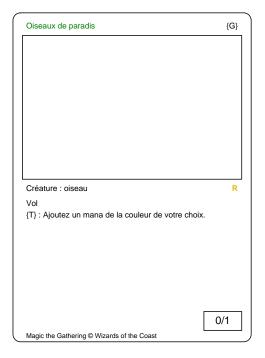
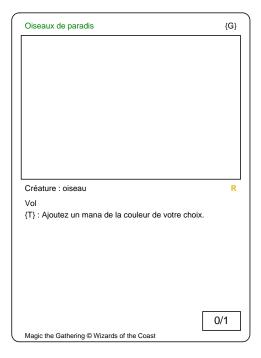


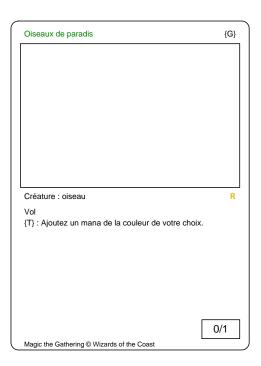
Enchanteresse argothienne

Créature : humain et druide

Linceul
À chaque fois que vous lancez un sort
d'enchantement, piochez une carte.







| Témoin éternel | {1}{G}{G} |
|--|------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : humain et shamane | U |
| Quand le Témoin éternel arrive sur le ch | amp de bataille, |
| vous pouvez renvoyer une carte ciblée d | lepuis votre |
| cimetière dans votre main. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | 2/1 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Troll au rabais | {2}{G}{G} | | Phantasme au rabais | {1}{U}{U} |
|--|---------------|---|---|-----------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Créature : troll et guerrier | R | | Créature : esprit | R |
| Quand le Troll au rabais arrive sur le champ | | | Le Phantasme au rabais ne peut p | |
| adversaire ciblé crée quatre jetons de créate Peuple fée avec le vol. | ure 1/1 bleue | | Quand le Phantasme au rabais arr bataille, un adversaire ciblé crée ci | · |
| {G} : Régénérez le Troll au rabais. | | | rouge Gobelin. | 1, |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | 8/4 | | | 4/6 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | J | Magic the Gathering © Wizards of the Co | ast |
| · | · | | <u> </u> | |

| _ | | |
|-------------------|--|-----------|
| Phanta | asme au rabais | {1}{U}{U} |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Créatu | ıre : esprit | R |
| Quano bataille | antasme au rabais ne peut pas être bloqu d le Phantasme au rabais arrive sur le cha e, un adversaire ciblé crée cinq jetons de Gobelin. | amp de |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | 4/6 |
| Magic tl | he Gathering © Wizards of the Coast | |

| Phantasme au rabais | {1}{U}{U} |
|---|--------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : esprit | R |
| Le Phantasme au rabais ne peut pa Quand le Phantasme au rabais arriv bataille, un adversaire ciblé crée cin rouge Gobelin. | ve sur le champ de |
| | |
| | |
| | |
| | 4/6 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coas | st |

| Phantasme au rabais {1}{U}{U} | Cerisaie interdite |
|---|---|
| Créature : esprit R Le Phantasme au rabais ne peut pas être bloqué. Quand le Phantasme au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée cinq jetons de créature 1/1 rouge Gobelin. | Terrain {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit. |
| 4/6 Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| Cerisaie interdite | Cerisaie interdite |
| | |

Terrain

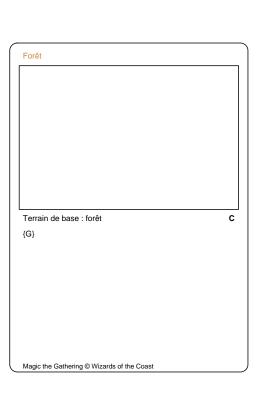
(T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Cerisaie interdite |
|---|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| Terrain R |
| {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. |
| À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 |
| incolore Esprit. |
| |
| |
| |
| |
| |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast |

| Cerisaie interdite | | Forêt | |
|---|---|--|---|
| | | | |
| Terrain R | | Terrain de base : forêt | С |
| {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit. | | (G) | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | J | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| · | | | |

| Forêt | |
|--|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain de base : forêt | С |
| {G} | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |



| | , |
|---|--|
| Forêt | Forêt pluviale embrumée |
| Terrain de base : forêt C | Terrain {T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'ile, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | |
| Forêt pluviale embrumée | Forêt pluviale embrumée |
| Terrain R | Terrain R |
| {T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale | {T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale |
| embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis | embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis |

mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

mélangez.

| Forêt pluviale embrumée | | Île |
|---|---|--|
| | | |
| Terrain R | | Terrain de base : île C |
| {T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. | | Terrain de base : ile C |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast |) | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |

| Grève inondée | |
|--|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain | F |
| {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. | |
| meiangez. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Île | |
|-----------------------|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain de base : île | С |
| {U} | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Lande venteuse |) | Lande venteuse |
|--|---|--|
| Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. | | Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |
| Lande venteuse |) | Lande venteuse |
| Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. | | Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |

| Plaine | Cité de solitude {2}{G | } |
|---|---|---|
| Terrain de base : plaine C | Enchantement | R |
| ⁢center>⁢img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg""& | Les joueurs ne peuvent lancer des sorts ou activer des capacités que pendant leur propre tour. Magic the Gathering Wizards of the Coast | |
| wagic the Gathering & Wizarus of the Godst | magic tire Gaurening & Wizards of tire Coast | |

| Cité de solitude | {2}{G} |
|--|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | R |
| Les joueurs ne peuvent lancer des sorts ou activer o | les |
| capacités que pendant leur propre tour. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Cité de solitude | {2}{G} |
|--|----------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | R |
| Les joueurs ne peuvent lancer des sorts ou act capacités que pendant leur propre tour. | iver des |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Défense du c?ur de la forêt {3}{G} | | Défense du c?ur de la forêt {3}{6 | G} |
|---|---|---|---------|
| | | | |
| Enchantement R | | Enchantement | R |
| Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du c?ur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez. | | Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du c?ur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deu cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille puis mélangez. | ıx |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | J | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |
| Défense du c?ur de la forêt {3}{G} | | Défense du c?ur de la forêt {3}{ | — G} |
| | | | _ |
| | | | |

Enchantement

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du c?ur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Enchantement

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du c?ur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Étendue de I'utopie | {G} | | | Étendue de I'utopie | {G} |
|--|-------|---|---------------|---|-----|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Enchantement : aura | С | | L | Enchantement : aura | С |
| Enchanter : forêt | | | | Enchanter : forêt | |
| Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive | e sur | | | Au moment où I'Étendue de I'utopie arrive | sur |
| le champ de bataille, choisissez une couleur. | | | | le champ de bataille, choisissez une couleur. | |
| À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pou mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire | | | | À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour or mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de | |
| couleur choisie. | ue ia | | | couleur choisie. | ia |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | \ | $\overline{}$ | | |

| Étendue de I'utopie | {G} |
|--|-------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement : aura | С |
| Enchanter : forêt | |
| Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive | sur |
| le champ de bataille, choisissez une couleur. | |
| À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire of | |
| couleur choisie. | ie ia |
| SSGISGI GIOSISIS | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Herbes éléphantesques | {G} |
|---|-------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | U |
| Entretien cumulatif {1} | |
| Les créatures noires ne peuvent pas vous attaquer. | |
| Les créatures non-noires ne peuvent vous attaquer à n que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature | noins |
| qu'il contrôle qui vous attaque. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Herbes éléphantesques | {G} | Végétation luxuriante | {G} |
|--|-------|--|-----|
| | | | |
| Enchantement | U | Enchantement : aura | |
| Entretien cumulatif {1} Les créatures noires ne peuvent pas vous attaquer. Les créatures non-noires ne peuvent vous attaquer à n que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque. | noins | Enchanter : terrain À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour d mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire. | u |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |
| Lignification { | 1}{G} | Végétation luxuriante | {G} |
| | | | |

| Li | gnification | {1}{G} |
|----|--|--------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Er | nchantement tribal : sylvin et aura | С |
| | nchanter : créature I créature enchantée est un sylvin avec une force e | at une |
| | durance de base de 0/4 et perd toutes ses capacit | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Ma | agic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Végétation luxuriante | {G} |
|---|-----|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement : aura | С |
| Enchanter : terrain | |
| À chaque fois que le terrain enchanté est engagé po | |
| mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | - |

| Végétation luxuriante { | G} | Propagande | {2}{U} |
|--|-------|--|----------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Enchantement : aura | c | Enchantement | U |
| Enchanter : terrain | | Les créatures ne peuvent pas vous attac | |
| À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du | ı. | leur contrôleur ne paie {2} pour chaque o | créature qu'il |
| mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire. | | contrôle qui vous attaque. | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| - | | | |
| Végétation luxuriante { | G} | Propagande | {2}{U} |

| _ | | |
|---|--|-----|
| | Végétation luxuriante | {G} |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Enchantement : aura | С |
| | Enchanter : terrain À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour d | u |
| | mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire. | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| ` | | |

Propagande (2){U}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Cercle de I'oubli {2}{W | } | Ligne ley de vertu {2}{W} | (W) |
|---|---|---|--------|
| Enchantement 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. | | Enchantement Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vo pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie. Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaire contrôlent.) | e s |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |
| Ligne ley de vertu {2}{W}{W | 1 | Prison fantomale {2} | {W} |

| Ligne ley de vertu {2}{ | {W}{W} |
|--|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | R |
| Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ | |
| pouvez l'avoir sur le champ de bataille au débu la partie. | |
| Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez | |
| être la cible de sorts ou de capacités que vos adversa contrôlent.) | aires |
| , | |
| | |
| | |
| Magic the Cathering © Wizards of the Coast | |

| Prison fantomale | {2}{W} | Bosquet solide | {G}{W} |
|---|--------|--|--------------------------------|
| | | | |
| Enchantement | U | Enchantement | R |
| Les créatures ne peuvent pas vous attaque leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créa contrôle qui vous attaque. | • | Les autres enchantements que vous contri linceul. {1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez bibliothèque une carte d'enchantem puis mélangez et mettez cette carte au-des bibliothèque. | dans votre ent, révélez-la, |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |

| Enchantement | R |
|---|----------|
| Les autres enchantements que vous contrôlez linceul. | z ont le |
| {1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dar | |
| bibliothèque une carte d'enchantement puis mélangez et mettez cette carte au-dessu | |
| bibliothèque. | |

| Bosquet solide | {G}{W} |
|--|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | R |
| Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul. | |
| {1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre | |
| bibliothèque une carte d'enchantement, révéle puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de vo | |
| bibliothèque. | ue |
| · | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Terrains de duels {1}{G | }{W} | | , | Terrains de duels {1}{G}{W} |
|---|------|---|---|--|
| | | | | |
| Enchantement | R | | L | Enchantement R |
| Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaqtour. Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaqutour. | | | | Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque tour. Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque tour. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | J | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | | | |

| _ | | |
|-------------|---|--------|
| ĺ. | Terrains de duels {1} | {G}{W} |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Enchantement | R |
| | Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chatour. | aque |
| | Pas plus d'une créature ne peut bloquer à cha | que |
| | tour. | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| \setminus | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Emrakul, Déchirure des Éons | {15} |
|--|------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature légendaire : eldrazi | M |
| Ce sort ne peut pas être contrecarré. | |
| Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplément après celui-ci. | aire |
| Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une | |
| couleur, annihilateur 6 | |
| Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un | |
| cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque. | |
| molarigo con cimenoro dano ca ziznemegaci | |
| _ | |
| 1 | 5/15 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Réassortiment | {3}{W} | | Réassortiment | (3){W} |
|--|--------|---|--|--------|
| | | | | |
| | | | | |
| Rituel | R | | Rituel | R |
| Renvoyez toutes les cartes d'enchantement votre cimetière sur le champ de bataille. (Les auras rien à enchanter restent dans votre cimetière.) | | | Renvoyez toutes les cartes d'enchantement de votre cimetière sur le champ de bataille. (Les auras sa rien à enchanter restent dans votre cimetière.) | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | J | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | | |

| Réassortiment | {3}{W} |
|---|--------------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | R |
| Renvoyez toutes les cartes d votre cimetière sur le champ de ba rien à enchanter restent dans votr | ataille. (Les auras sans |
| nen a enchanter resterit dans voti | e cimetiere.) |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Co | past |

| Lune de sang | {2}{R} |
|--|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | R |
| Les terrains non-base sont des montagnes. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Lune de sang | {2}{R} | | Halo serti de runes {W}{W} |
|--|--------|---|--|
| | | | |
| Enchantement | R | | Enchantement R |
| Les terrains non-base sont des montagnes. | | | 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 | | J | 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 cha | ımp de |
| pataille, choisissez un nom de carte. | |
| Vous avez la protection contre le nom de carte choisi | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Roue du soleil et de la lune | {GW}{GW} | | | |
|---|----------|--|--|--|
| | | | | |
| Enchantement : aura | R | | | |
| Enchanter : joueur Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place. | | | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | | | |

| Roue du soleil et de la lune | {GW}{GW} | Roue du soleil et de la lune {GW}{GW} |
|--|----------|---|
| | | |
| Enchantement : aura | R | Enchantement : aura |
| Enchanter : joueur Si une carte devait être mise dans le cimetière enchanté depuis n'importe où, cette car révélée et mise au-dessous de la bibliothèque à la place. | rte est | Enchanter : joueur Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |

| Roue du soleil et de la lune | {GW}{GW} |
|---|----------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement : aura | R |
| Enchanter: joueur | |
| Si une carte devait être mise dans le cimetière enchanté depuis n'importe où, cette cart | • |
| révélée et mise au-dessous de la bibliothèque | |
| à la place. | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |