

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand le Simulacre solennel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

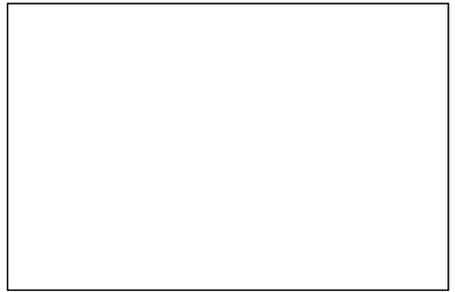
Quand le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}



Créature : oiseau

R

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarche

{G}



Créature : humain et druide

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone

{3}{U}



Créature : changeforme

R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique

{1}{U}



Créature : illusion

R

Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle acquiert « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'Uthuûn

{5}{U}{U}



Créature : sphinx

R

Vol

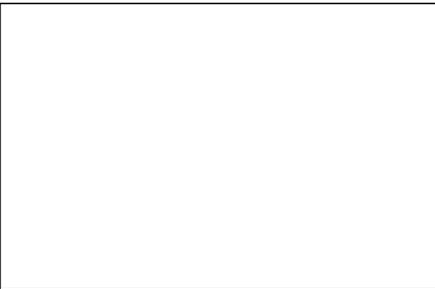
Quand le Sphinx d'Uthuûn arrive sur le champ de bataille, révéléz les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian

{3}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et changeforme

R

(({UP}) peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de grâce bataille

{3}{W}{W}



Créature : ange

R

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange sublime

{2}{W}{W}



Créature : ange

M

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Les autres créatures que vous contrôlez ont l'exaltation. (Si une créature a plusieurs occurrences d'exaltation, chacune d'elles se déclenche séparément.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran

{1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

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

Héroïne de Fortcotel

{2}{W}{W}



Créature : humain et chevalier

M

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que l'Héroïne de Fortcotel attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}

Créature : kor et artificier R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

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

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange stoïque {1}{G}{W}{U}

Créature : ange R

Vol, vigilance

Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'une créature pendant leurs étapes de dégagement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali

{G}{W}

Créature : chat et sorcier

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur Ixodon

{1}{G}{W}

Créature : éléphant et soldat

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur Ixodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la Nouvelle Alara

{2}{G}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft

{1}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et clerc

M

Défense talismanique

À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

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

Jenara, asura de guerre

{G}{W}{U}

Créature légendaire : ange

M

Vol

{1}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Jenara, asura de guerre.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.

Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Buttechardon

{1}{WU}{WU}{WU}

Créature : sangami et chevalier

R

Flash

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

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilletterne

{1}{GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier

R

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

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

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de la Noble féale de Feuilletterne, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigarda de la milice des hérons

{2}{G}{W}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol, défense talismanique

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas vous faire sacrifier de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafiq aux Innombrables

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



Créature légendaire : humain et chevalier

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tolsimir Sangdeloup

{4}{G}{W}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

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

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

(T) : Créez Voja, un jeton de créature légendaire 2/2 verte et blanche Loup.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de la Tour Flavescente

{G}{W}{U}

Créature : humain et soldat

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{T} : Détruisez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}

Rituel

C

{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

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

Porte guerre

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

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

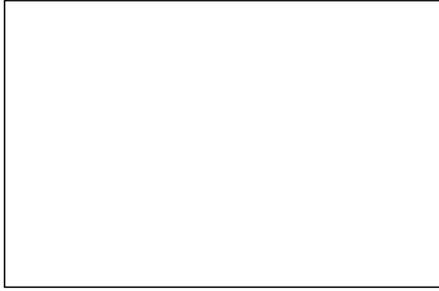
R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.

{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille



Terrain

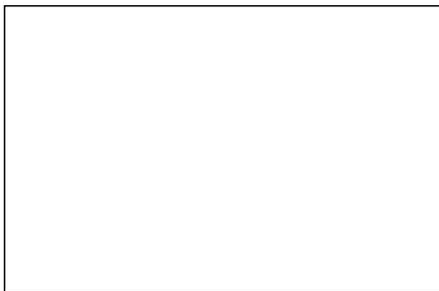
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

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

Château d'Eiganjo



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de Chromemer



Terrain

R

La Côte de Chromemer arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

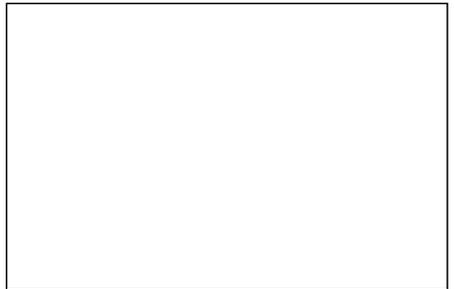
U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{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.

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

Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

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



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

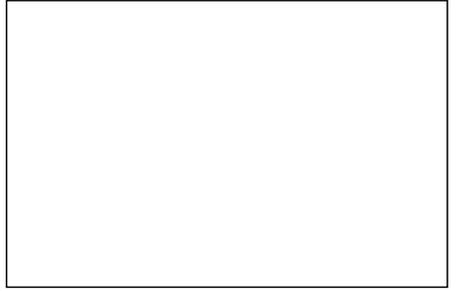


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

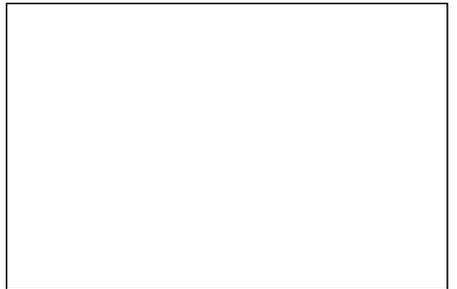


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale



Terrain : forêt et île
{(T) : Ajoutez {G} ou {U}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{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

Labyrinthe du halo



Terrain

R

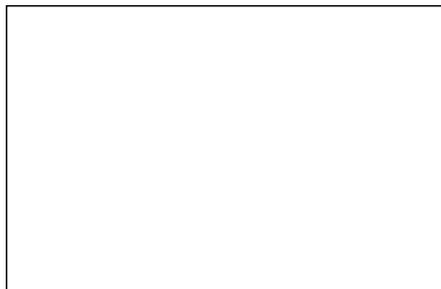
{T} : Ajoutez {C}.

{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.

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
{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

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique



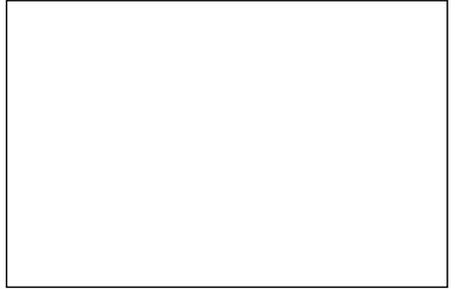
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine

R

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

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

Cachet de Selesnya

{2}

Artefact

C

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

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

Cachet de Simic

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Festin et de Famine

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous dégagez tous les terrains que vous contrôlez.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix

{3}

Artefact : équipement

M

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

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Langubestion

{2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, chasseur primordial

{2}{G}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-3} : Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{-6} : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre pour chaque terrain que vous contrôlez.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, chevalière errante

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, meneur de la bande

{1}{W}{W}

Planeswalker : Ajani

M

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{-3} : Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X étant votre total de points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon Jura

{3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+2} : Pendant le prochain tour d'un adversaire ciblé, les créatures que ce joueur contrôle attaquent Gideon Jura si possible.

{-2} : Détruisez une créature engagée ciblée.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon Jura devient une créature 6/6 Humain et Soldat qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

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

Dissipation

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

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

Réfléchir à deux fois

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte.

Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

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

Absorption

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrearez un sort ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

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

Charme de Selesnya

{G}{W}



Éphémère

U

Choose one ?

- ? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
- ? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.
- ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Bant

{G}{W}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.
- ? Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Treva

{G}{W}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Détruisez un enchantement ciblé.
- ? Exilez une créature attaquante ciblée.
- ? Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière obstruante

{W}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{1}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

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

Destinée angélique

{2}{W}{W}

Enchantement : aura

M

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +4/+4, a le vol et l'initiative, et elle est un ange en plus de ses autres types.
Quand la créature enchantée meurt, renvoyez la Destinée angélique dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité

{2}{W}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure de gloire

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

Enchantement

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, si c'est la première phase de combat du tour, dégagez cette créature. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

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

