

Poupée de son
{5}

Créature-artefact : construction
R

Indestructible  
Au moment où la Poupée de son arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.  
À chaque fois que des blessures sont infligées à la Poupée de son, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.  
{T} : La Poupée de son s’inflige 1 blessure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imitateur rusé
{2}{U}{U}

Créature : changeforme
M

Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie de n’importe quel permanent non-terrain sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, Boucher de la Vérité
{10}

Créature légendaire : eldrazi
M

Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.  
Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)  
Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d’où qu’il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poème apaisant
{3}{G}

Rituel
C

Détruisez tous les enchantements que vous ne contrôlez pas. Ensuite si vous contrôlez un terrain dégagé, détruisez tous les enchantements que vous contrôlez.

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

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez deux ?  
? Détruisez tous les artefacts.  
? Détruisez tous les enchantements.  
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.  
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

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

Précepteur idyllique

{2}{W}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchancement, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle

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



Rituel

R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réassortiment

{3}{W}



Rituel

R

Renvoyez toutes les cartes d'enchancement depuis votre cimetière sur le champ de bataille. (Les auras sans rien à enchanter restent dans votre cimetière.)

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 d'élevage



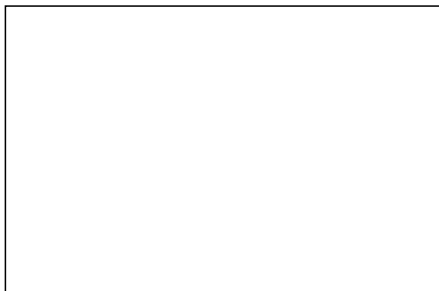
Terrain : forêt et île

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

### Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Bassin réfléchissant



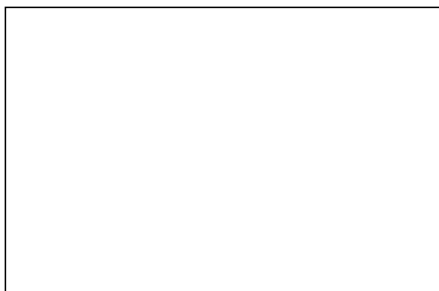
Terrain

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

### Contreforts boisés



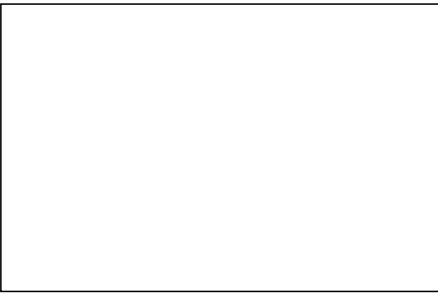
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Estuaire pollué



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Fontaine sacrée



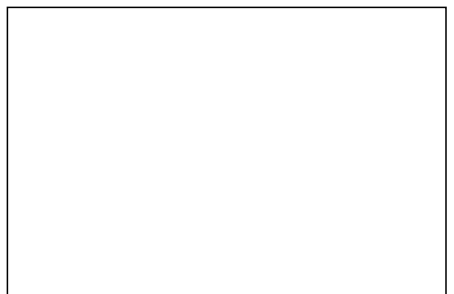
Terrain : plaine et île

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

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain

{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.

R

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

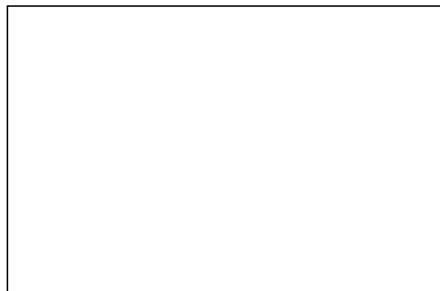


Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale

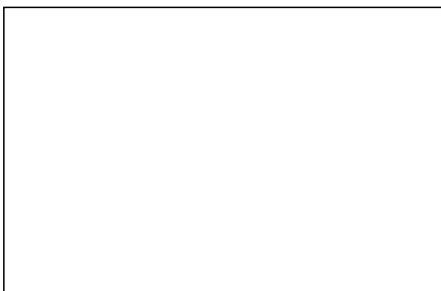


Terrain : forêt et île  
{(T)} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

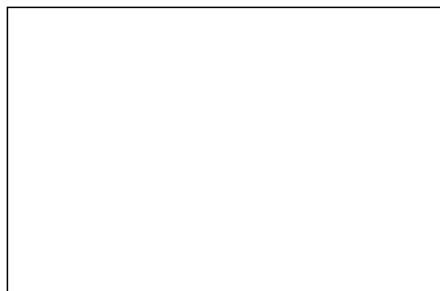


Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine  
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.

R

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

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

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégaron de la générosité d'Héliode



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{1}{W}, {T} : Mettez une carte d'enchancement ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot;&amp;align=&amp;quot;center&amp;quot;&amp;src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;p;&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

M

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot;&amp;align=&amp;quot;center&amp;quot;&amp;src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;p;&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



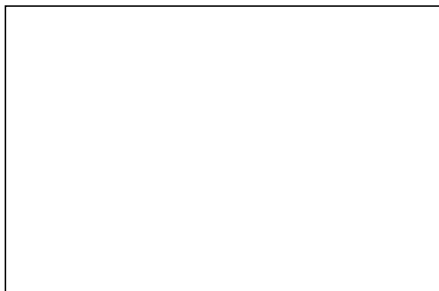
Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder for a plain terrain card image." data-bbox="142 82 418 211"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



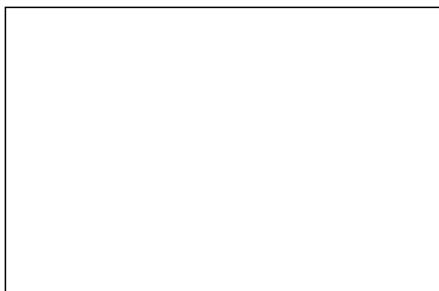
Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder for a plain terrain card image." data-bbox="142 479 418 608"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précipice glaciaire



Terrain

U

Entretien cumulatif ? Payez 2 points de vie. Quand le Précipice glaciaire arrive sur le champ de bataille, sacrifiez un terrain. Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas attaquer.

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Savane



Terrain : forêt et plaine  
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Tour de commandement

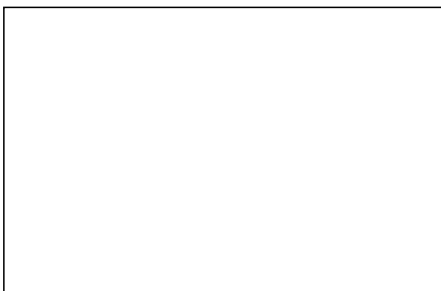


Terrain  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de  
l&#039;identité couleur de votre commandant.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Toundra

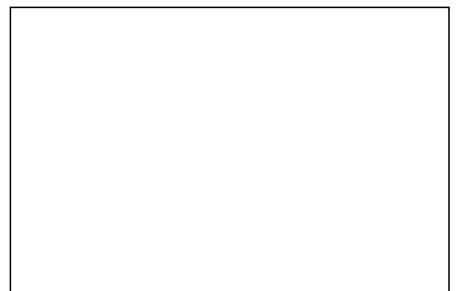


Terrain : plaine et île  
({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Tour du Reliquaire



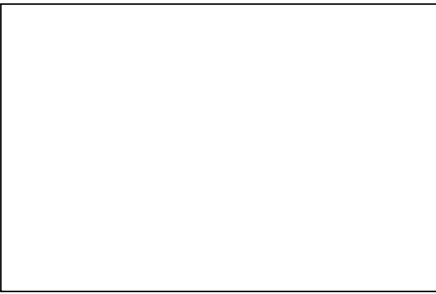
Terrain  
Il n&#039;y a pas de limite au nombre de cartes dans votre  
main.  
{T} : Ajoutez {C}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cloche du temple

{3}



Artefact

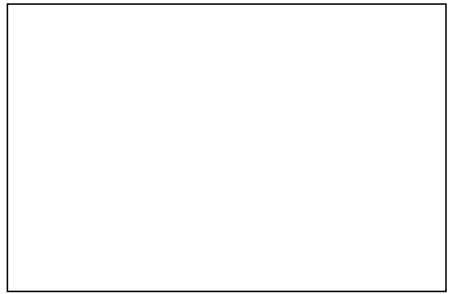
R

{T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'&#039;éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume d'obéissance

{4}



Artefact

R

{X}, {T} : Un adversaire ciblé meule une carte, puis répète ce processus jusqu'à ce qu'une carte de créature ou X cartes aient été mis dans son cimetière de cette manière, selon ce qui arrive en premier. Si au moins une carte de créature ont été mises dans ce cimetière de cette manière, sacrifiez le Heaume d'obéissance et mettez l'une d'elles sur le champ de bataille sous votre contrôle. X ne peut pas être 0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du cygne

{U}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort d'&#039;enchantement, d'&#039;éphémère ou de rituel ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

M

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

Force de négation

{1}{U}{U}

Éphémère

M

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort non-créature 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

Inversion de Narsset

{U}{U}

Éphémère

R

Copiez un sort d'Éphémère ou de rituel ciblé, puis renvoyez-le dans la main de son propriétaire. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

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

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

Rembobinage

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Dégagez jusqu'à quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}

Éphémère

R

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

Invocation d'&#039;Estrid{2}{U}

EnchantementR

Vous pouvez faire que l'&#039;Invocation d'&#039;Estrid arrive sur le champ de bataille comme une copie d'&#039;un enchantement que vous contrôlez, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez exiler cet enchantement. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'&#039;utopie{G}

Enchantement : auraC

Enchanter : forêt

Au moment où l'&#039;Étendue de l'&#039;utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation d'&#039;Estrid{2}{U}

EnchantementR

Vous pouvez faire que l'&#039;Invocation d'&#039;Estrid arrive sur le champ de bataille comme une copie d'&#039;un enchantement que vous contrôlez, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez exiler cet enchantement. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habileté chtonienne{1}{G}

EnchantementR

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Dégagez un terrain de base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Luxuriance
(2){G}

Enchantement : aura
C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute {G}{G} supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'enchanteresse
(2){G}

Enchantement
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid d'écureuils
(1){G}{G}

Enchantement : aura
U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'enchanteresse
(2){G}

Enchantement
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflets de l'aube

{3}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute deux manas supplémentaires de la combinaison de manas colorés de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains de prolifération

{6}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 5/5 verte Bête avec le piétinement. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie

{1}{U}

Enchantement

R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Création du miroir

{1}{U}{U}

Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Création du miroir arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou enchantement sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'enchantement

{2}{U}

Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Copie d'enchantement arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel enchantement sur le champ de bataille.

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

L'Esprit dépasse la matière

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

Enchantement

R

Défaussez-vous d'une carte : Vous pouvez engager ou dégager l'artefact ciblé, la créature ciblée ou le terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}

Enchantement

M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

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

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

Signal d'alarme

{2}{U}

Enchantement

M

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.  
À chaque fois qu'une créature arrive, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toile d'inertie

{2}{U}

Enchantement

U

Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, ce joueur peut exiler une carte de son cimetière. Si le joueur ne le fait pas, les créatures qu'il contrôle ne peuvent pas vous attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stase

{1}{U}

Enchantement

R

Les joueurs sautent leur étape de dégagement.  
Au début de votre entretien, sacrifiez la Stase à moins que vous ne payiez {U}.

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

Contribution foncière

{W}

Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Humilité

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Toutes les créatures perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dirne étouffante

{3}{W}

Enchantement

M

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, ce joueur peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

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

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous 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 adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Non-vie phyrexiane

{2}{W}

Enchantement

R

Vous ne perdez pas la partie parce que vous avez 0 point de vie ou moins.

Tant que vous avez 0 point de vie ou moins, toutes les blessures vous sont infligées comme si leur source avait l'infection. (Les blessures vous sont infligées sous la forme de marqueurs « poison ».)

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

Paria

{2}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : creature

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



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

Sigille du trône vacant

{3}{W}{W}



Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix

{1}{W}



Enchantement

M

Quand cet enchantement arrive, exilez tous les cimetières. Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solennité

{2}{W}



Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de marqueurs. Les marqueurs ne peuvent pas être mis sur des artefacts, des créatures, des enchantements ou des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Sphère de sécurité

{4}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chacune de ces créatures, X étant le nombre d'enchantelements que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du Mirari

{3}{G}{W}

Enchantement

M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}

Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linéul.  
{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantelement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Position privilégiée

{2}{GW}{GW}{GW}

Enchantement

R

Les autres permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.

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

### Estrid, la femme aux masques

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



Planeswalker légendaire : Estrid

M

{+2} : Dégagez chaque permanent enchanté que vous contrôlez.

{-1} : Créez un jeton d'enchancement blanc Aura appelé Masque attaché à un autre permanent ciblé. Le jeton a enchanter : permanent et l'armure totémique.

{-7} : Meulez sept cartes. Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'enchancement non-aura depuis votre cimetière, puis faites de même avec les cartes d'aura.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estrid, la femme aux masques peut être votre commandant.