

Kasla au halo brisé

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

Créature légendaire : ange et allié

M

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Vol, vigilance, célérité

À chaque fois que vous lancez un autre sort qui a la convocation, regard 2, puis piochez une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur goblin

{1}{R}

Créature : goblin et gredin

C

Quand l'Instigateur goblin arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabins gobelins

{2}{R}

Créature : goblin et shaman

C

À chaque fois que les Carabins gobelins deviennent engagés, ils infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des gouffres

{2}{U}

Créature : calamar et horreur

R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres.

Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken du nadir

{1}{U}{U}

Créature : kraken

R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kraken du nadir et créez un jeton de créature 1/1 bleue Tentacule.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des jachères

{3}{U}

Créature : ondin et sorcier

U

À chaque fois que le Sage des jachères devient engagé, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée de færies

{1}{U}

Créature : peuple fée

C

Vol

Quand la Nuée de færies arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à deux terrains.

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tetsuko Umezawa, fugitive

{1}{U}

Créature légendaire : humain et gredin

U

Les créatures que vous contrôlez de force ou d'endurance inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas être bloquées.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'Éméria
{2}{W}{W}

Créature : ange
R

Vol

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du salut
{6}{W}{W}

Créature : ange
R

Flash ; convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Vol

Quand l'Ange du salut arrive sur le champ de bataille, prévenez les prochaines 5 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quel nombre de cibles, réparties comme vous le désirez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la fatalité
{3}{W}

Créature : ange
R

Vol

Quand l'Ange de la fatalité arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon foudroyant
{1}{W}

Créature-enchantement : chien
C

Quand le Compagnon foudroyant arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escadron d'équénautes

{7}{W}

Créature : humain et chevalier

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Vol

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de l'Accord

{3}{W}

Créature : humain et soldat

R

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si ce joueur contrôle plus de créatures que vous, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si ce joueur contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon-ramier nidifiant

{3}{W}

Créature : oiseau

R

Vol

Au début du combat pendant votre tour, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

À chaque fois qu'un jeton de créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Faucon-ramier nidifiant.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loxodon vénéré

{4}{W}

Créature : éléphant et clerc

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l'a convoqué.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles
{2}{W}

Créature : humain et soldat
R

À chaque fois qu’une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de suture
{1}{W}

Créature : phyrexian et clerc
C

À chaque fois qu’une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

À chaque fois qu’une autre créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d’un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse
{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc
U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu’un adversaire contrôle jusqu’à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

SérAPHINE des masses
{5}{W}{W}

Créature : ange
U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Vol

La force et l’endurance de la SérAPHINE des masses sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonneur de cloche du village

{2}{W}

Créature : humain et éclairéur

C

Flash

Quand le Sonneur de cloche du village arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escamoteuse de Brumeprairie

{2}{WU}

Créature : sangami et sorcier

R

À chaque fois que l'Escamoteuse de Brumeprairie devient engagée, exilez jusqu'à un permanent non-terrain non-jeton ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chassenuée fantomatique

{4}{W}{U}

Créature : esprit

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Vol, vigilance

À chaque fois que le Chassenuée fantomatique attaque, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci a la convocation.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleuse de Grègefeu

{X}{1}{R}{W}

Créature : humain et sorcier

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Quand l'Éveilleuse de Grègefeu arrive sur le champ de bataille, créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec « À chaque fois que cette créature devient engagée, elle inflige 1 blessure à un joueur ciblé. »

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kykar, furie du vent

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

Créature légendaire : oiseau et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Sacrifiez un esprit : Ajoutez {R}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies duergar

{2}{RW}

Créature : nain et shamane

U

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Dieu-Sauterelle

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dieu

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Insecte avec le vol et la célérité.

