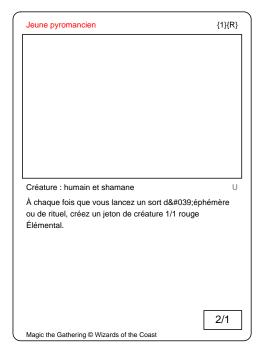
Shiko et Narset, unifiées	{1}{U}{R}{W}	Escoutlenter manaforme	{2}{R}{R
Créature légendaire : Human Spirit Drag	on M	Créature : dragon	N
Vol, vigilance Rafale? À chaque fois que vous lancez sort à chaque tour, copiez ce sort s permanent ou un joueur, et vous pouvez nouvelles cibles pour cette copie. Si vous sort de cette manière, piochez une carte	9;il cible un choisir de s ne copiez pas un	Vol À chaque fois que vous lancez un sort non-cre un jeton de créature X/X rouge Dragon et Illus vol et la célérité, X étant la quantité de mana o pour lancer ce sort. Exilez ce jeton au début d prochaine étape de fin.	sion avec le dépensée
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

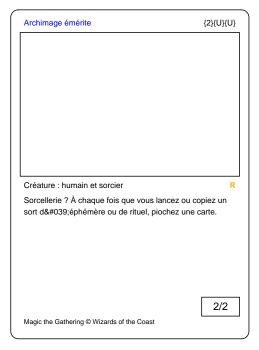
Artiste au four à tempête	{3}{R}
Créature : nain et shamane	U
L'Artiste au four à tempête gagne artefact que vous contrôlez.	e +1/+0 pour chaque
Sorcellerie ? À chaque fois que vous la	•
sort d'éphémère ou de rituel, cré	ez un jeton Trésor.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

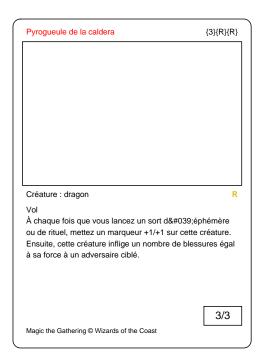
Gobelin des rues	{2}{R}
Créature : gobelin et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un s ou de rituel, cette créature inflige 2 adversaire.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	

 $\{2\}\{R\}\{R\}$

M







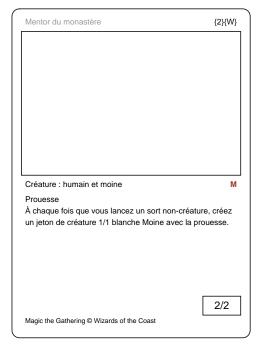
Créature : dragon
Vol, vigilance
À chaque fois que vous lancez un sort avec au moins une cible, piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn hautain {1}{U	}{U}	Lier, disciple des noyés {3}{	U}{U}
Créature : djinn Vol La force du Djinn hautain est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lance: coûtent {1} de moins à lancer.		Créature légendaire : humain et sorcier Les sorts ne peuvent pas être contrecarrés. Chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière a le flashback. Son coût de flashback est éga son coût de mana.	
*/	4		3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dragon transcendant	{4}{U}{U}
Créature : dragon	R
Flash	
Vol Quand cette créature arrive, si vous l'avez	lancóo
contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contreca	
cette manière, exilez-le à la place de le mettre da	ıns le
cimetière de son propriétaire, puis vous pouvez le	e lancer
sans payer son coût de mana.	
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mangara, le diplomate {3}{W} Créature légendaire : humain et clerc Lien de vie \grave{A} chaque fois qu'un adversaire attaque avec des créatures, si au moins deux de ces créatures vous attaquent et/ou attaquent un planeswalker que vous contrôlez, piochez une carte. À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, piochez une carte. 2/4 Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Électromancien gobelin	{U}{R}
Créature : gobelin et sorcier	С
Les sorts d'éphémère et de rituel que vou	ıs lancez
coûtent {1} de moins à lancer.	
	2/2

Créature légendaire : humain

Initiative, menace
À chaque fois que vous lancez votre premier sort
d'éphémère ou de rituel à chaque tour, vous pouvez
lancer un sort avec une valeur de mana inférieure qui
partage un type de carte avec lui depuis votre main sans
payer son coût de mana. Si vous ne faites pas ainsi, créez
Second Ragavan, un jeton de créature légendaire 2/1
rouge Singe et Pirate. Il acquiert la célérité jusqu'à la
fin du tour.

Elsha, triple maîtresse

(U){R}{W}

Créature légendaire : djinn et moine

M

Piétinement

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

À chaque fois qu'Elsha inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse.

