefact

{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

Les capacités activées de l'artefact enchanté coûtent {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Puissance d'artefact

{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

Les capacités activées de l'artefact enchanté coûtent {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Puissance d'artefact

{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

Les capacités activées de l'artefact enchanté coûtent {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Puissance d'artefact

{U}{U}

Enchantement : aura

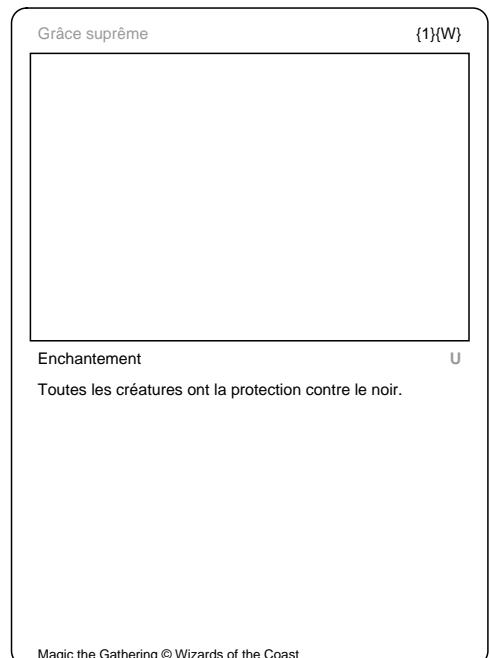
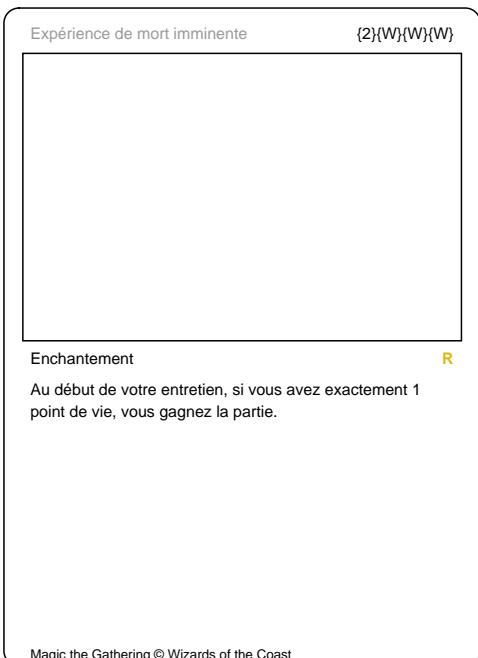
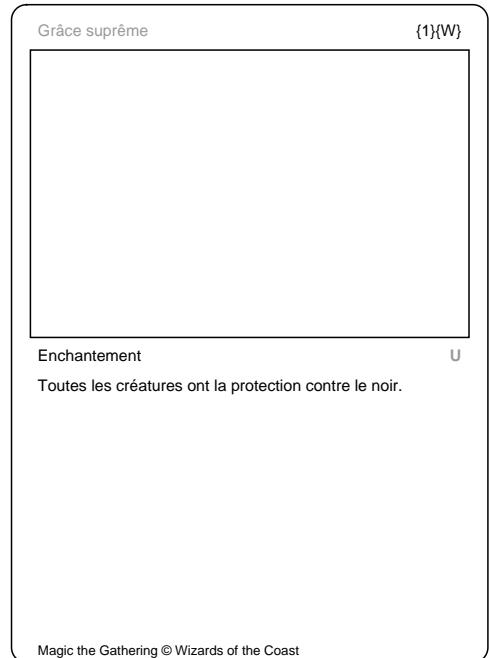
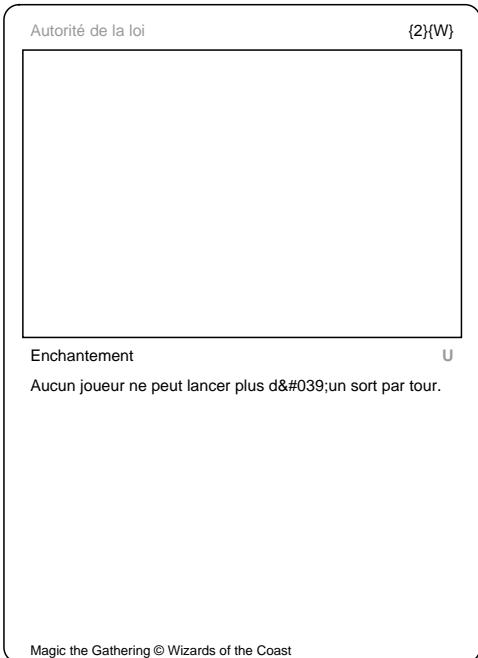
U

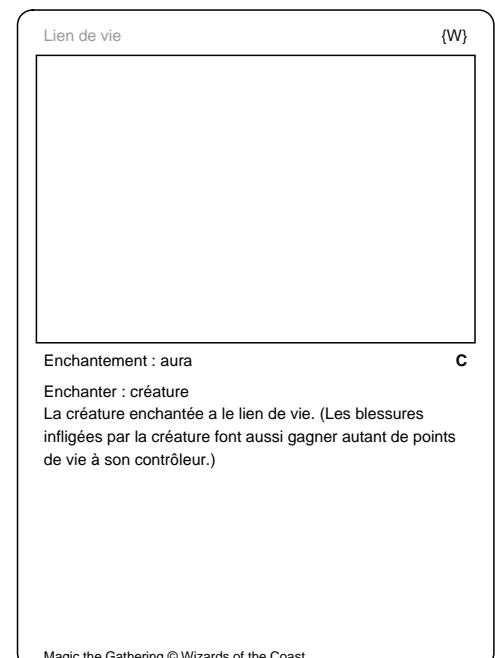
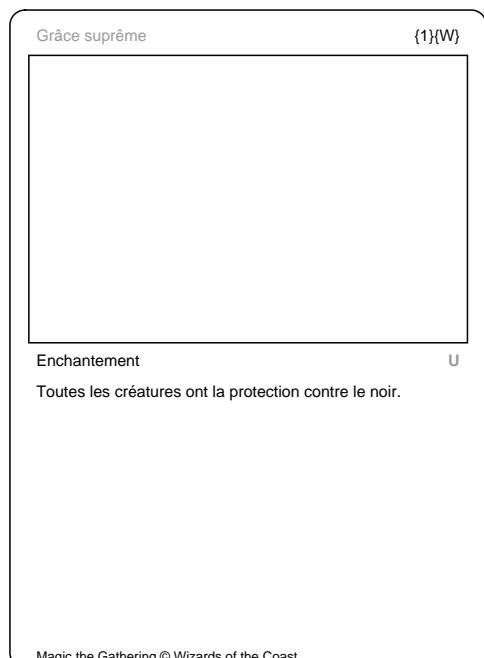
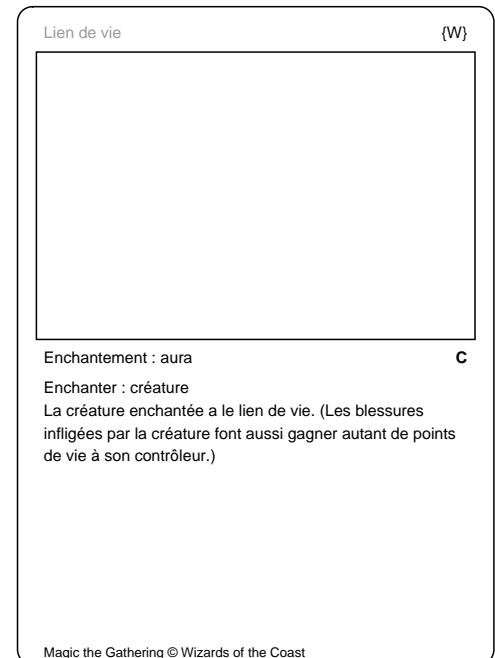
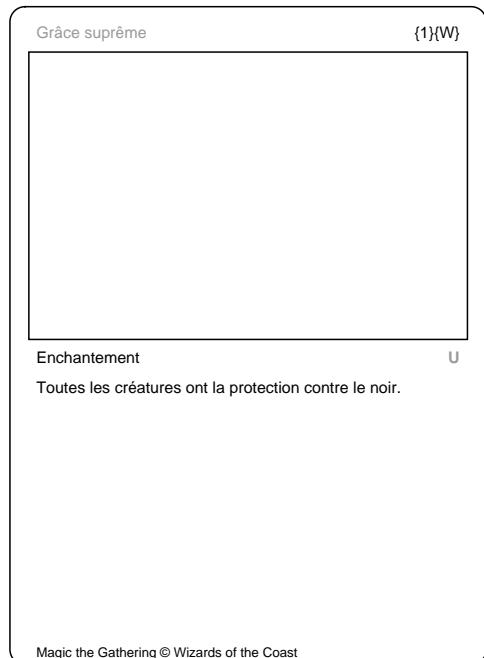
Enchanter : artefact