{2}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Quand Le Dieu-Sauterelle meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saint Traft et Rem Karolus

{U}{R}{W}

Créature légendaire : esprit et humain

M

À chaque fois que Saint Traft et Rem Karolus deviennent engagés, créez un jeton de créature 1/1 rouge Humain si c'est la première fois que cette capacité est résolue ce tour-ci. Si c'est la deuxième fois, créez un jeton de créature 1/1 bleue Esprit avec le vol. Si c'est la troisième fois, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

À chaque fois que vous lancez un sort qui a la convocation, dégagez Saint Traft et Rem Karolus.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteuse d'orage joyeuse

{3}{U}{R}

Créature : humain et shaman

U

Quand la Sculpteuse d'orage joyeuse arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 bleue et rouge Élémental.

À chaque fois que vous lancez un sort qui a la convocation, la Sculpteuse d'orage joyeuse inflige une blessure à chaque adversaire et à chaque bataille qu'il protège.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépuration temporelle

{3}{U}

Rituel

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le met dans sa bibliothèque en deuxième position à partir du dessus ou au-dessous.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détermination de Wrenn

{1}{R}

Rituel

C

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Détruisez tous les artefacts.

? Détruisez tous les enchantements.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du jugement

{4}{W}{W}{W}

Rituel

R

Convocation (Vos créatures peuvent vous aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de la chasseuse de fantômes

{X}{1}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
Volonté des planeswalkers ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour transplanement ou chaos. Si transplanement gagne plus de votes, transplanez-vous. Si chaos gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, le chaos s'ensuit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaillement de bataille

{2}{W}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.
Flashback ? Engagez trois créatures blanches dégagées que vous contrôlez. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Route migratoire

{3}{W}{U}

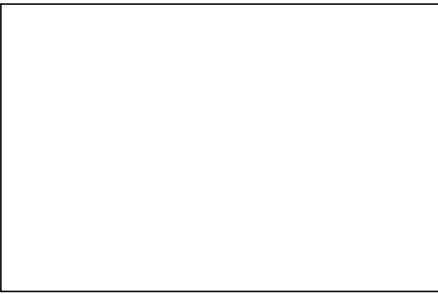
Rituel

U

Créez quatre jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.
Recyclage de terrain de base {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Castel Kher



Terrain légendaire

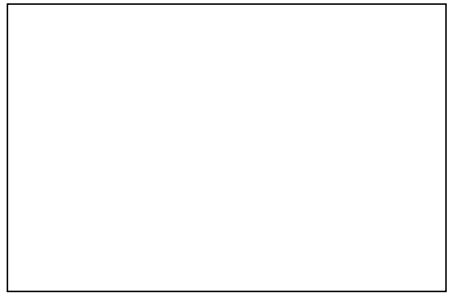
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert

TerrainR
{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

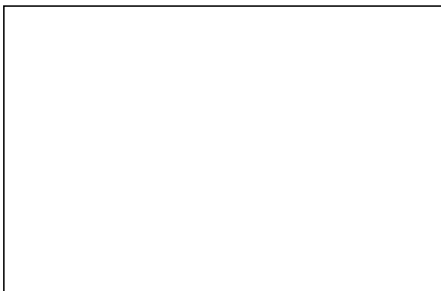
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

TerrainC
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



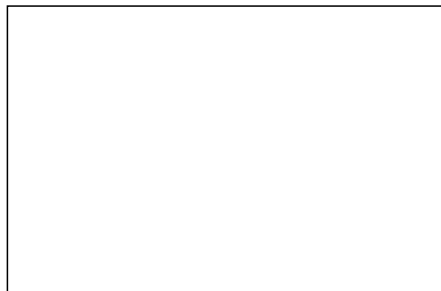
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigW.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigW.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigW.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



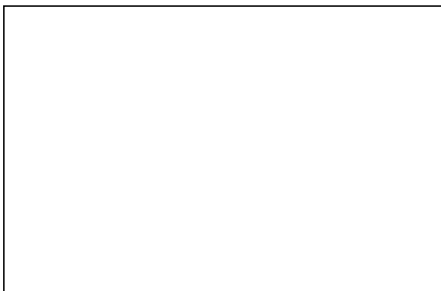
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigW.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



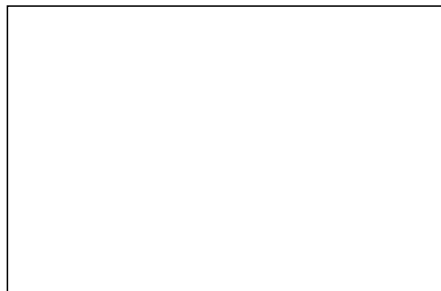
Terrain de base : plaine

C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
<center
<p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

(T) : Ajoutez {W} ou {U}.
La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille
engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux
terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix
qu'un terrain que votre adversaire contrôle
pourrait produire.

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

Ville portuaire



Terrain

R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de
bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou
d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville
portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire{1}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caravane de cultivateur{3}

Artefact : véhiculeR
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Pilote 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme{2}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir de sanie{4}

ArtefactR
Si vous deviez lancer au moins un dé planaire, à la place lancez ce nombre de dés planaires plus un et ignorez un de ces dés.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce fracturée
{2}

Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Lancez le dé planaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant
{3}

Artefact

C

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

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne
{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

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

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant
{3}

Artefact

C

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

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragster de luxe

{4}{U}

Artefact : véhicule

R

Le Dragster de luxe ne peut pas être bloqué excepté par des véhicules.

À chaque fois que le Dragster de luxe inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière de ce joueur sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

Pilotage 2

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil

{4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette de l'Âme du monde

{2}{W}

Artefact

R

La Baguette de l'Âme du monde arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.

{T} : Le prochain sort que vous lancez ce tour-ci a la convocation.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil

{4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Activer les flammes

{2}{R}{R}

Éphémère

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.) Activer les flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les grands esprits se rencontrent

{3}{U}

Éphémère

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.) Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser la source

{5}{R}

Éphémère

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.) Choisissez l'un ? ? Fracasser la source inflige 6 blessures à une cible, créature, planeswalker ou bataille. ? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refus artistique

{4}{U}{U}

Éphémère

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.) Choisissez l'un ou les deux ? ? Contrecarrez un sort ciblé. ? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucliers éphémères

{1}{W}

Éphémère

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquête des landes

{X}{W}

Éphémère

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique de Vitu-Ghazi

{6}{W}{W}

Éphémère

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par des créatures ce tour-ci. Vous gagnez autant de points de vie que les blessures prévenues de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écourter

{2}{W}

Éphémère

C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Détruisez un planeswalker ciblé qui a été activé ce tour-ci ou une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière dévorante

{1}{W}{W}

Éphémère

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Exilez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secousses d'impact

{1}{R}

Enchantement

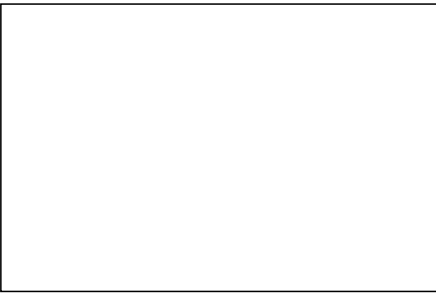
C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les Secousses d'impact infligent 1 blessure à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}



Enchantement

U

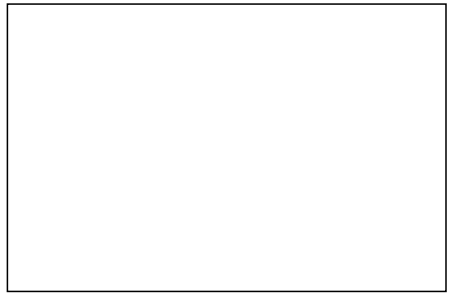
Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbillon de pensée

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



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alliance improbable

{U}{R}



Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

{4}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast