

Anneau solaire

{1}



Artefact

{T} : Ajoutez {C}{C} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

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

Autel d'Ashnod

{3}



Artefact

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}



Artefact

{T} : Ajoutez trois manas de la couleur de votre choix à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planétaire mécanique vedalken

{4}



Artefact

CNS

Vous pouvez lancer des cartes non-terrain à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius

{2}



Artefact

{1}, {T} : Ajoutez {W}{U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir

{2}



Artefact

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre du forgerage

{2}



Artefact

DIS

{1}, {T} : Dégagez la créature ciblée qui a une capacité activée avec {T} dans son coût.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élixir de mille ans

{3}



Artefact

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.

{1}, {T} : Dégagez la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque de sombracier

{3}



Artefact : équipement

MBS

La Plaque de sombracier est indestructible.

La créature équipée est indestructible.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourchon redresseur

{2}{W}{U}



Artefact

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

C16

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bracelets de l'illusionniste

{2}



Artefact : équipement

GTC

À chaque fois qu'une capacité de la créature équipée est activée, si ce n'est pas une capacité de mana, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique

{4}



Artefact

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci.
Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine paradoxale

{5}



Artefact légendaire

À chaque fois que vous lancez un sort, dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dague de radiesthésie

{2}



Artefact : équipement

Quand la Dague de radiesthésie arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé crée deux jetons de créature 0/2 verte Plante avec le défenseur.

La créature équipée gagne +2/+1.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez transformer la Dague de radiesthésie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'oracle

{4}



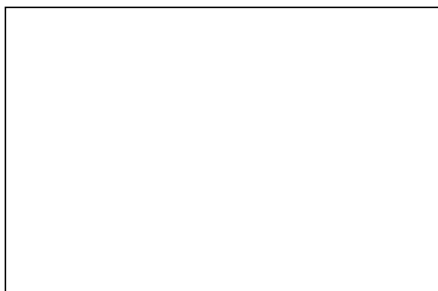
Artefact

{2}, {T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte. Mettez un marqueur « brique » sur le Caveau de l'oracle.

{T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana. N'activez cette capacité que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur le Caveau de l'oracle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

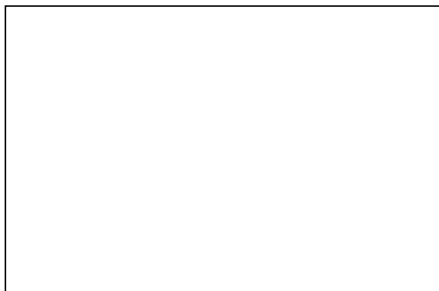
XE

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{T} : Ajoutez {W}{U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

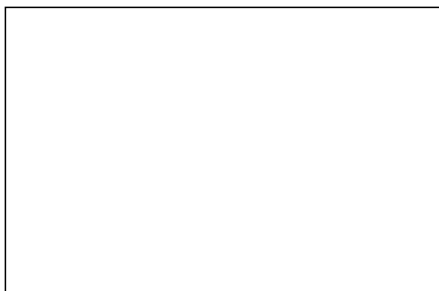
C16

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{T} : Ajoutez {U} ou {B} à votre réserve. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire

CHK

{T} : Ajoutez {U} à votre réserve.

{U}, {T} : Dégagez le permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez le terrain ciblé.

Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

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

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {U} ou {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare hermétique



Terrain

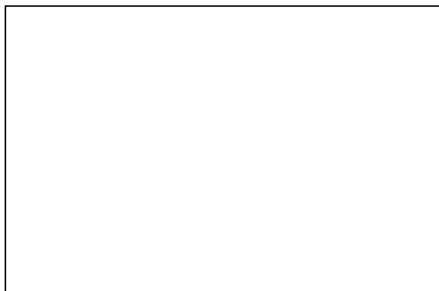
C14

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{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

Bassins férides



Terrain : île et marais

{T} : Ajoutez {U} ou {B} à votre réserve.)

Les Bassins férides arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.)

Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine




Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille et mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti sorcier {1}{U}{U}




Invoquer : sorcier

{U}, {oT}: Ajoutez 3 manas incolores à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Norritt {3}{B}



Invoquer : diabolin IA


T: Dégagez la créature bleue ciblée.

