

Cheval d'Akros

{4}

Créature-artefact : cheval

R

Défenseur

Quand le Cheval d'Akros arrive sur le champ de bataille, un adversaire en acquiert le contrôle.

Au début de votre entretien, chaque adversaire crée un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de son

{5}

Créature-artefact : construction

R

Indestructible

Au moment où la Poupée de son arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

À chaque fois que des blessures sont infligées à la Poupée de son, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.

{T} : La Poupée de son s'inflige 1 blessure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneuse volatile

{4}

Créature-artefact : construction

R

Piétinement

La Moissonneuse volatile attaque chaque combat si possible.

À chaque fois que la Moissonneuse volatile subit des blessures, jouez à pile ou face. Si vous perdez, sacrifiez la Moissonneuse volatile.

Quand la Moissonneuse volatile meurt, jouez à pile ou face. Si vous perdez, elle inflige 4 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée sinistre

{5}

Créature-artefact : construction

R

La Poupée sinistre est indestructible.

À chaque fois que la Poupée sinistre inflige des blessures de combat à une créature, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éfrit capricieux

{4}{R}{R}

Créature : éfrit

R

Au début de votre entretien, choisissez un permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez et jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés que vous ne contrôlez pas. Détruisez l'un d'eux au hasard.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure karpluséan

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier

R

Entretien cumulatif ? Jouez à pile ou face.

À chaque fois que vous gagnez un pile ou face, le Minotaure karpluséan inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois que vous perdez un pile ou face, le Minotaure karpluséan inflige 1 blessure à n'importe quelle cible, choisie par un adversaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumiko la manante

{2}{R}{R}

Créature légendaire : humain et samouraï

R

Fumiko la manante a bushido X, X étant le nombre de créatures attaquantes. (À chaque fois que cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour.)

Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent à chaque combat si possible.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Norin le circonspect

{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

R

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle des ossements

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et shaman

R

Célérité

Tribut 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer deux marqueurs +1/+1 sur elle.)

Quand l'Oracle des ossements arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre main sans payer son coût de mana.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran de la discorde

{4}{R}{R}{R}

Créature : élémental

R

Quand le Tyran de la discorde arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé choisit au hasard un permanent qu'il contrôle et le sacrifie. Si un permanent non-terrain est sacrifié de cette manière, répétez ce processus.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakka Mar

{2}{R}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

U

Célérité

{R}, {T} : Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental avec la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère Inconcevable

{4}{U}

Créature-enchantement : chimère

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez échanger le contrôle de la Chimère inconcevable contre celui de ce sort. Si vous faites ainsi, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour le sort. (Si le sort devient un permanent, vous contrôlez ce permanent.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents{3}{W}

Créature : espritR

Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilote d'essai goblin{1}{U}{R}

Créature : Goblin Pilot WizardU

Vol

{T} : Le Pilote d'essai goblin inflige 2 blessures à n'importe quelle cible, choisie au hasard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éfrit frénétique{1}{U}{R}

Créature : éfritR

Vol

{0} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, l'Éfrit frénétique passe hors phase. Si vous perdez, sacrifiez l'Éfrit frénétique.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruhan des Fomori{1}{U}{R}{W}

Créature légendaire : géant et guerrierM

Au début du combat pendant votre tour, choisissez un adversaire au hasard. Ruhan des Fomori attaque ce joueur pendant ce combat si possible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur neugle

{2}{UR}

Créature : neugle et gredin

U

Quand le Saccageur neugle arrive sur le champ de bataille, chaque joueur pioche deux cartes, puis se défasse d'une carte au hasard.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zedruû 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

Sorcier à cornes d'étherium

{4}{U}{R}

Créature-artefact : minotaure et sorcier

R

{1}{U}{R} : Renvoyez le Sorcier à cornes d'étherium dans la main de son propriétaire.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caprices des Moires

{5}{R}

Rituel

R

En commençant par vous, chaque joueur sépare tous les permanents qu'il contrôle en trois tas. Ensuite, chaque joueur choisit l'un de ses tas au hasard et sacrifie ces permanents. (Les tas peuvent être vides.)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc de mana