Iconoclaste de la Troisième Voie	{U}{R}
Créature : humain et moine	U
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature,	, créez
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Soldat.	, créez
	créez

Veyran, voix de la dualité	{1}{U}{R}
Créature légendaire : éfrit et sorcier	M
Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez	•
sort d'éphémère ou de rituel, Veyran, dualité gagne +1/+1 jusqu'à la fin du to	
Si le fait que vous lanciez ou copiiez un sort	our.
d'éphémère ou de rituel provoque le d	
d'une capacité déclenchée d'un que vous contrôlez, cette capacité se déclen-	•
de plus.	one une iois
	0/0
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Velomachus Forsapience	{5}{R}{W}
Créature légendaire : ancêtre et dragon	M
Vol, vigilance, célérité	
À chaque fois que Velomachus Forsapie regardez les sept cartes du dessus de v	
Vous pouvez lancer un sort d'éph	•
avec une valeur de mana inférieure ou é	-
Velomachus Forsapience parmi elles sa de mana. Mettez le reste au-dessous de	
dans unordre aléatoire.	o vono Biblionioque
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Geyser de mana	{3}{R}{R}
I	С
Ajoutez {R} pour chaque terrain engagé que vos adversaires contrôlent.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pillage sans foi	{R}		Analyse en profondeur {3	}{U}
Rituel			Rituel	U
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux carte flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)			Un joueur ciblé pioche deux cartes. Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût c flashback. Exilez-la ensuite.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Volonté des Jeskaï	{3}{R}
Rituel	R
Choisissez I'un. Si vous contrôlez un au moment où vous lancez ce sort, vous pou deux à la place.	uvez choisir les
? Chaque joueur peut se défausser de sa ma cinq cartes.	ain et piocher
? Chaque carte d'éphémère et de ritu	el de votre
cimetière acquiert le flashback jusqu'à Le coût de flashback est égal à son coût de	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contemplation	{U}
Rituel	М
	•••
Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque puis remettez-les dessus dans l'ordre de vo	
choix. Vous pouvez mélanger.	
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expertise de Baral	{3}{U}{U}	Prédestination	{U}
Rituel	R	Rituel	С
Renvoyez jusqu'à trois artefacts et/ou créa ciblés dans les mains de leurs propriétaires. Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de m inférieure ou égale à 4 depuis votre main sans pa coût de mana.	nana	Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regregardez les deux cartes du dessus de votre bibliothè Mettez ensuite n'importe quel nombre d' elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)	que.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Malédiction du pourceau	{X}{U}{U
Rituel	F
Exilez X créatures ciblées. Pour chaque cette manière, son contrôleur crée un je verte Sanglier.	

Recherche compulsive	{2}{U}
Rituel	
Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se dé ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se dé d'une carte de terrain.	fausse
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rite de duplication	{2}{U}{U}	Vague désactivatrice {2}{W}	
Ditual		Divid	
Rituel Kick {5} Créez un jeton qui est une copie d&# ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de place.</td><td></td><th>Rituel Pour chaque adversaire, détruisez jusqu'à un artefact ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle. Recyclage {6}{W}{W} ({6}{W}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Quand vous recyclez la Vague désactivatrice, détruisez tous les artefacts et tous les enchantements. Magic the Gathering © Wizards of the Coast</th><th></th></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td><th>wago tre samoning & wizards of the coast</th><th>J</th></tr><tr><td></td><td></td><th></th><th></th></tr></tbody></table>			

Vision ancestrale	$\neg \bot$
Rituel	R
Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs etemps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.) Le joueur ciblé pioche trois cartes.	
e joueur ciblé pioche trois cartes.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	- 1

Victoire cor	tre la horde	{1	6}{W}{W}
Rituel			R
sur le cham	te {1} de moins à lanc p de bataille. outes les créatures.	er pour chaque ci	eature
Magic the Gat	thering © Wizards of the C	oast	

Désinfection temporelle	$\{2\}\{W\}\{W\}\{U\}$	Brisants shivâns
Rituel	R	Terrain R
Renvoyez une créature que vous contrôle son propriétaire, puis détruisez toutes les		{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {U} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération expressive	{U}{R}
Rituel	U
Regardez les trois cartes du dessus de votre b Mettez I'une d'elles dans votre ma I'une d'elles au-dessous de votre et exilez I'une d'elles. Vous pouve carte exilée ce tour-ci.	ain, mettez bibliothèque,
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	

Étendues sauvages en évolution		Forteresse glaciaire
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.		Terrain Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forge de campagne		Île

Terrain

 $\label{eq:T} $$\{T\}: Ajoutez\ \{C\}. $$ \{T\}: Ajoutez\ \{R\} ou\ \{W\}. Ce terrain vous inflige\ 1 blessure.$









Immensité de Cielcouvert		Landes cendreuses
Terrain R {1}, {T}: Ajoutez {W}{U}.		Terrain C {T}: Ajoutez {C}. Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain	F
{1}, {1}: Add {U}{R}.	
{1}, {T}: Add {U}{R}.	
{1}, {1}: Add {U}{R}.	

