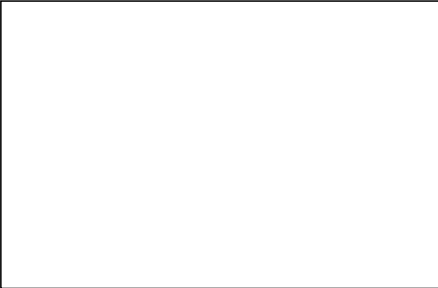


Apprenti jushi {1}{U}



Créature : humain et sorcier R

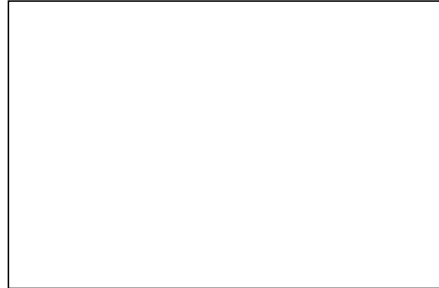
{2}{U}, {T} : Piochez une carte. Si vous avez au moins neuf cartes dans votre main, inversez l'Apprenti jushi.

Tomoya le divulgateur
 Créature légendaire : humain et sorcier
 2/3
 {3}{U}, {T} : Un joueur ciblé pioche X cartes, X étant le nombre de cartes dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partageforme {1}{U}




Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
 {2}{U} : Un changeforme ciblé devient une copie d'une créature ciblée jusqu'à votre prochain tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamesort surrakar {1}{U}{U}



Créature : surrakar R


À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur le Lamesort surrakar.

À chaque fois que le Lamesort surrakar inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher X cartes, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur lui.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de circonscription {W}{W}



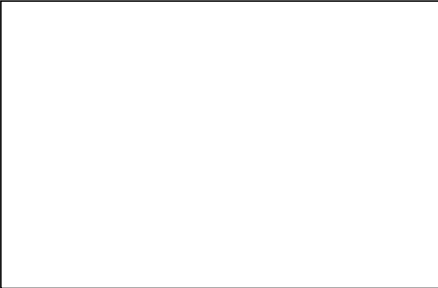
Créature : humain et soldat R

Initiative
 À chaque fois que le Capitaine de circonscription inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'Orchidée blanche {W}{W}



Créature : humain et chevalier R


Initiative

Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien sacré des esprits {1}{W}{W}



Créature : avatar R

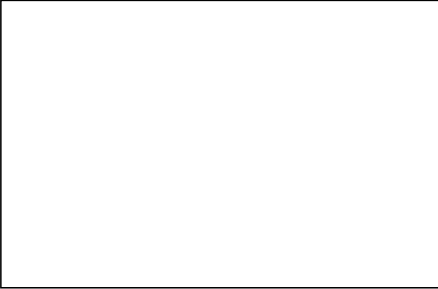
Vigilance

Quand le Gardien sacré des esprits meurt, créez X jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseuse de lames {2}{W}



Créature : phyrexian et humain et artificier R


Quand l'Épisseuse de lames arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les golems que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Générale de campagne angélique {2}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

<i>Lieutenant</i> ? Tant que vous contrôlez votre commandant, la Générale de campagne angélique gagne +2/+2 et les créatures que vous contrôlez ont la vigilance.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}

Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantelements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître serein {1}{W}

Créature : humain et moine R

À chaque fois que le Maître serein bloque, échangez sa force et la force d'une créature ciblée qu'il bloque jusqu'à la fin du combat.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, dieu du Soleil {3}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
 Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.
 Les autres créatures que vous contrôlez ont la vigilance.
 {2}{W}{W} : Créez un jeton de créature-enchantement 2/1 blanche Clerc.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin à la lame d'argent {1}{W}{W}


Créature : humain et chevalier R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
 Tant que le Paladin à la lame d'argent est associé à une autre créature, les deux créatures ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse {1}{W}{W}




Créature : humain et clerc U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse de Serra {W}{W}



Créature : ange R


Vous ne pouvez pas lancer ce sort pendant votre premier, deuxième ou troisième tour de la partie.

Vol, vigilance

3/3

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

Adjointe aux acquittements {W}{U}



Créature : humain et sorcier C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Quand l'Adjointe aux acquittements arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une autre créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brago, roi éternel

{2}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et noble

M

Vol

Quand Brago, roi éternel inflige des blessures de combat à un joueur, exilez n'importe quel nombre de permanents non-terrain que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos de Mélétiis

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Daxos de Mélétiis ne peut pas être bloqué par les créatures de force supérieure ou égale à 3.

À chaque fois que Daxos de Mélétiis inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière céleste de Lyev

{1}{W}{U}

Créature : humain et chevalier

U

Vol

Quand la Chevalière céleste de Lyev arrive sur le champ de bataille, détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse de Brumeprairie

{1}{WU}

Créature : sangami et sorcier

U

{2}{W}{U} : Exilez une créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphara, déesse de la Polis

{2}{W}{U}

Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au bleu est inférieure à sept, Éphara n'est pas une créature.

Au début de chaque entretien, si vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle au tour précédent, piochez une carte.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Nouveau Prahv

{W}{U}

Créature : humain et sorcier **U**

{W}{U} : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{3}{W}{U} : Détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'augure

{1}{WU}{WU}

Créature : sangami et sorcier **R**

À chaque fois que l'Experte de l'augure inflige des blessures de combat à un joueur, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Arbitre Augustin IV

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et conseiller **R**

Les sorts blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gwafa Hazid, mercanti

{1}{W}{U}



Créature légendaire : humain et gredin

R

{W}{U}, {T} : Mettez un marqueur « pot-de-vin » sur une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Son contrôleur pioche une carte.
Les créatures avec un marqueur « pot-de-vin » sur elles ne peuvent pas ni attaquer, ni bloquer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isperia, juge suprême

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



Créature légendaire : sphinx

M

Vol

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, vous pouvez piocher une carte.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isperia l'impénétrable

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



Créature légendaire : sphinx

R

Vol

À chaque fois qu'Isperia l'impénétrable inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez un nom de carte. Ce joueur révèle sa main. Si une carte du nom choisi est révélée de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec le vol, révéléz-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ith, grand arcaniste

{5}{W}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

Vigilance

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

Suspension 4 ? {W}{U}

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lavinia de la Dixième

{3}{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Protection contre le rouge

Quand Lavinia de la Dixième arrive sur le champ de bataille, déterminez chaque permanent non-terrain que vos adversaires contrôlent ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 4. (Jusqu'à votre prochain tour, ces permanents ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ojutaï, âme de l'hiver

{5}{W}{U}

Créature légendaire : dragon

R

Vol, vigilance

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, engagez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce permanent ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médomaï le Sans-âge

{4}{W}{U}

Créature légendaire : sphinx

M

Vol

À chaque fois que Médomaï le Sans-âge inflige des blessures de combat à un joueur, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Médomaï le Sans-âge ne peut pas attaquer pendant les tours supplémentaires.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ojutaï, seigneur-dragon

{3}{W}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol

Ojutaï, seigneur-dragon a la défense talismanique tant qu'il est dégagé.

À chaque fois qu'Ojutaï, seigneur-dragon inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard du drogskol

{5}{W}{U}

Créature : esprit

M

Vol, double initiative, lien de vie

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

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roc marqueciel

{2}{W}{U}

Créature : oiseau

U

Vol

Quand le Roc patrouilleur du ciel attaque, vous pouvez renvoyer une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle avec une endurance de 2 ou moins dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plumevoile

{WU}{WU}{WU}

Créature : élémental

U

Flash

Défenseur, vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage céleste immaculée

{4}{W}{U}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, dégagez la Sage céleste immaculée. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Somnomancienne

{1}{W}{U}



Créature : sangami et sorcier

C

Quand la Somnomancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vouivre du tonnerre

{2}{W}{U}



Créature : drakôn

U

Flash

Vol

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sygg, guide de rivière

{W}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier

R

Traversée des îles

{1}{W} : Un ondin ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du porceau

{X}{U}{U}



Rituel

R

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

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

Jour de condamnation

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup d'état militaire

{X}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Si X est supérieur ou égal à 5, détruisez toutes les autres créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mettre fin aux hostilités

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures et tous les permanents attachés aux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminus

{4}{W}{W}

Rituel

R

Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.

Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

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

Vengeance selon Akroma

{4}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Recyclage {3}

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

Crique tranquille



Terrain

C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

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

Fonderie des consuls



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T}, sacrifiez la Fonderie des consuls : Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

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

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

Immensité de Cielcouvert



Terrain

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

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe du halo



Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez au moins une île.

{T} : Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez au moins une plaine.

R

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



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieu hanté de la lande



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{W}{U}, {T}, exiliez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

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

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

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

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

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

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

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts

{0}



Artefact

U

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

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

Bouleversement de réalité

{1}{U}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

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

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

Condamnation

{W}



Éphémère

U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

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

Coup désactivateur

{2}{W}



Éphémère

U

Kick {2}{U}
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Si ce sort a été kické, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Blancsoleil

{X}{W}{W}{W}



Éphémère

R

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat. Mélangez le Zénith de Blancsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius

{W}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

? Piochez une carte.

? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}



Enchantement

R

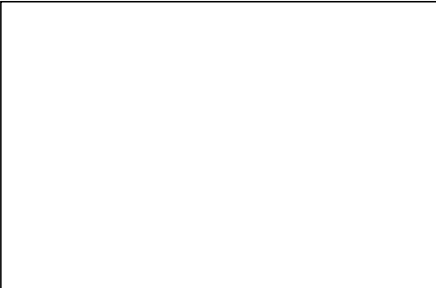
Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx

{X}{W}{U}{U}



Éphémère

M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

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

Champ des âmes

{2}{W}{W}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

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 permanents 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

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