

Karn, golem d'argent

{5}

Créature-artefact légendaire : golem **R**

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 sa valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des cercueils

{2}{B}

Créature : zombie et sorcier **R**

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

{2}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille sous votre contrôle. Quand la Reine des cercueils devient dégagée ou que vous perdez le contrôle de la Reine des cercueils, exilez cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Norritt

{3}{B}

Créature : diabolotin **C**

{T} : Dégagez une créature bleue ciblée.

{T} : Choisissez une créature non-mur ciblée que le joueur actif a contrôlé continuellement depuis le début du tour.

Cette créature attaque ce tour-ci si possible. Détruisez-la au début de la prochaine étape de fin si elle n'a pas attaqué ce tour-ci. N'activez qu'avant que les attaquants soient déclarés.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane des embruns

{1}{B}

Créature : humain et clerc et shaman **C**

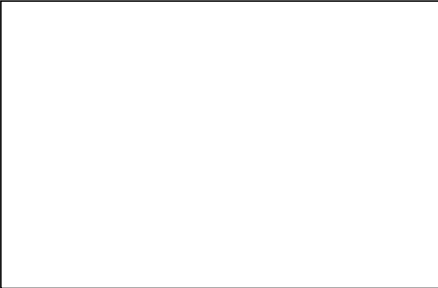
{T}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

{1}{U}{U}, sacrifiez une créature : Contrecarrez un sort de créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père de la stagnation {4}{U}{B}



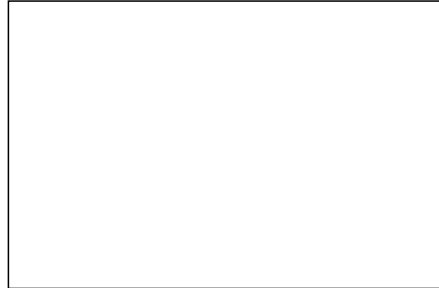
Créature : eldrazi M

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

Alchimiste aphtettien {1}{U}




Créature : humain et sorcier U

{T} : Dégagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.
 Mue {U}

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjudicateur des Éthermentés {4}{U}



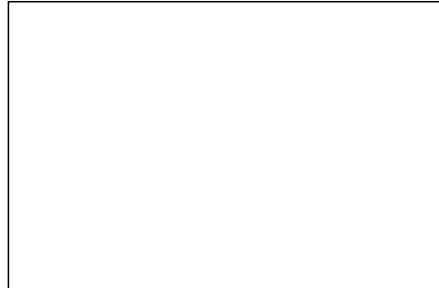
Créature-artefact : vedalken et chevalier M

Vol
 {1}{W}{B}, {T} : Détruisez une cible, créature ou enchantement.
 {2}{U} : Dégagez l'Adjudicateur des Éthermentés.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti sorcier {1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier C

{U}, {T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature légendaire : sorcier R

{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

Artificier du Synode {2}{U}

Créature : vedalken et artificier R

{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

Archiviste {2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier R

{T} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisans færies {3}{U}

Créature : peuple fée et artificier R

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 færies.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Azami, dame des parchemins

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

Créature légendaire : humain et sorcier

R

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

0/2

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

Briseur de volonté

{3}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

R

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

Élémental des marées

{2}{U}

Créature : élémental

U

{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

Enjôleuse de volontés

{3}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

M

{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée ayant une force inférieure ou égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des trophées

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage aux trophées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de 3, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impératrice Galiva

{3}{U}{U}



Créature légendaire : ondin et noble

R

{U}{U}, {T} : Acquérez le contrôle d'un permanent légendaire ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niblis du souffle

{2}{U}



Créature : esprit

U

Vol

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur de marionnettes

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la chute du sable

{2}{U}

Créature : humain et clerc

C

{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

Sutueur de destin

{3}{U}

Créature : zombie et sorcier

U

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

Exhumation {U} {{U}} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité.

Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou s'il devrait quitter le champ de bataille. N'exhumez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur d'aura

{3}{U}

Créature : illusion

R


Vol

Quand le Voleur d'Aura meurt, vous acquérez le contrôle de tous les enchantements. (Vous ne pouvez pas déplacer les auras.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit dévoué {1}{W}



Créature : esprit et clerc **R**


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

Liche de Havengul {3}{U}{B}



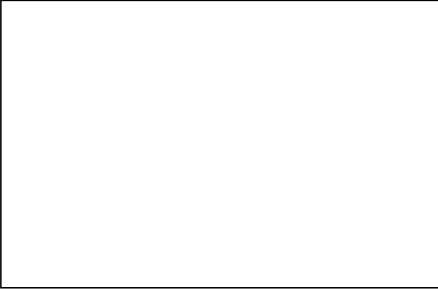
Créature : zombie et sorcier **M**

{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

Trappeur de Damnejonc {3}{W}



Créature : sangami et soldat **C**

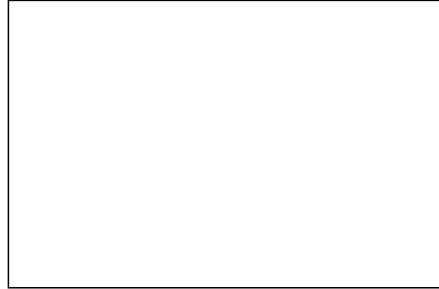
{T} : Engagez une créature ciblée.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sydri, génie galvanique {W}{U}{B}



Créature légendaire : humain et artificier **M**

{U} : Un artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance sont chacune égales à sa valeur de mana jusqu'à la fin du tour.

{W}{B} : Une 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

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol éhonté

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



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exproprier



Rituel

M

<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

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

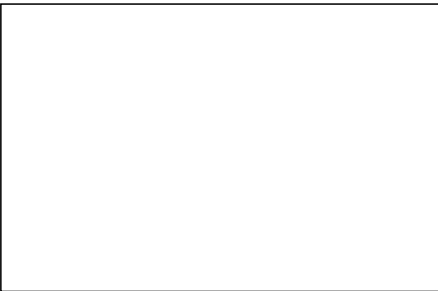
La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Aqueduc de Dimir



Terrain U

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}.

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

Bassins fétides



Terrain : île et marais R

{(T)} : Ajoutez {U} ou {B}.

Les Bassins fétides 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 U

{T} : Ajoutez {C}.

{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, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

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

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

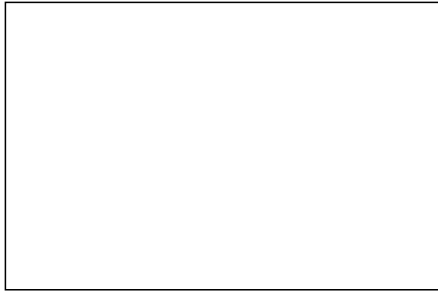


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.
{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare hermétique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{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

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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

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

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

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

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


Anneau solaire {1}



Artefact U
 {T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

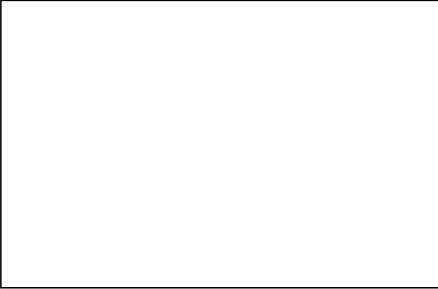
Bottes de piedagile {2}



Artefact : équipement U
 La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
 Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

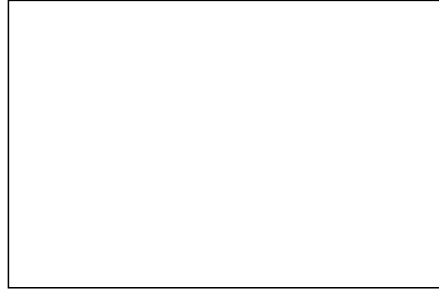
Autel d'Ashnod {3}



Artefact U
 Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Bracelets de l'illusionniste {2}



Artefact : équipement R
 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

Cachet d'Azorius {2}




Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'oracle {4}



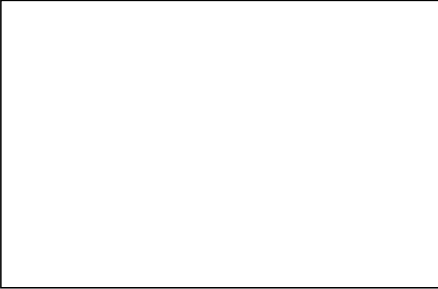
Artefact R

{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

Cachet de Dimir {2}

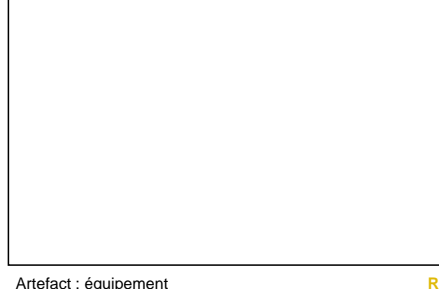


Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dague de radiesthésie {2}



Artefact : équipement R

Quand la Dague de radiesthésie arrive sur le champ de bataille, un 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

Élixir de mille ans

{3}



Artefact

R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.
{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée.

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

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

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

Lotus doré

{5}



Artefact

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine paradoxale

{5}

Artefact légendaire

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planétaire mécanique vedalken

{4}

Artefact

R

Vous pouvez lancer des sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre du forgerage

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque de sombracier

{3}

Artefact : équipement

R

Indestructible

La créature équipée a l'indestructible.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique

{4}

Artefact

R

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 n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourchon redresseur

{2}{W}{U}

Artefact

U

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}

Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, mage de l'esprit ingénieux

{4}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+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

Domination

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

Éphémère

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

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

Faillie cyclonique

{1}{U}

Éphémère

R

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

Confiscation

{4}{U}{U}

Enchantement : aura

U

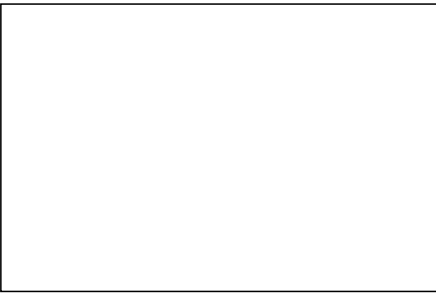
Enchanter : permanent

Vous contrôlez le permanent enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

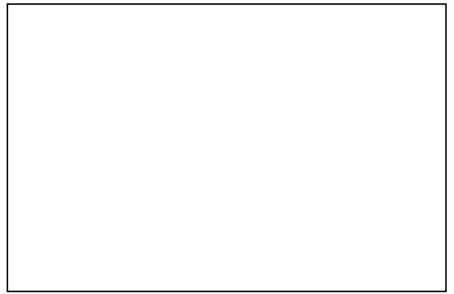
{U} : Engagez la créature enchantée.

{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisonnier de la lune

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}



Enchantement

R

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 les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves de la volition

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



Enchantement : aura

U

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

Mutation de sombracier

{1}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rançon de l'âme

{2}{U}{B}



Enchantement : aura

R

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. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opalescence

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Chaque autre enchantement non-aura est une créature en plus de ses autres types et sa force et son endurance de base sont chacune égale à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Merieke Ri Berit

{W}{U}{B}



Créature légendaire : humain

P

Merieke Ri Berit ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée aussi longtemps que vous contrôlez Merieke Ri Berit. Quand Merieke Ri Berit quitte le champ de bataille ou devient dégagée, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

