

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des tombes

{2}{B}{B}



Créature : zombie et esprit

R

Au début de votre entretien, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiku, fleur de la nuit

{B}{B}



Créature légendaire : humain et assassin

R

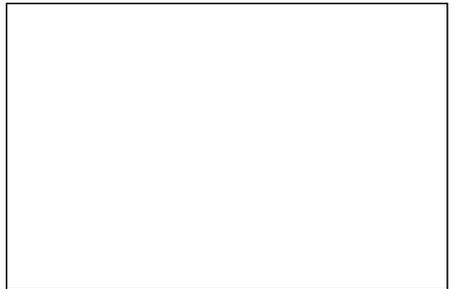
{2}{B}{B}, {T} : Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de l'ombre profonde

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {B}. Les Elfes de l'ombre profonde vous infligent 1 blessure.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}

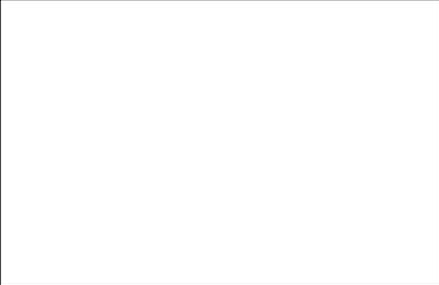


Créature : elfe et shaman R
 {G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :
 Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,
 révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

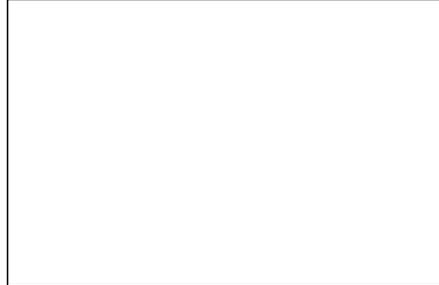


Créature : oiseau R
 Vol
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener du Bogardân {6}{R}{R}



Créature : dragon M
 Flash
 Vol
 Quand l'Escouffener du Bogardân arrive sur le champ de
 bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le
 voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

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

Experte gracieuse

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erayo, ascendante soratami

{1}{U}

Créature légendaire : lunareen et moine

R

Vol

À chaque fois que le quatrième sort d'un tour est lancé, inversez Erayo, ascendante soratami.

Essence d'Erayo

Enchantement légendaire

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort chaque tour, contrecarrez ce sort.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse transmutatrice

{3}{U}

Créature-artefact : humain et artificier

R

{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteuse des crues

{1}{U}



Créature : lunaréen et sorcier

C

Vol

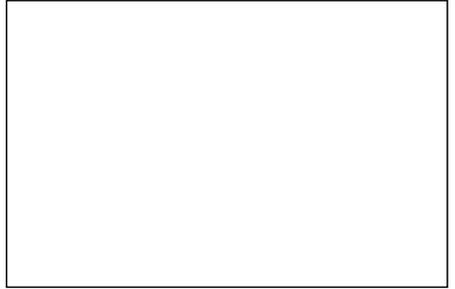
{2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Engagez un terrain ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadière angélique

{3}{W}{W}



Créature : ange

M

Vol

Tant que vous contrôlez un humain, la Brigadière angélique a la défense talismanique et l'indestructible.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier

{1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Initiative

Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aïelame le Ressuscité

{3}{B}{B}{R}{R}



Créature légendaire : zombie et dragon

R

Vol

Quand Aïelame le Ressuscité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de permanent Dragon ciblée depuis votre cimetière.

{B}{R} : Toutes les créatures Dragon gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange du Maelstrom

{W}{U}{B}{R}{G}



Créature : ange

M

Vol

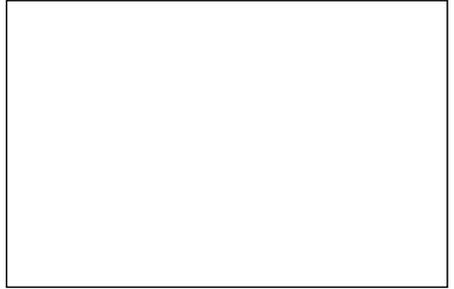
À chaque fois que l'Archange du Maelstrom inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer un sort depuis votre main sans payer son coût de mana.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la Nouvelle Alara

{2}{G}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karrthus, tyran de Jund

{4}{B}{R}{G}



Créature légendaire : dragon

M

Vol, célérité

Quand Karrthus, tyran de Jund arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de tous les dragons, puis dégagez tous les dragons.

Les autres créatures Dragon que vous contrôlez ont la célérité.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}



Créature : mur U
 Défenseur, vol
 Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des slivoïdes {W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : slivoïde R
 {2} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Numot, le dévastateur {3}{R}{W}{U}



Créature légendaire : dragon R
 Vol
 À chaque fois que Numot, le dévastateur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous faites ainsi, détruisez jusqu'à deux terrains ciblés.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain escouffener {4}{B}{R}{R}{G}



Créature : dragon M
 Vol, piétinement, célérité
 {R} : Le Suzerain escouffener gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
 {B}{G} : Régénérez le Suzerain escouffener.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de demain

{2}{G}



Rituel

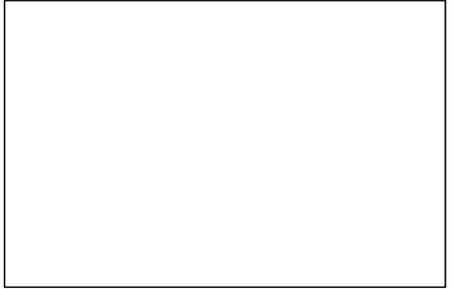
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Suspension 2 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {G} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours de découverte

{2}{G}



Rituel

C

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

? Vous pouvez jouer jusqu'à deux terrains supplémentaires ce tour-ci.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'aube de tous les soleils

{4}{G}



Rituel

R

Pour chaque couleur, renvoyez jusqu'à une carte ciblée de cette couleur depuis votre cimetière dans votre main. Exilez L'aube de tous les soleils.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souvenance

{2}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

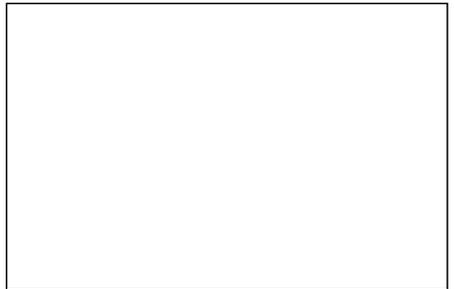
R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence

{3}{W}{U}{B}{R}{G}



Rituel

M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte blanche, une carte bleue, une carte noire, une carte rouge et une carte verte. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espoir renaissant

{G}{W}



Rituel

U

Renvoyez une carte multicolore ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résultats inattendus

{2}{G}{U}



Rituel

R

Mélanges votre bibliothèque, puis révélez la carte du dessus. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille et renvoyer les Résultats inattendus dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hémorragie des pensées

{2}{B}{R}



Rituel

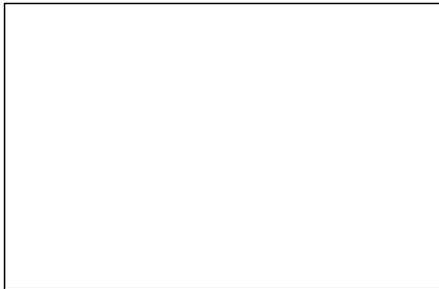
R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main. L'Hémorragie des pensées inflige 3 blessures à ce joueur pour chaque carte avec le nom choisi révélée de cette manière. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de ce joueur toutes les cartes avec ce nom et exiliez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou dans la coque

{R}{G}



Rituel

U

Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé et un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille

{B}{G}

Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain

U

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum violent

{B}{B}{R}{R}{G}{G}

Rituel

R

Détruisez trois permanents ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant

Terrain

U

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

{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet



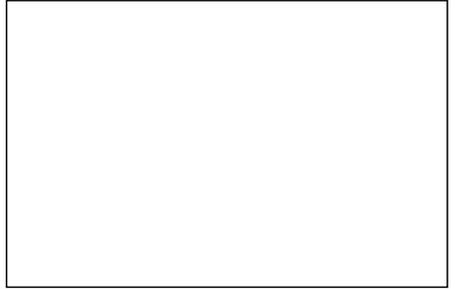
Terrain

U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie 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

Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

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

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain C

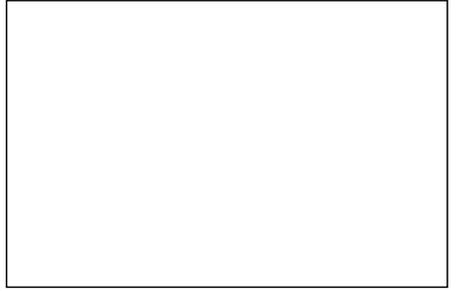
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

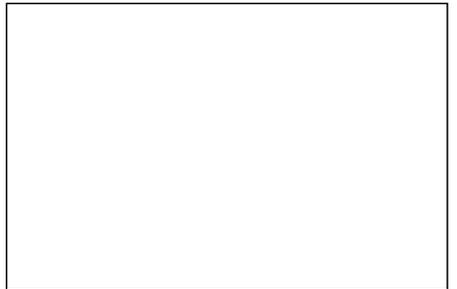


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain R

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

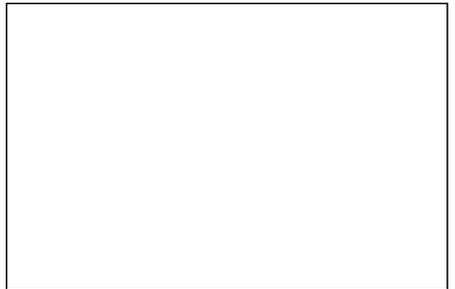
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

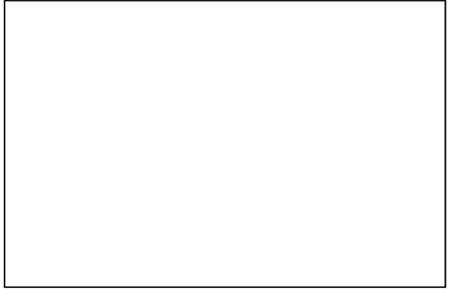
U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



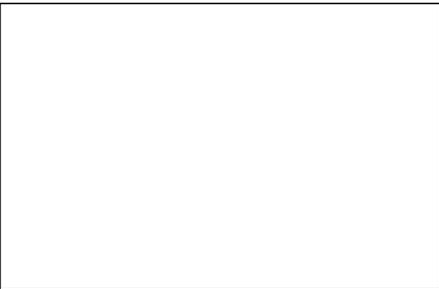
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



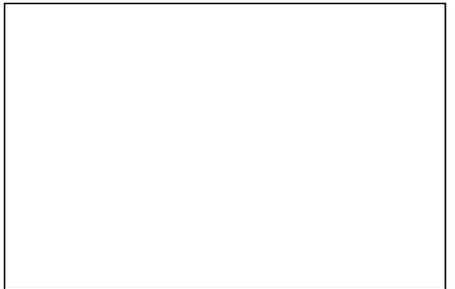
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

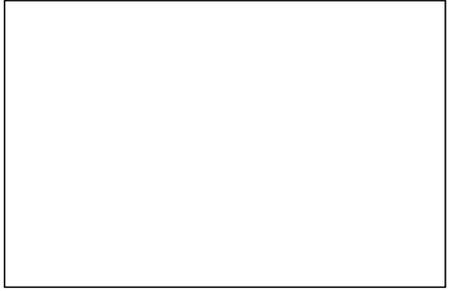
C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

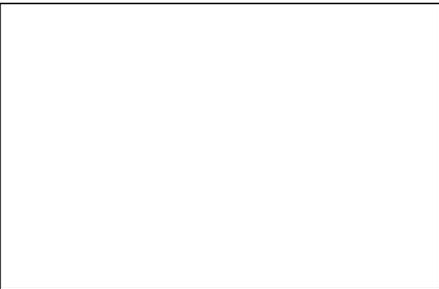
C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

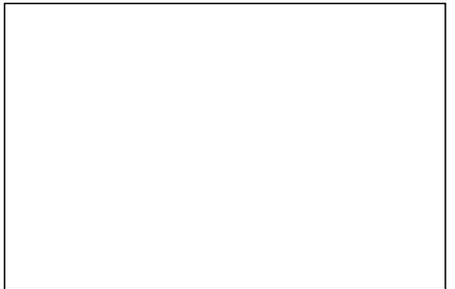
C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {G} 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

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

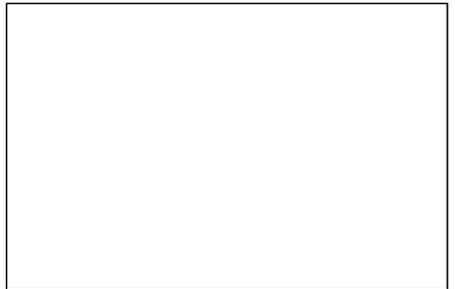
U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{G}.

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

Amulette de vigueur

{1}



Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros {2}



Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

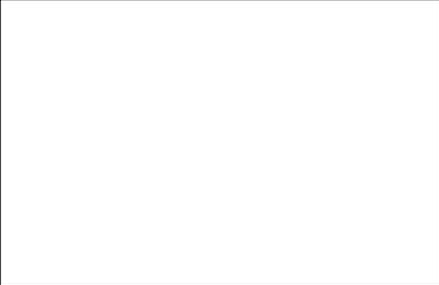


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul {2}

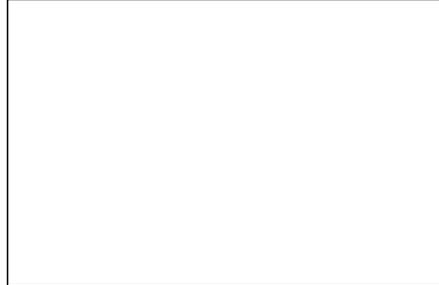


Artefact C

{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de corps et d'esprit {3}



Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et ce joueur meule dix cartes.

Équipement {2}

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

Tezzeret le Chercheur

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiyo, le sage de la lune

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tamiyo

M

{+1} : Engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Piochez une carte pour chaque créature engagée qu'un joueur ciblé contrôle.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main » et « À chaque fois qu'une carte est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, vous pouvez la renvoyer dans votre main. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan le Fou

{3}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

M

{+0} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Sarkhan le Fou s'inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.

{-2} : Le contrôleur de la créature ciblée la sacrifie, puis ce joueur crée un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

{-4} : Chaque créature Dragon que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, jetez le planeswalker.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjourneur

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser **M**

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez.
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que
vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-ménages

{U}

Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre
main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre
choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice

{1}{U}

Éphémère **U**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre
au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous
de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère **U**

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher
dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre
sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{R}{G}



Éphémère

U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

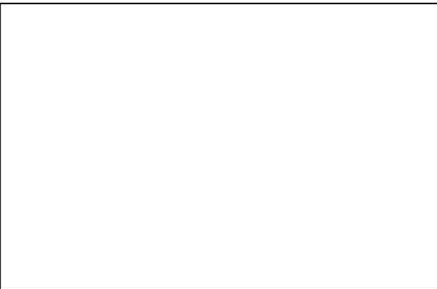
U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}



Éphémère

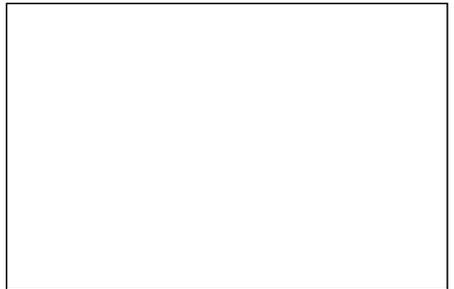
U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de Pemmin

{1}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{U} : Dégagez la créature enchantée.

{U} : La créature enchantée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{U} : La créature enchantée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

{1} : La créature enchantée gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel {2}{U}



Enchantement : aura **C**
 Enchanter : créature
 {U} : Engagez la créature enchantée.
 {U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

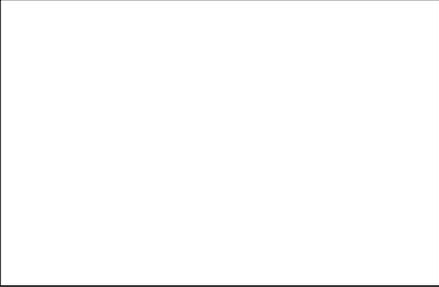
Destinée angélique {2}{W}{W}



Enchantement : aura **M**
 Enchanter : créature
 La créature enchantée gagne +4/+4, a le vol et l'initiative, et elle est un ange en plus de ses autres types.
 Quand la créature enchantée meurt, renvoyez la Destinée angélique dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

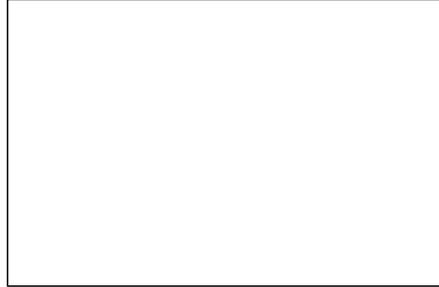
Contemplation {1}{W}{W}



Enchantement **U**
 À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus du Maelstrom {W}{U}{B}{R}{G}



Enchantement **M**
 Le premier sort que vous lancez à chaque tour a la cascade. (Quand vous lancez votre premier sort, exiliez 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 votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