	_
Landes d'Adarkar	`
]
Terrain R	
{T} : Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {W} ou {U}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Monastère mystique	Montagne
Terrain U Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {U}, {R} ou {W}.	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;amp;amp;t, <center&jt;img &<="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"></center&jt;img>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne amp;amp;amp;lt;center&	Terrain de base : montagne & amp;amp;amp;lt;center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Paysage périlleux
Terrain de base : montagne C & montagne & C & mp; amp; mp; lt; center & mp; amp; gt; & mp; amp; amp; lt; mg width = & amp; amp; amp; quot; 65 & amp; amp; amp; quot; align = & amp; amp; amp; quot; center & amp; amp; amp; quot; src = & amp; amp; amp; quot; & amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;	Terrain (T): Ajoutez {C}. (T), sacrifiez le Paysage périlleux: Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, de montagne ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Recyclage {U}{R}{W} ((U){R}{W}, défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Plaine
Terrain de base : montagne C	Terrain de base : plaine C
<center><img "<="" 65"="" align="center" center="" src="graph/manas/bigW.jpg" width="65"/></center>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	Plaine
	Terrain de base : plaine C
	<center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>p;amp;amp;gt;</center>
)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	Prairie rocailleuse
	Terrain R {T): Ajoutez {C}. {WR}, {T}: Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante		Saillies de la cascade
Terrain : plaine et île ({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.		Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {UR}, {T}: Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Rectorat du haut des falaises		Temple de l'illumination

4		
Temple de la révélation		Terres arables irriguées
Terrain R	'	Terrain : plaine et île
Ce terrain arrive engagé.		Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. {T}: Ajoutez {U} ou {R}.		Recyclage {2}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Temple du triomphe		Tour de commandement

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

Tour de commandement	
Terrain	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tour du Reliquaire		Voie de I'Ascendance
Terrain Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main. {T}: Ajoutez {C}.		Terrain C La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	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	

Anneau solaire	{1}
Artefact	R
{T} : Ajoutez {C}{C}.	K
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'Azorius	{2}
Artefact	U
{1}, {T}: Ajoutez {W}{U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

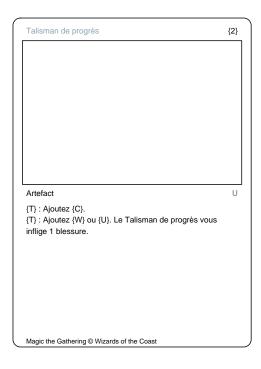
Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact	R
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	
l'identité couleur de votre commandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'Izzet	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {U}{R}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet de Boros	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.	O
(1), (1) 17,904.02 (15)(17).	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pierre de Guermont	{2}
Artefact	U
{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	

Poteau d'entrainement évolutif	{2}{U}
Artefact	R
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphe ou de rituel, si cet artefact a moins de trois marqueu charge » sur lui, mettez un marqueur « charge » su Retirez trois marqueurs « charge » de cet artefact : vous lancez pour la prochaine fois un sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez-le	émère urs « ur lui. Quand et vous
pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Électrodominance {X}{R}	/P\
Liectrodominance	(17)
Éphémère	R
Electrodominance inflige X blessures à n'importe	
quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une vale	ur
de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans	
payer son coût de mana.	
Mania tha Catharina @ William da of the Cant	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fioriture en transformation	{2}{R}	Le pactole	{3}{F
Éphémère	R	Éphémère	
Démonstration (Quand vous lancez ce sort, v copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adv qu'il le copie aussi. Les joueurs peuver nouvelles cibles pour leurs copies.) Détruisez une cible, artefact ou créature, que contrôlez pas. Si ce permanent est détruit de manière, son contrôleur exile les cartes du de bibliothèque jusqu'à ce qua#039;il exili non-terrain, puis il peut lancer cette carte san coût de mana.	ersaire pour nt choisir de vous ne cette sssus de sa e une carte		e carte. z deux jetons Trésor. (Ce sont crifiez cet artefact : Ajoutez un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of	f the Coast

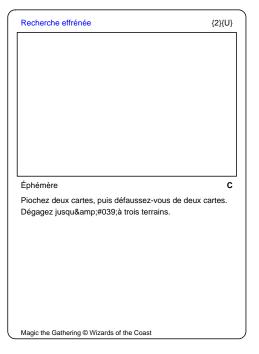
Fissuration	{1}{R}
Éphémère	U
Choisissez I'un?? La Fissuration inflige 3 blessures à une créa? Détruisez un artefact ciblé.	ture ciblée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

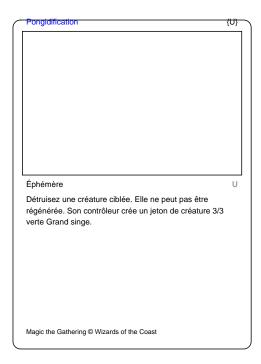
Inversion de Narset	{U}{U}
Éphémère	R
Copiez un sort d'éphémère ou de renvoyez-le dans la main de son propri choisir de nouvelles cibles pour cette co	étaire. Vous pouvez

 ${3}{R}$

С

Option	{U}
Éphémère	С
Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dess Piochez une carte.	ous.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Réfléchir à deux fois

Éphémère

M

Piochez une carte.
Flashback {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation sublime {4}{U	{U}	Retour au pays
Éphémère	R	Éphémère
Choisissez I'un ou plus ?	•	Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagr
? Contrecarrez le sort ciblé.		nombre de points de vie égal à sa force.
? Contrecarrez la capacité activée ciblée ou la capacité		l
déclenchée ciblée.		
? Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la mair	ı	
de son propriétaire. ? Créez un jeton qui est une copie d'une créature		
ciblée que vous contrôlez.		
? Le joueur ciblé pioche une carte.		
,		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruter	{U}
Éphémère	С
Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre	
cimetière.)	
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Commandement de Prismari	{1}{U}{R}
Éphémère	R
Choisissez deux ? ? Le Commandement de Prismari inflige 2 blessur n'importe quelle cible. ? Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défadeux cartes.	
? Un joueur ciblé crée un jeton Trésor.? Détruisez un artefact ciblé.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

{W}

Expansion // Explosion	{UR}{UR}	Impetus brillant	{2}{F
Éphémère	R	Enchantement : aura	
Expansion		Enchanter : créature	
{UR}{UR}		La créature enchantée gagne +	,
Copiez un sort d'éphémère ou de rituel	ciblé avec	attaque à chaque combat si po autre que vous si possible.)	issible et attaque un joueur
une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Vo	l l	À chaque fois que la créature e	enchantée attaque, vous
choisir de nouvelles cibles pour cette copie.		créez un jeton Trésor. (C'	,
Explosion		sacrifiez cet artefact : Ajoutez u	un mana de la couleur de
{X}{U}{U}{R}{R}		votte choix. ")	
e attace at a			
L'Explosion inflige X blessures à n	9;importe		
quelle cible. Un joueur ciblé pioche X cartes. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the	e Coast

Magma opus	{6}{U}{F
Éphémère	I
Le Magma opus inflige 4 blessu	'
le désirez entre n'importe Engagez deux permanents cibl	•
créature 4/4 bleue et rouge Élé	•
{U/R}{U/R}, défaussez-vous du	Magma opus : Créez un
jeton Trésor.	

Maládistica de 4000 cardesas	(D)
Malédiction d'opulence	{R}
Enchantement : aura et malédiction	U
Enchanter : joueur À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, crée	7 110
jeton Or. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de	
même. (Un jeton Or. est un artefact avec « Sacrifiez ce artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix	
aneract : Ajoutez un mana de la codiedi de votre choix	. ")
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{2}{R}

C?ur aligné {2}{V	V}	Technique de tempête	{3}{W}
Enchantement Rafale ? À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez un marqueur « ralliement » sur cet enchantement. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse pour chaque marqueur « ralliement » sur lui. (À chaque fois que vous lancez un sor non-créature, le jeton gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t	Enchantement : aura Déluge (Quand vous lancez ce sort, c sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous po nouvelles cibles pour ces copies. Les des jetons.) Enchanter : une créature que vous co La créature enchantée gagne +1/+1 p enchantement que vous contrôlez. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	ouvez choisir de copies deviennent ntrôlez
magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prison fantomale	{2}{W}
Enchantement	U
Les créatures ne peuvent pas vous	s attaquer à moins que
leur contrôleur ne paie {2} pour cha	aque créature qu'il
contrôle qui vous attaque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

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	