{R}

Rituel

R

Vous et un adversaire ciblé lancez chacun une pièce en l'air. Le Choc de mana inflige 1 blessure à chaque joueur dont la pièce retombe sur pile. Répétez la procédure jusqu'à ce que les deux pièces tombent sur face en même temps.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mêlunivers

{6}{R}{R}

Rituel

R

Pour chaque permanent non-terrain, choisissez un joueur au hasard. Puis chaque joueur acquiert le contrôle de chaque permanent pour lequel il a été choisi. Dégagez ces permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu de goblin

{5}{R}{R}

Rituel

R

Chaque joueur cache au moins un objet, puis tous les joueurs les révèlent en même temps. Chaque joueur perd autant de points de vie que le nombre d'objets qu'il a révélé. Le joueur qui a révélé le plus petit nombre d'objets perd ensuite la moitié de ses points de vie (arrondi au supérieur). Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le plus petit nombre d'objets, chacun perd la moitié de ses points de vie (arrondi au supérieur).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari ardent

{2}{R}

Rituel

R

Jouez à pile ou face jusqu'à ce que vous perdiez ou que vous choisissiez de vous arrêter de jouer. Si vous perdez, le Pari ardent n'a aucun effet. Si vous gagnez au moins une fois, le Pari ardent inflige 3 blessures à la créature ciblée. Si vous gagnez au moins deux fois, le Pari ardent inflige 6 blessures à chaque adversaire. Si vous gagnez au moins trois fois, piochez neuf cartes et dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Requête brûlante

{R}

Rituel

C

Chaque joueur pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Risque-tout

{R}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, défaussez-vous d'une carte au hasard, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revers sauvage

{3}{R}

Rituel

U

Choisissez trois permanents non-enchantement ciblés. Détruisez l'un d'eux au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}

Rituel

U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brillance des esprits

{U}

Rituel

R

Union des forces ? En commençant par vous, chaque joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Chaque joueur pioche X cartes, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souvenirs lointains

{2}{U}{U}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, exilez-la, puis mélangez. N'importe quel adversaire peut vous faire mettre cette carte dans votre main. Si aucun joueur ne le fait, vous piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Performance télémine

{3}{U}{U}

Rituel

R

Un adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Ce joueur met toutes les cartes non-créatures révélées de cette façon dans son cimetière et vous mettez ensuite sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion de Sablier

{6}{W}{W}

Rituel

R

Redistribuez les totaux de points de vie de n'importe quel nombre de joueurs. (Chacun de ces joueurs récupère un total de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suture dans le temps

{1}{U}{R}

Rituel

R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins calciformes

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Bassins calciformes.

{1}, retirez X marqueurs « stock » des Bassins calciformes : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {W} et/ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène

Terrain

P

{3}, {T} : Engagez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée choisie par un adversaire qu'il contrôle. Ces créatures se battent l'une contre l'autre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Castel Kher

Terrain légendaire

R

{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

Chaudière d'Izzet



Terrain

U

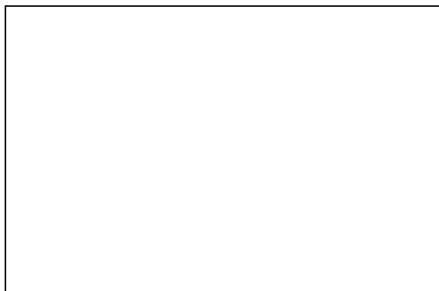
La Chaudière d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chaudière 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

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

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciale



Terrain

R

La Forteresse glaciale arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte chatoyante



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Colisée



Terrain

R

Le Grand Colisée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Le Grand Colisée vous inflige 1 blessure.