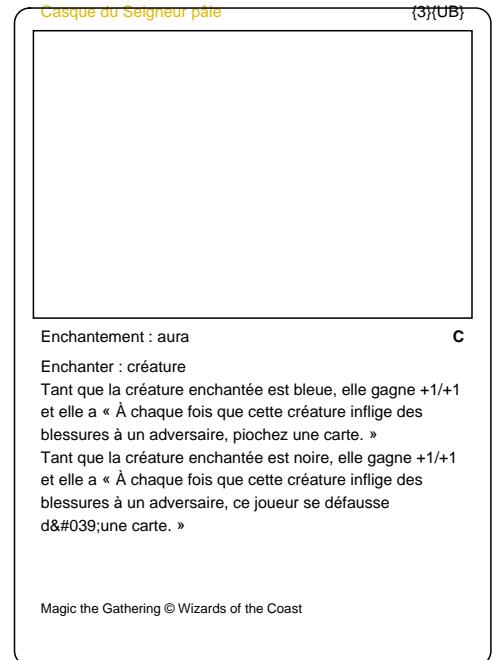
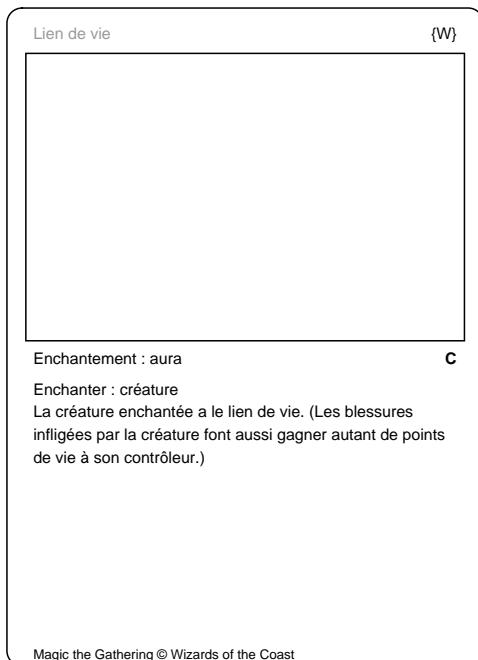
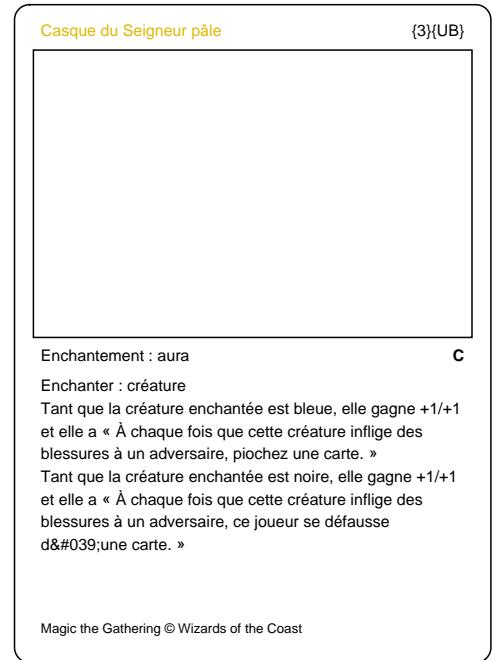
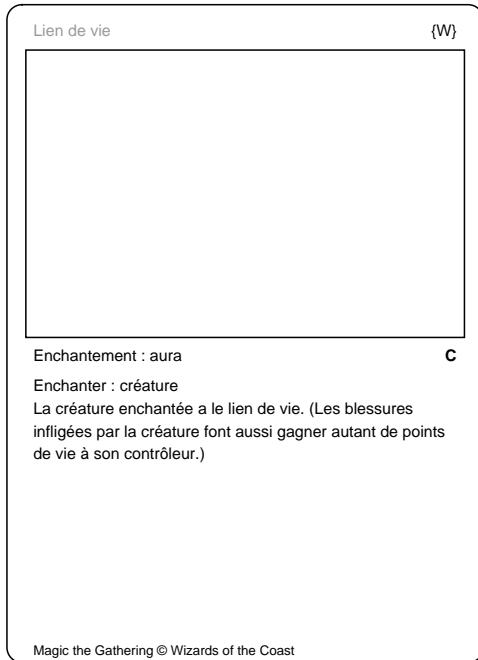
Les capacités activées de l'artefact enchanté coûtent {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Casque du Seigneur pâle

{3}{UB}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »

Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +1/+1 et elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casque du Seigneur pâle

{3}{UB}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »

Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +1/+1 et elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast