

Aladdin

{2}{R}{R}

Créature : humain et gredin

R

{1}{R}{R}, {T} : Acquérez le contrôle de l'artefact ciblé tant que vous contrôlez Aladdin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer tyran

{4}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol, piétinement
À chaque fois que l'Escouflenfer tyran inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de tous les artefacts que ce joueur contrôle.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins vingt artefacts, vous gagnez la partie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipage captivant

{3}{R}

Créature : humain et pirate

R

{3}{R} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galvanoth

{3}{R}{R}

Créature : bête

R

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana si c'est un sort d'éphémère ou de rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malignus

{3}{R}{R}

Créature : élémental et esprit

M

La force et l'endurance de Malignus sont chacune égales à la moitié du total de points de vie le plus élevé parmi vos adversaires, arrondie à l'unité supérieure.

Les blessures qui devraient être infligées par Malignus ne peuvent pas être prévenues.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urabrask le Secret

{3}{R}{R}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane cérégriffe

{4}{R}

Créature : lézard et shaman

U

Quand le Shamane cérégriffe arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi ces cartes sans payer son coût de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste

{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

R


{T} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briseur de volonté

{3}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

R


À chaque fois qu’une créature qu’un adversaire contrôle devient la cible d’un sort ou d’une capacité que vous contrôlez, acquérez le contrôle de cette créature tant que vous contrôlez le Briseur de volonté.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Cryptoplasme

{1}{U}{U}



Créature : changeforme

R


Au début de votre entretien, vous pouvez faire que le Cryptoplasme devienne une copie d’une autre créature ciblée, excepté qu’elle a cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte omnisort

{4}{U}



Créature : humain et sorcier

R

{2}{U}, {T} : Vous pouvez lancer une carte d’éphémère ou de rituel de votre main sans payer son coût de mana.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeroyaume

{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

Quand le Forgeroyaume arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de terrain de base. Les terrains que vous contrôlez sont du type choisi en plus de leurs autres types.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Litique dominateur

{1}{U}{U}

Créature : litique

R

{1}{U}{U}, {T} : Le Litique dominateur perd cette capacité et devient un enchantement Aura avec « Enchanter : créature ». Attachez-le à une créature ciblée. Vous pouvez payer {U} pour mettre fin à cet effet. Vous contrôlez la créature enchantée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jalira, maîtresse polymorphe

{3}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{2}{U}, {T}, sacrifiez une autre créature : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature non-légendaire. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de l'Inapparence

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

R

{1}{U}, {T} : Dégagez un artefact ciblé qu'un adversaire contrôle et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Quand vous perdez le contrôle de cet artefact, engagez-le.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître voleur

{2}{U}{U}

Créature : humain et gredin

U

Quand le Maître voleur arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de l'artefact ciblé tant que vous contrôlez le Maître voleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimiste lunatique

{3}{U}{R}

Créature : humain et sorcier

R

{U}, {T} : Piochez deux cartes.
{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Le Chimiste lunatique inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal à la valeur de mana de la carte défaussée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oppresseur inhumain

{1}{U}{U}

Créature : céphalide

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager l'Oppresseur inhumain pendant votre étape de dégagement.
Au moment où l'Oppresseur inhumain arrive sur le champ de bataille, un adversaire choisit un type de créature.
{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qui n'est pas du type choisi tant que l'Oppresseur inhumain reste engagé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dominius de l'altéageance

{UR}{UR}{UR}{UR}{UR}

Créature : esprit et avatar

R

Vol
Au début de votre entretien, vous pouvez acquérir le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez-le et il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien goblin

{U}{R}

Créature : goblin et sorcier

C

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flectomancien goblin

{U}{R}{R}

Créature : goblin et sorcier

U

Sacrifiez le Flectomancien goblin : Vous pouvez changer les cibles d'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détourner

{1}{R}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une cible, artefact ou créature, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}

Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutinerie de masse

{3}{R}{R}

Rituel

R

Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La loi de la jungle

{4}{R}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un ?
? Acquérez le contrôle de toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.
? Acquérez le contrôle de toutes les créatures de force inférieure ou égale à 3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Termlr

{1}{R}{R}

Rituel

U

Jusqu'à la fin du tour, acquérez le contrôle d'une créature ciblée et elle acquiert la célérité. Dégagez et incitez cette créature. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un autre joueur que vous si possible.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition

{3}{U}{U}

Rituel

R

Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte d'artefact et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}

Rituel

M

Kick {5}
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet de vide

{U}

Rituel

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anse saprazzoise

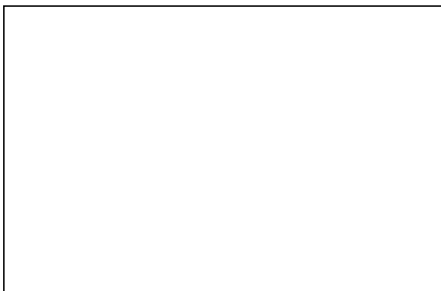
Terrain

U

L'Anse Saprazzoise arrive sur le champ de bataille engagée.
{T}: Mettez un marqueur « stock » sur l'Anse Saprazzoise.
{T}), retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » de l'Anse Saprazzoise : Ajoutez {U} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atoll de corail



Terrain

U

Lorsque l'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une île dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bazar de Mercadia



Terrain

U

Le Bazar de Mercadia arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Bazar de Mercadia.

{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » du Bazar de Mercadia : Ajoutez {R} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin miroir



Terrain

M

Le Bassin miroir arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Copiez un sort d'ampleur éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{4}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufourie d'izzet



Terrain

U

La Chauffourie d'izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chauffourie d'izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



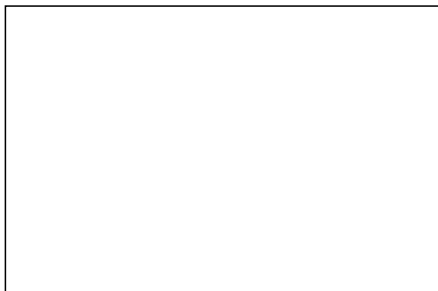
Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante



Terrain

U

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

Frontière tectonique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

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

Mémorial au génie



Terrain

U

Le Mémorial au génie arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{4}{U}, {T}, sacrifiez le Mémorial au génie : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la guerre



Terrain

U

Le Mémorial à la guerre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

{4}{R}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la guerre : Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



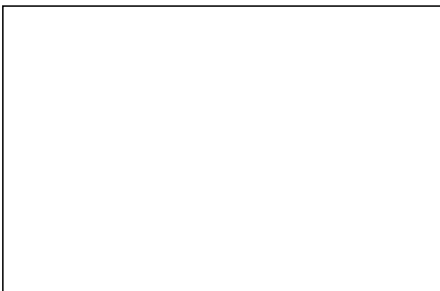
Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

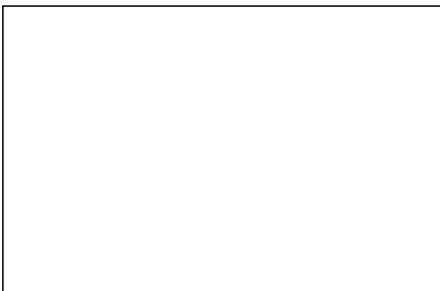


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

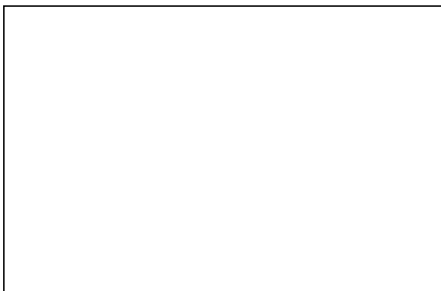


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

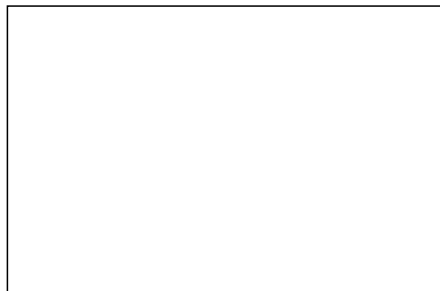
Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

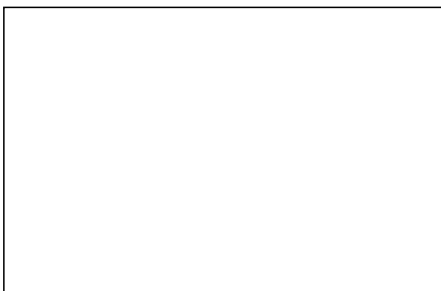
C

Ce terrain arrive engagé.

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

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

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan assoupi



Terrain

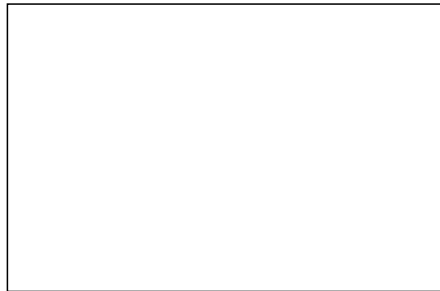
U

Le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille,
sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez une montagne
dégagée que vous contrôlez dans la main de son
propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod

{3}



Artefact

U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod

{3}



Artefact

U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harnais de guerre greffé

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+2.

À chaque fois que le Harnais de guerre greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de possession

{4}



Artefact

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Heaume de possession pendant votre étape de dégagement.

{2}, {T}, sacrifiez une créature : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée tant que vous contrôlez le Heaume de possession et que le Heaume de possession reste engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}



Artefact

U

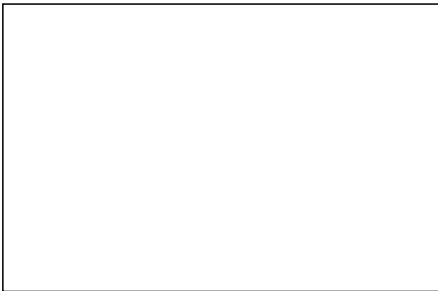
La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de rubis

{2}



Artefact

R

Les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planétaire mécanique vedalken

{4}



Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de saphir

{2}



Artefact

R

Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projecteur scrutateur

{1}



Artefact

R

Les créatures avec la défense talismanique que vos adversaires contrôlent peuvent être la cible de sorts ou de capacités que vous contrôlez comme si elles n'avaient pas la défense talismanique. {3}, sacrifiez le Projecteur scrutateur : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour et ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire du Synode

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Exilez le permanent ciblé que vous contrôlez.
{2}, sacrifiez le Sanctuaire du synode : Renvoyez toutes les cartes exilées par le Sanctuaire du Synode sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bident de Thassa

{2}{U}{U}



Artefact-enchantement légendaire

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire

{2}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dack Fayden

{1}{U}{R}



Planeswalker légendaire : Dack

M

{+1} : Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de deux cartes.

{-2} : Acquérez le contrôle d'un artefact ciblé.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort qui cible au moins un permanent, acquérez le contrôle de ces permanents. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte d'agressivité

{3}{RP}{RP}

Éphémère

U

(({RP}) peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des rênes

{3}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Jusqu'à la fin du tour, vous acquérez le contrôle d'une créature ciblée et elle acquiert la célérité.

? Sacrifiez une créature. La Saisie des rênes inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à n'importe quelle cible.

Union {2}{R} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aveuglé par la colère

{3}{R}

Éphémère : arcane

U

Dégagez une créature non-légendaire ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Rappel {3}

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étherisation

{3}{U}

Éphémère

U

Renvoyez toutes les créatures attaquant dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rênes du pouvoir

{2}{U}{U}

Éphémère

R

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez et toutes les créatures que l'adversaire ciblé contrôle. Vous et cet adversaire acquérez chacun le contrôle de toutes les créatures contrôlées par l'autre jusqu'à la fin du tour. Ces créatures acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de commandement

{3}{U}

Éphémère

C

Dégagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Quand vous perdez le contrôle de la créature, engagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté dominatrice

{3}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle de jusqu'à trois créatures non-attaquantes ciblées jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles bloquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Tâtonnement

{1}{U}

Éphémère

U

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Acquérez le contrôle de toutes les auras et de tous les équipements qui lui étaient attachés, puis attachez-les à une autre créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stratégie volée

{4}{R}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque adversaire. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

M

Sacrifiez une créature : Cet enchantement inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de manipulation

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T}, défaissez-vous d'une carte de votre main : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. »

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

Divination de l'aruspice

{U}

Enchantement

U

{3}{U}{U} : Mélangez votre bibliothèque.

{X} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle mental

{3}{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction selon Wöhlrajh

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas attaquer ou bloquer, et ses capacités activées ne peuvent pas être activées. Le contrôleur de cette créature peut sacrifier un permanent pour que ce joueur ignore cet effet jusqu'à la fin du tour.

{1}{U} : Renvoyez la Malédiction selon Wöhlrajh dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque d'expulsion

 $\{U\}$ 

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, renvoyez la créature enchantée et toutes les auras qui sont attachées à cette créature dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol d'enchancement

 $\{U\}\{U\}$ 

Enchantement : aura

U

Enchanter : enchantement

Vous contrôlez l'enchantement enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol d'artefact

 $\{2\}\{U\}\{U\}$

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

Vous contrôlez l'artefact enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nin, l'artiste en souffrances

 $\{U\}\{R\}$ 

Créature légendaire : vedalken et sorcier

R

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