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

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

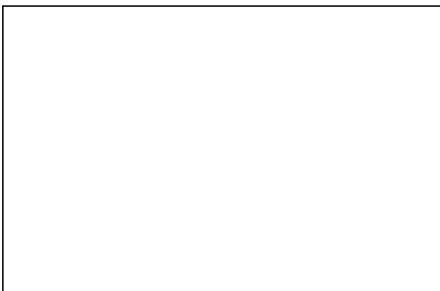
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

TerrainC
{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de Crêtenuage



Terrain

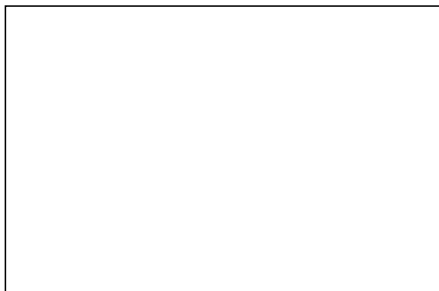
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Lac de Crêtenuage ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



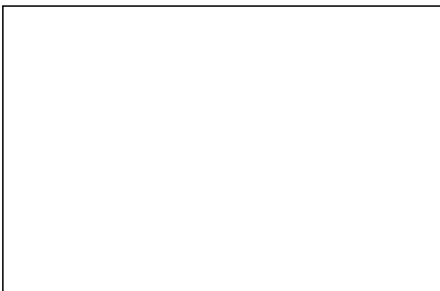
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



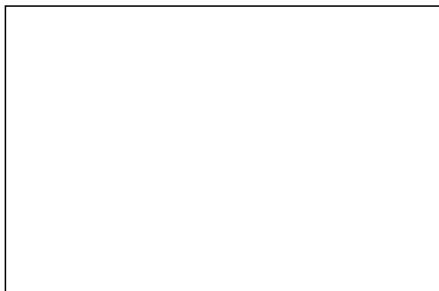
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillie de Boréal



Terrain neigeux

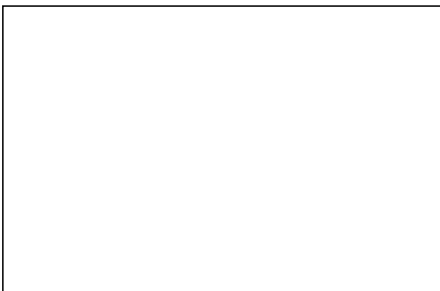
U

La Saillie de Boréal arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théâtre



Terrain

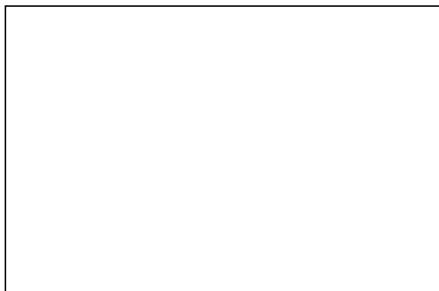
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vergers exotique



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de Protée

{3}

Artefact

R

{2}{U}, {T} : Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Le contrôleur de cette créature révèle une à une les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Le joueur met cette carte sur le champ de bataille et le reste des cartes révélées au-dessous de sa bibliothèque, dans n'importe quel ordre. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}

Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfeiri

{4}

Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cœur de froidacier

{2}

Artefact neigeux

U

Le Cœur de froidacier arrive sur le champ de bataille engagé.

Au moment où le Cœur de froidacier arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne de perspicacité

{1}

Artefact

U

Les joueurs jouent avec la carte du dessus de leur bibliothèque révélée.

{T}, sacrifiez la Lanterne de perspicacité : Un joueur ciblé mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}

Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}

Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pouce de Krark

{2}

Artefact légendaire

R

Si vous deviez jouer à pile ou face, lancez à la place deux pièces et ignorez l'une d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savoir de Connaissance

{6}

Artefact

R

Empreinte ? Quand le Sauvoir de Connaissance arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile. Si le joueur le fait, il peut lancer un sort parmi les autres cartes exilées avec le Sauvoir de Connaissance sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyxide de pandémonium

{1}

Artefact

R

{T} : Chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque face cachée.

{7}, {T}, sacrifiez le Pyxide de pandémonium : Chaque joueur retourne face visible toutes les cartes exilées par le Pyxide de pandémonium qu'il possède, puis met sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent parmi elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiseur de temps

{5}

Artefact

R

Au début de chaque entretien, chaque joueur exile la première carte de sa bibliothèque. Le joueur qui a exilé la carte avec la valeur de mana la plus élevée joue un tour supplémentaire après celui-ci. Si les cartes d'au moins deux joueurs sont à égalité pour la plus élevée, les joueurs à égalité répètent ce processus jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral Zarek

{2}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral

M

{+1} : Engagez un permanent ciblé, puis dégagez un autre permanent ciblé.

{-2} : Ral Zarek inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-7} : Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourche

{R}{R}

Éphémère

R

Copiez un sort de rituel ou d'éphémère ciblé, excepté que la copie est rouge. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compétition des mages

{1}{R}{R}

Éphémère

R

Vous et le contrôleur du sort ciblé misez chacun des points de vie. Vous commencez les enchères avec 1 point. À tour de rôle, chaque joueur peut augmenter cette mise. Les enchères se terminent quand plus personne ne veut surenchérir. Le plus grand enchérisseur perd autant de points de vie que sa mise. Si vous gagnez les enchères, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double vue

{2}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Regardez les cinq cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de vapeur

{2}{U}{R}

Éphémère

R

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque et séparez-les en deux tas. Un adversaire choisit un de ces tas. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confusion dans les rangs

{3}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un artefact, qu'une créature ou qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille, son contrôleur choisit un permanent ciblé qu'un autre joueur contrôle qui partage un type avec lui. Échangez le contrôle de ces permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cache de mana

{1}{R}{R}

Enchantement

R

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, mettez un marqueur « charge » sur la Cache de mana pour chaque terrain dégagé que ce joueur contrôle.

Retirez un marqueur « charge » de la Cache de mana : Ajoutez {C} à votre réserve. N'importe quel joueur peut jouer cette capacité, mais seulement pendant son tour et avant l'étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumée

{R}{R}

Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'une créature pendant leurs phases de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitrise des élémentaux

{3}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité. X étant la force de cette créature. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne du chaos

{4}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un sort ou une capacité est mis sur la pile, s'il a une cible unique, resélectionnez sa cible au hasard. (Sélectionnez parmi toutes les cibles légales).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de probabilités

{3}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile, puis exile les carte du dessus de sa bibliothèque jusqu'à exiler une carte qui partage un type de carte avec lui. Ce joueur peut lancer cette carte sans payer son coût de mana. Il met ensuite toutes les cartes exilées avec l'Orage de probabilités au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rencontre au hasard

{2}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous gagnez un pile ou face, mettez un marqueur « chance » sur la Rencontre de hasard. Au début de votre entretien, si la Rencontre de hasard a au moins dix marqueurs « chance » sur elle, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataille psychique

{3}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur choisit une ou plusieurs cibles, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Le joueur qui révèle la carte avec le plus haut coût converti de mana peut changer la ou les cibles. Si deux cartes ou plus sont à égalité pour le plus haut coût, la ou les cibles restent inchangées.

Changer des cibles de cette façon ne déclenche pas de capacités de permanents nommés Bataille psychique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moelle de changeforme

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de créature, ce joueur la met dans son cimetière et la Moelle de changeforme devient une copie de cette carte. (Si elle fait ainsi, elle perd cette capacité.)

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

Propagande

{2}{U}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}

Enchantement

R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aube céleste

{1}{W}{W}

Enchantement

P

Les terrains que vous contrôlez sont des plaines.
Les permanents non-terrain que vous contrôlez sont blancs. C'est vrai aussi pour les sortilèges que vous contrôlez et les cartes non-terrain que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.
Vous pouvez dépenser du mana blanc comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur. Vous pouvez dépenser un autre mana uniquement comme si c'était du mana incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?illade captivante

{2}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Au début de votre étape de fin, confrontez un adversaire. Si vous gagnez, acquérez le contrôle de la créature enchantée. Sinon, ce joueur acquiert le contrôle de la créature enchantée. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurification

{2}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, mettez sur elle un marqueur « or ».
Chaque créature avec un marqueur « or » sur elle est un Mur en plus de ses autres types et a le défenseur.
Quand l'Aurification quitte le champ de bataille, retirez tous les marqueurs « or » de toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