T: La créature non-mur ciblée attaque ce tour-ci si possible. Si cette créature n'attaque pas, détruisez-la à la fin du tour à moins qu'elle ne soit arrivée en jeu sous le contrôle de son propriétaire tour-ci. Vous ne pouvez jouer cette capacité que pendant le tour du contrôleur de cette créature avant l'étape de déclaration des attaquants.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane des embruns {1}{B}



Invoquer : clerc IA


{oT}: Sacrifiez une créature pour donner +2/+2 à la créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

{1}{U}{U}: Sacrifiez une créature pour contrecarrer le sort d'invocation ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des cercueils {2}{B}



Invoquer : sorcier TE

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Reine des cercueils pendant votre phase de dégagement.

{2}{B}, {T}: Mettez en jeu sous votre contrôle la carte de créature ciblée en provenance d'un cimetière quelconque. Retirez cette créature de la partie si la Reine des cercueils est dégagée ou si vous perdez le contrôle de la Reine des cercueils.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, golem d'argent

{5}

Créature-artefact légendaire : golem

À chaque fois que Karn, golem d'argent bloque ou devient bloqué, il gagne -4/+4 jusqu'à la fin du tour.

{1} : L'artefact non-créature ciblé devient, jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à son coût converti de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur d'aura

{3}{U}

Créature : illusion

UD

Vol

Quand le Voleur d'Aura est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous acquérez le contrôle de tous les enchantements (mais vous ne pouvez pas déplacer les auras).

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste

{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

9E

{T} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impératrice Galiva

{3}{U}{U}

Créature : légende


IN

{U}{U}, {oT}: Acquérez le contrôle de la légende ciblée ou du permanent légendaire ciblé. (Cet effet ne s'arrête pas à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur de marionnettes {2}{U}




Créature : humain et sorcier XE

{U}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager la créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcanis l'omnipotent {3}{U}{U}{U}



Créature légendaire : sorcier

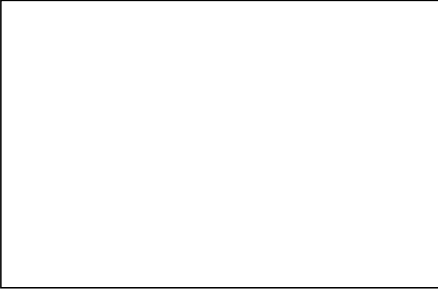
{T} : Piochez trois cartes.

{2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omnipotent dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste aphetien {1}{U}



Créature : sorcier ON

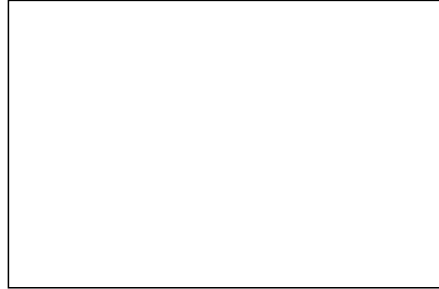
{oT} : Dégagez l'artefact ciblé ou la créature ciblée.

Mue {U} (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artificier du Synode {2}{U}



Créature : vedalken et artificier DS

{X}, {T} : Engagez X artefacts non-créature ciblés.

{X}, {T} : Dégagez X artefacts non-créature ciblés.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Azami, dame des parchemins

{2}{U}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

Engagez un sorcier dégagé que vous contrôlez : Piochez une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sutreur de destin

{3}{U}

Créature : zombie et sorcier

ALA

{T} : Vous pouvez engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Exhumation {U} ({U} : Renvoyez en jeu cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Retirez-la de la partie à la fin du tour ou si elle devait quitter le jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur de Damnejonc

{3}{W}

Créature : sangami et soldat

EVE

{T} : Engagez la créature ciblée.

À chaque fois que vous jouez un sort blanc, vous pouvez dégager le Trappeur de Damnejonc.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjudicateur des Éthermentés

{4}{U}

Créature-artefact : vedalken et chevalier

C16

Vol

{1}{W}{B}, {T} : Détruisez la créature ou l'enchantement ciblé.

{2}{U} : Dégagez l'Adjudicateur des Éthermentés.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental des marées

{2}{U}



Créature : élémental

WWK

{U}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager une autre créature ciblée.

<i>Toucheterre</i> — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez dégager l'Élémental des marées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niblis du souffle

{2}{U}



Créature : esprit

DKA

Vol

{U}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager la créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjôleuse de volontés

{3}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

DKA

{T} : Acquérez le contrôle de la créature ciblée ayant une force inférieure ou égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche de Havengul

{3}{U}{B}



Créature : zombie et sorcier

{1} : Vous pouvez lancer une carte de créature ciblée dans un cimetière ce tour-ci. Quand vous lancez cette carte ce tour-ci, la Liche de Havengul acquiert toutes les capacités activées de cette carte jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sydri, génie galvanique

{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain et artificier

C16

{U} : L'artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance sont chacune égales à son coût converti de mana jusqu'à la fin du tour.
{W}{B} : La créature-artefact ciblée acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briseur de volonté

{3}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

ORI

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

Chimère inconcevable

{4}{U}

Créature-enchantement : chimère

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

Père de la stagnation

{4}{U}{B}

Créature : eldrazi


BFZ

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, ce joueur exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque et vous piochez deux cartes.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit dévoué {1}{W}




Créature : esprit et clerc
 Vol
 Sacrifiez l'Esprit dévoué : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des trophées {2}{U}

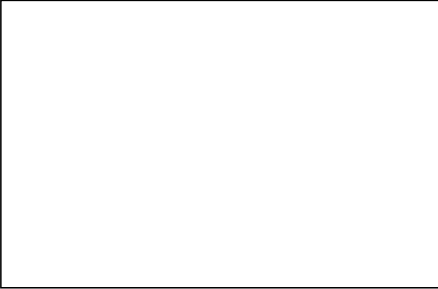


Créature : humain et sorcier
 Quand le Mage aux trophées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact dont le coût converti de mana est de 3, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisans fées {3}{U}

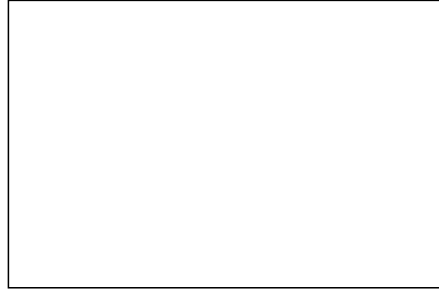


Créature : peuple fée et artificier C16
 Vol
 À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Exilez ensuite tous les autres jetons créés par les Artisans fées.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la chute du sable {2}{U}



Créature : humain et clerc
 [T] : Dégagez un autre permanent ciblé.
 Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
 Quand vous recyclez le Vizir de la chute du sable, dégagez un permanent ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confiscation

{4}{U}{U}

Enchantement : aura

9E

Enchanter : permanent (Ciblez un permanent au moment où vous jouez cette carte. Cette carte arrive en jeu attachée à ce permanent.)

Vous contrôlez le permanent enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domination

{X}{1}{U}{U}

Éphémère

C15

Acquérez le contrôle de la créature ciblée dont le coût converti de mana est inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opalescence

{2}{W}{W}

Enchantement

UD

Chaque autre enchantement non-aura est une créature avec une force et une endurance chacune égale à son coût converti en mana. Cette créature est encore un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

Cherchez une carte dans votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol éhonté

{4}{U}{U}{U}

Rituel

Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}

Enchanter : créature

SOK

{U} : Engagez la créature enchantée.
{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de Pemmin

{1}{U}{U}

Enchanter : créature

SC

{U} : Dégagez la créature enchantée.
{U} : La créature enchantée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{U} : La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités ce tour-ci.
{1} : La créature enchantée gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}

Enchantement

M11

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous pouvez lancer des cartes non-terrain comme si elles avaient le flash. (Vous pouvez les lancer à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves de la volition

{3}{U}{U}{U}



Enchantement : aura

SOM

Enchanter : permanent

Quand les Rêves de la volition arrivent sur le champ de bataille, si le permanent enchanté est engagé, dégagez-le. Vous contrôlez le permanent enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rançon de l'âme

{2}{U}{B}



Enchanter : créature

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Défaussez-vous de deux cartes : Le contrôleur de la Rançon de l'âme la sacrifie, puis pioche deux cartes. Seul un adversaire peut activer cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faillie cyclonique

{1}{U}



Éphémère

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de sombracier

{1}{W}



Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée est une créature-artefact 0/1 Insecte avec l'indestructible et perd toutes ses autres capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisonnier de la lune

{2}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} : Ajoutez {C} à votre réserve » et perd tous les autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, mage de l'esprit ingénieux

{4}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

{+1} : Piochez une carte.

{+1} : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

{-9} : Ciblez jusqu'à trois créatures. Acquérez le contrôle de chacune d'elles.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Expropriation

Rituel

<i>Dilemme du conseil</i> — En commençant par vous, chaque joueur vote pour temps ou argent. Pour chaque vote de temps, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Pour chaque vote d'argent, choisissez un permanent pour chacun qui a fait ce vote et vous vous en gagnez le contrôle. Exilez l'Expropriation.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast