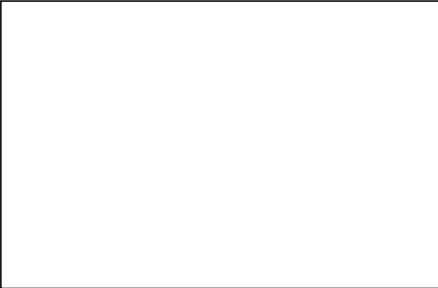


Ranger à la chèvre des nues {3}{W}{W}



Créature : géant et guerrier et ranger U

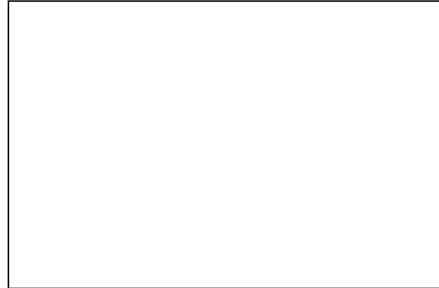
Quand le Ranger à la chèvre des nues arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.

Engagez trois sangamis dégagés que vous contrôlez : Le Ranger à la chèvre des nues gagne +2/+0 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger à la chèvre des nues {3}{W}{W}



Créature : géant et guerrier et ranger U


Quand le Ranger à la chèvre des nues arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.

Engagez trois sangamis dégagés que vous contrôlez : Le Ranger à la chèvre des nues gagne +2/+0 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger à la chèvre des nues {3}{W}{W}



Créature : géant et guerrier et ranger U


Quand le Ranger à la chèvre des nues arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.

Engagez trois sangamis dégagés que vous contrôlez : Le Ranger à la chèvre des nues gagne +2/+0 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demi-dieu de la revanche {BR}{BR}{BR}{BR}{BR}



Créature : esprit et avatar R

Quand vous lancez ce sort, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes appelées Demi-dieu de la revanche de votre cimetière.

Vol, célérité

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demi-dieu de la revanche

{BR}{BR}{BR}{BR}{BR}



Créature : esprit et avatar

R

Quand vous lancez ce sort, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes appelées Demi-dieu de la revanche de votre cimetière.

Vol, célérité

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demi-dieu de la revanche

{BR}{BR}{BR}{BR}{BR}



Créature : esprit et avatar

R

Quand vous lancez ce sort, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes appelées Demi-dieu de la revanche de votre cimetière.

Vol, célérité

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demi-dieu de la revanche

{BR}{BR}{BR}{BR}{BR}



Créature : esprit et avatar

R

Quand vous lancez ce sort, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes appelées Demi-dieu de la revanche de votre cimetière.

Vol, célérité

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de Cendrelande

{BR}{BR}{BR}



Créature : élémental et guerrier


U

L'Évideur de Cendrelande ne peut pas bloquer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de Cendrelande {BR}{BR}{BR}




Créature : élémental et guerrier U  
 L'Évideur de Cendrelande ne peut pas bloquer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nobilis de la guerre {RW}{RW}{RW}{RW}{RW}

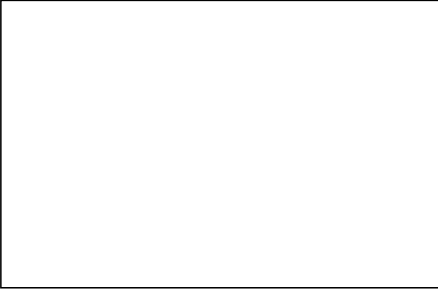


Créature : esprit et avatar R  
 Vol  
 Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de Cendrelande {BR}{BR}{BR}

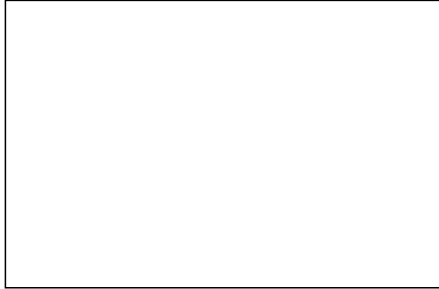


Créature : élémental et guerrier U  
 L'Évideur de Cendrelande ne peut pas bloquer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nobilis de la guerre {RW}{RW}{RW}{RW}{RW}



Créature : esprit et avatar R  
 Vol  
 Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nobilis de la guerre

{RW}{RW}{RW}{RW}{RW}



Créature : esprit et avatar

R

Vol

Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du bûcher

{2}{RW}{RW}{RW}



Créature : esprit et horreur

R

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, le Noble féal du bûcher inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous gagnez 3 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nobilis de la guerre

{RW}{RW}{RW}{RW}{RW}



Créature : esprit et avatar

R

Vol

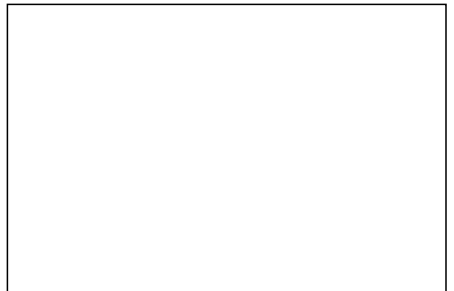
Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du bûcher

{2}{RW}{RW}{RW}



Créature : esprit et horreur

R

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, le Noble féal du bûcher inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous gagnez 3 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du bûcher

{2}{RW}{RW}{RW}



Créature : esprit et horreur

R

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, le Noble féal du bûcher inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous gagnez 3 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représentation de la destinée

{RW}



Créature : sangami

R

{RW} : La Représentation de la destinée devient un sangami et esprit avec une force et une endurance de base de 2/2.

{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un esprit, elle devient un sangami et esprit et guerrier avec une force et une endurance de base de 4/4.

{RW}{RW}{RW}{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un guerrier, elle devient un sangami et esprit et guerrier et avatar avec une force et une endurance de base de 8/8, le vol et l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du bûcher

{2}{RW}{RW}{RW}



Créature : esprit et horreur

R

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, le Noble féal du bûcher inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous gagnez 3 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représentation de la destinée

{RW}



Créature : sangami

R

{RW} : La Représentation de la destinée devient un sangami et esprit avec une force et une endurance de base de 2/2.

{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un esprit, elle devient un sangami et esprit et guerrier avec une force et une endurance de base de 4/4.

{RW}{RW}{RW}{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un guerrier, elle devient un sangami et esprit et guerrier et avatar avec une force et une endurance de base de 8/8, le vol et l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représentation de la destinée

{RW}



Créature : sangami

R

{RW} : La Représentation de la destinée devient un sangami et esprit avec une force et une endurance de base de 2/2.

{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un esprit, elle devient un sangami et esprit et guerrier avec une force et une endurance de base de 4/4.

{RW}{RW}{RW}{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un guerrier, elle devient un sangami et esprit et guerrier et avatar avec une force et une endurance de base de 8/8, le vol et l'initiative.

1/1

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

Représentation de la destinée

{RW}



Créature : sangami

R

{RW} : La Représentation de la destinée devient un sangami et esprit avec une force et une endurance de base de 2/2.

{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un esprit, elle devient un sangami et esprit et guerrier avec une force et une endurance de base de 4/4.

{RW}{RW}{RW}{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un guerrier, elle devient un sangami et esprit et guerrier et avatar avec une force et une endurance de base de 8/8, le vol et l'initiative.

1/1

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

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

Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

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

Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumage

{1}{R}



Éphémère

C

L'Allumage inflige 3 blessures à une créature ciblée.

Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, l'Allumage inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumage

{1}{R}



Éphémère

C

L'Allumage inflige 3 blessures à une créature ciblée.

Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, l'Allumage inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumage

{1}{R}

Éphémère

C

L'Allumage inflige 3 blessures à une créature ciblée. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, l'Allumage inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumage

{1}{R}

Éphémère

C

L'Allumage inflige 3 blessures à une créature ciblée. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, l'Allumage inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incineration

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incineration inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javelot de flammes

{2R}{2R}{2R}

Éphémère

U

{2R} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {R}. La valeur de mana de cette carte est 6.)  
Le Javelot de flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incineration

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incineration inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javelot de flammes

{2R}{2R}{2R}

Éphémère

U

{2R} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {R}. La valeur de mana de cette carte est 6.)  
Le Javelot de flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javelot de flammes

{2R}{2R}{2R}

Éphémère

U

((2R) peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {R}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Le Javelot de flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisse-miroir

{2}{WU}{WU}

Éphémère

R

Chaque autre créature devient une copie d'une créature non-légitime ciblée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javelot de flammes

{2R}{2R}{2R}

Éphémère

U

((2R) peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {R}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Le Javelot de flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisse-miroir

{2}{WU}{WU}


Éphémère

R

Chaque autre créature devient une copie d'une créature non-légitime ciblée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de ferraille {1}




Créature-artefact : épouvantail U

Sacrifiez la Poupée de ferraille : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de ferraille {1}




Créature-artefact : épouvantail U

Sacrifiez la Poupée de ferraille : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de ferraille {1}




Créature-artefact : épouvantail U

Sacrifiez la Poupée de ferraille : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier {2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier de la pleine lune

{1}{WB}{WB}



Créature : zombie et chevalier

R

Protection contre le blanc et contre le noir

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{WB}{WB} : Le Cavalier de la pleine lune gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier de la pleine lune

{1}{WB}{WB}



Créature : zombie et chevalier

R

Protection contre le blanc et contre le noir

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{WB}{WB} : Le Cavalier de la pleine lune gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier de la pleine lune

{1}{WB}{WB}



Créature : zombie et chevalier

R

Protection contre le blanc et contre le noir

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{WB}{WB} : Le Cavalier de la pleine lune gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier de la pleine lune

{1}{WB}{WB}



Créature : zombie et chevalier

R

Protection contre le blanc et contre le noir

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{WB}{WB} : Le Cavalier de la pleine lune gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}



Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}



Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}



Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast