

Assembleur de mécanoptères

{6}



Créature-artefact : mécanoptère

R

Vol

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivrétrainte

{6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre

M

Contact mortel, lien de vie

Quand la Machine guivrétrainte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique Vendilion

{1}{U}{U}



Créature légendaire : peuple fée et sorcier

M

Flash


Vol

Quand la Clique Vendilion arrive sur le champ de bataille, regardez la main du joueur ciblé. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur révèle la carte ciblée, la met au-dessous de sa bibliothèque et pioche ensuite une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier **R**


Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx consacré {4}{U}{U}



Créature : sphinx **M**


Vol

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez piocher deux cartes.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de l'identité {1}{U}{U}



Créature : ondin et gremlin **M**


Au moment où la Némésis de l'identité arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

La Némésis de l'identité a la protection contre le joueur choisi.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser, forger savant {2}{U}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier **R**

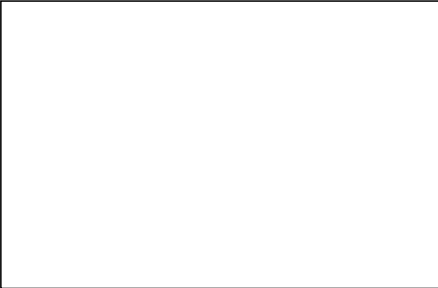
Flash

Quand Venser, forger savant arrive sur le champ de bataille, renvoyez un sort ou un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ætherlin {4}{U}{U}



Créature : changeforme R

{U} : Exilez l'Ætherlin. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

{U} : L'Ætherlin ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

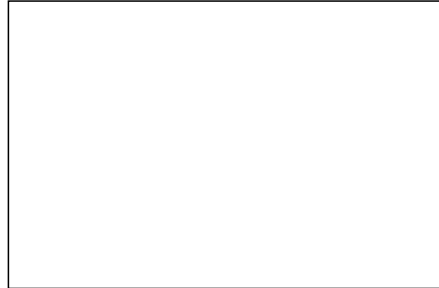
{1} : L'Ætherlin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

{1} : L'Ætherlin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}



Créature : géant M


Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrocenseur avemain {2}{W}



Créature : oiseau et sorcier U

Flash


Vol

Si un adversaire devait chercher dans une bibliothèque, ce joueur cherche dans les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard du drogskol {5}{W}{U}



Créature : esprit R

Vol

Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

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

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, piochez une carte.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

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

Vision ancestrale



Rituel

R

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



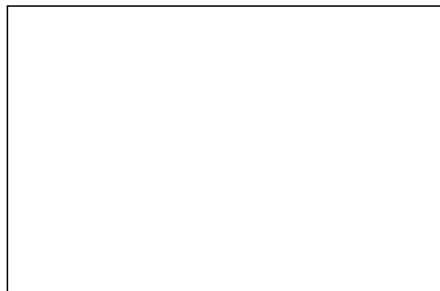
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colisée céphalide



Terrain

U

{T} : Ajoutez {U}. Le Colisée céphalide vous inflige 1 blessure.
<>Seuil</> ? {U}, {T}, sacrifiez le Colisée céphalide : Le joueur ciblé pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes de sa main. N'activez cette capacité que s'il y a sept cartes ou plus dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste



Terrain

R

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

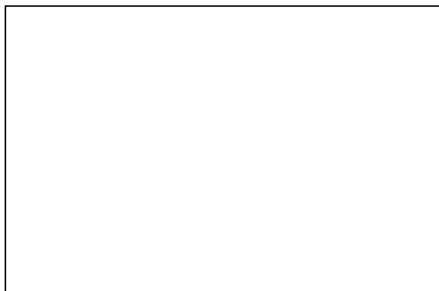
R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de poussière



Terrain

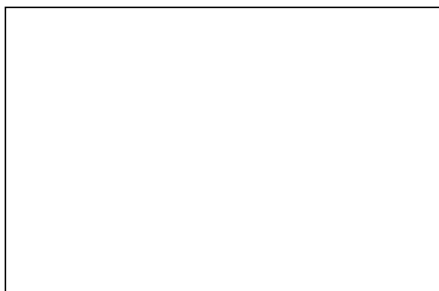
R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, sacrifiez un terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé.

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

Frontière tectonique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith



Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine

C

{W}

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

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île

R

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

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

Bombe à sortilèges d'Éther

{1}



Artefact

C

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet

{2}



Artefact

R

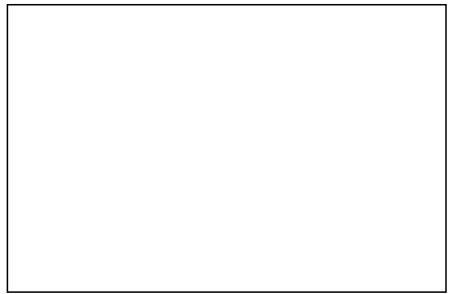
{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet du bouffon

{4}



Artefact

R

{2}, {T}, sacrifiez le Bonnet du bouffon : Cherchez trois cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

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

Carte d'expédition

{1}



Artefact

C

{2}, (T), sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

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

Épée d'Eau et de Feu

{3}



Artefact : équipement

M

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

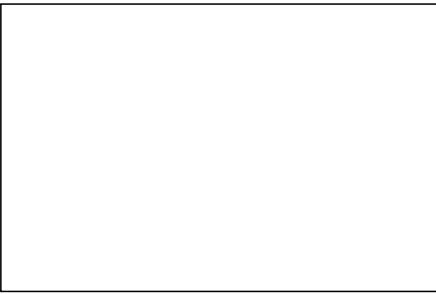
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

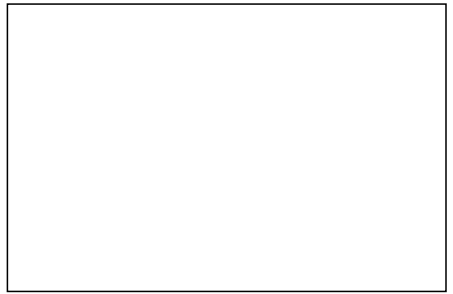
U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'oubli

{3}



Artefact

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.

{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn libéré

{7}



Planeswalker légendaire : Karn

M

{+4} : Un joueur ciblé exile une carte de sa main.

{-3} : Exilez un permanent ciblé.

{-14} : Recommencez la partie en laissant en exil toutes les cartes de permanent non-aura exilées avec Karn libéré. Puis mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

6/

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 dégageement 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. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

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

Éphémère

M

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condescendance

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de calcul

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}

Éphémère

U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

M

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique

{U}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absence imprévue

{X}{W}{W}



Éphémère

R

Mettez un permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de silence

{6}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire joue un sort, contrecarrez ce sort et mettez un marqueur « sec » sur le Décret de silence. Quand il y a au moins trois marqueurs « sec » sur le Décret de silence, sacrifiez-le.

Recyclage {4}{U}{U}

Quand vous recyclez le Décret de silence, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brumes de Peindrell

{3}{U}



Enchantement

R

Toutes les créatures ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature à moins que vous ne payiez {1}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hésitation

{1}{U}



Enchantement

U

Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l'Hésitation et contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immobilisation

{1}{U}

Enchantement

U

Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l'Immobilisation. Si vous faites ainsi, chacun des adversaires de ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée de parallaxe

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Marée de parallaxe : Exilez un terrain ciblé.

Quand la Marée de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il possède exilées avec la Marée de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immunité diplomatique

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Linceul

La créature enchantée a le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seconde chance

{2}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez 5 points de vie ou moins, sacrifiez la Seconde chance et jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

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

Halo serti de runes

{W}{W}



Enchantement

R

Au moment où le Halo serti de runes arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte.
Vous avez la protection contre le nom de carte choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effondrement planaire

{1}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, s'il y a quatre créatures ou plus sur le champ de bataille, sacrifiez l'Effondrement planaire et détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice karmique

{2}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle détruit un permanent non-créature que vous contrôlez, vous pouvez détruire un permanent ciblé que cet adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'épuisement

{2}{W}{W}



Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Le joueur enchanté ne peut pas lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protection selon Téfèiri

{2}{W}



Enchantement

U

{W}, sacrifiez un enchantement : Détruisez un enchantement ciblé.

{3}{U}{U}: Contrez un sort d'enchantement ciblé.

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

Renouvellement angélique

{1}{W}



Enchantement

C

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le Renouvellement angélique. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de nettoyage

{1}{W}

Enchantement

U

Sacrifiez le Sceau de nettoyage : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}

Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent. Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille du trône vacant

{3}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hanna la navigatrice

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

R

{1}{W}{U}, {T} : Renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

