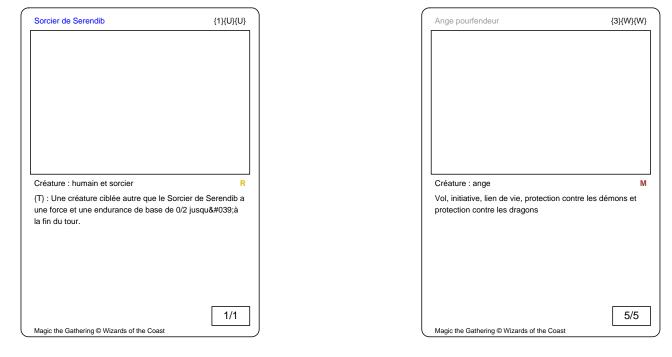


Mage lancevif

Créature: humain et sorcier

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



Venser, forgeur savant

Créature légendaire : humain et sorcier

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

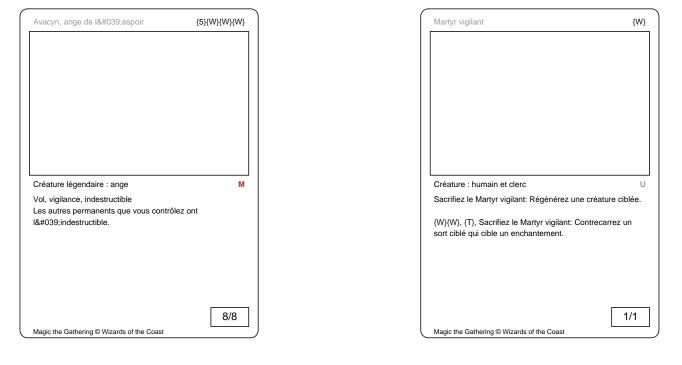
2/2

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Auramancienne

Créature : humain et sorcier

C Quand I'Auramancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

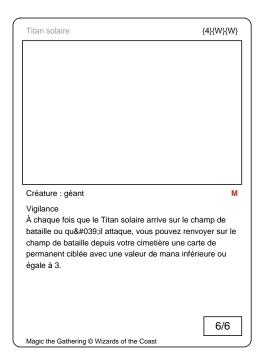


Danseuse d'esprit kor	{1}{W}
Créature : kor et sorcier	R
La Danseuse d'esprit kor gagne +2/+2 aura qui lui est attachée.	pour chaque
À chaque fois que vous lancez un sort d pouvez piocher une carte.	9;aura, vous
pouvez piocher une carre.	
	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0,2

Mystique des ombres	{2}{W}
Créature : humain et sorcier	R
Les auras attachées aux permanents ont l'armure totémique (Si un pe que vous contrôlez devait être détruit, a toutes ses blessures et détruisez une a attachée.)	rmanent enchanté à la place, retirez-lui

Souveraine imposante	{1}{W
Créature : humain et noble	F
Les créatures que vos adversaires con champ de bataille engagées.	ntrôlent arrivent sur le
	2/1

Bruna, lumière d'albâtre	{3}{W}{W}{U}
Créature légendaire : ange	M
Vol, vigilance	
À chaque fois que Bruna, la Lumière d	,
attaque ou bloque, vous pouvez lui att	
n'importe quel nombre d' de bataille et vous pouvez mettre sur l	
attachées à elle, n'importe quel	
d'aura qui pourraient l'en	
cimetière et/ou votre main.	
	5/5
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	



Grand Arbitre Augustin IV	{2}{W}{U}
Créature légendaire : humain et conse	eiller R
Les sorts blancs que vous lancez coût lancer.	tent {1} de moins à
Les sorts bleus que vous lancez coûte lancer.	ent {1} de moins à
Les sorts que vos adversaires lancent lancer.	coûtent {1} de plus à
lancer.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

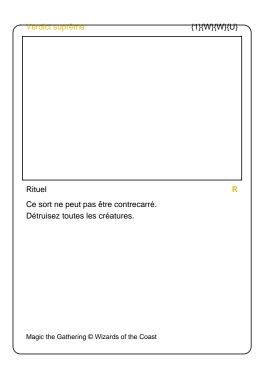
Souverains de I'Alara perdue	{4}{W}{U}	Précepteur idyllique	{2}{W}
Créature : esprit	R	Rituel	R
Exaltation (À chaque fois qu'une créature contrôlez attaque seule, cette créature gagne + jusqu'à la fin du tour.) À chaque fois qu'une créature que vous cattaque seule, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aura qui pourrait cette créature, la mettre sur le champ de bataille cette créature, puis mélanger.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	contrôlez enchanter	Cherchez dans votre bibliothèque ur d'enchantement, révélez-la, m main, puis mélangez.  Magic the Gathering © Wizards of the Coas	nettez-la dans votre
magic the Gathering & Wizalds of the Coast		magic the Gathering @ Wizards of the Coas	

Jugement divin {2}{W}	{W}
Rituel	R
Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle. Détruisez le reste. Flashback {5}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renaissance phyrexiane	{4}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures, puis créez u créature-artefact X/X incolore Phyrexian et le nombre de créatures détruites de cette n	Horreur, X étant
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trois rêves	{4}{W}
D:: 1	
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque j	
cartes d'aura avec des noms mettez-les dans votre main, puis m	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	g
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Cavernes aux gemmes	
Terrain légendaire	М
•	
Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont de votre main de départ et que vous ne jouez pas en prei	
vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes	mor,
Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille	е
avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faite	s
ainsi, exilez une carte de votre main.	
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes	
d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elle	
la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix	
Maria the Catherine @ Winnesda of the Coast	
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.
CIDICC.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain	Conseil des færies
Terrain R	Terrain U
À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.  {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Le Conseil des færies arrive sur le champ de bataille engagé.  {T): Ajoutez {U}.  {1}{U}: Le Conseil des færies devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour.  C'est toujours un terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Colonnade céleste	Cour de la chancellerie d'Azorius
Terrain R	Terrain
La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.  {T} : Ajoutez {W} ou {U}.  {3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue	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.

Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

un terrain.

 $\label{eq:total_total} \{T\}: Ajoutez\ \{W\}\{U\}.$ 

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair	Forteresse glaciaire
Terrain légendaire  {T} : Ajoutez {W}.  Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.	Terrain  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.  {T}: Ajoutez {W} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Éméria, la Ruine Céleste	Hauts de Ventabrupt
Terrain Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée. Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille. {T}: Ajoutez {W}.	Terrain  Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)  Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.  (T): Ajoutez (W).  {W}, (T): Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

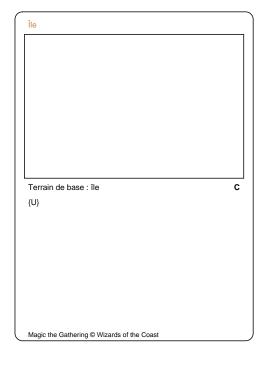
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

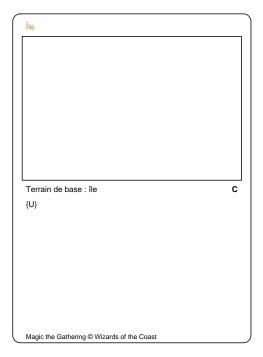


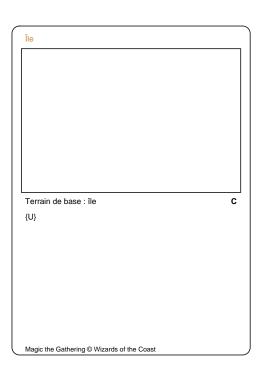


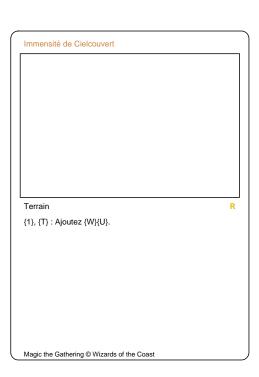












Labyrinthe du halo	Oboro, le palais dans les nuages
Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {T}: Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez au moins une île.  {T}: Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez au moins une plaine.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain légendaire M {T}: Ajoutez {U}. {1}: Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.  Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Landes d'Adarkar	Paludgraf hanté

	Landes d'Adarkar
ı	Terrain R
	{T}: Ajoutez {C}.
	$\label{eq:total_total} \mbox{\{T\}: Ajoutez \{W\} ou \{U\}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.}$
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté	
Terrain	С
{T} : Ajoutez {C}.	_
{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre	ь
main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Passage des malandrins	Plaine
Terrain U	Terrain de base : plaine C
<ul> <li>{T}: Ajoutez {C}.</li> <li>{4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.</li> </ul>	<center></center>

Terrain

(T): Ajoutez {C}.

{4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine  & mp;amp;amp;lt;center>	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante	Rivière souillée
Terrain  La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.  {T}: Ajoutez {W}.  {T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain  U  La Rivière souillée arrive sur le champ de bataille engagée.  {T}, sacrifiez la Rivière souillée : 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
Refuge de Seijiri  U Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.  Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.  {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	Ruisseau éclatant  Terrain  Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui. {T}: Ajoutez {U}. {T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Steppes de Seijiri		Temple de la fausse divinité
Terrain C  Les Steppes de Seijiri arrivent sur le champ de bataille engagées.  Quand les Steppes de Seijiri arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.  {T}: Ajoutez {W}.		Terrain  {T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Steppes retirées		Enchevêtrement de câbles {3}

Terrain C
Ce terrain arrive engagé.
{T}: Ajoutez {W}.
Recyclage {W}

Artefact R
Évanescence 4
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu	{3}	Floraison de lotus	
Artefact : équipement	M	Artefact R	
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection controlle rouge et le bleu. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessur 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}	res	Suspension 3 ? (0) (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.) {T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

	{3}
Artefact : équipement	M
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection con e noir et la protection contre le vert. À chaque fois que la créature équipée inflige des bles de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous dégagez tous les terra que vous contrôlez.	sures

Lanterne chromatique	{3}
Artefact	R
Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez mana de la couleur de votre choix. » {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
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 bi d'un joueur ciblé. Vous pouvez me dessous de la bibliothèque de ce joueur.	•
{+0}: Piochez trois cartes, puis mettez de main au dessus de votre bibliothèque, da n'importe quel ordre.	
{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans propriétaire.	la main de son
{-12} : Exilez toutes les cartes de la biblio Magic the Gathering © Wizards of the Coast Joueur cible, puis ce joueur melange sa m	thèque d'un nain avec sa
bibliothèque.	

Planeswalker légendaire : Elspeth	IV
{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche	e Soldat.
{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et ac jusqu'à la fin du tour.	quiert le vol
{-8}: Vous gagnez un emblème avec « Les créatures, les enchantements et les terrains contrôlez ont l':indestructible ».	

	{3}{W}{U
Planeswalker légendaire : Venser	N
{+2} : Exilez un permanent ciblé que Renvoyez-le sur le champ de bataille	
au début de la prochaine étape de fin	
(4)	laaa. aa ta a:
{-1}: Les créatures ne peuvent pas b	loquer ce tour-ci.
{-8} : Vous gagnez un emblème avec	
vous lancez un sort, exilez un permai	nent ciblé. »
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	{1}{υ}{υ}

Commandement cryptique	{1}{U}{U}}U
Éphémère	F
Choisissez deux ?	
? Contrecarrez un sort ciblé.	In made also ass
? Renvoyez un permanent ciblé dans propriétaire.	la main de son
? Engagez toutes les créatures que v	os adversaires
contrôlent.	
? Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fait ou fiction {	3}{U}	Chemin vers I'exil	{W}
Éphémère	U	Éphémère	М
Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèqu Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez u dans votre main et l'autre dans votre cimetière.		Exilez une créature ciblée. Son contrôleur per dans sa bibliothèque une carte de terrain de l sur le champ de bataille engagée, puis mélan	base, la mettre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

C Parrius mánissas	411
Remue-méninges	<del>{U}</del>
Éphémère	С
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de	votre
main au-dessus de votre bibliothèque dans l'o de votre choix.	rdre
de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	

Condamnation (W)	
Éphémère U	
	1
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	,

Échardes d'ailes	{1}{W}{W}			Révélation du sphinx	{X}{W}{U}{U}
Éphémère	U		'	Éphémère	M
Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante Déluge				Vous gagnez X points de vie et vous piochez	X cartes.
Dollago					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				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	

Conscription eldrazi	{8}
Enchantement tribal : eldrazi et aura	R
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +10/+10 et a le piétine	mont
et annihilateur 2. (À chaque fois qu'elle attaqu	
joueur défenseur sacrifie deux permanents.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Apparence de I'auramancien {2}{U}{U}		Marque d'expulsion {U	J}
			٦
Enchantement : aura U		Enchantement : aura	U
Enchanter : créature		Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque aura qui		Au début de votre entretien, renvoyez la créature	
lui est attachée et elle a la vigilance.		enchantée et toutes les auras qui sont attachées à cette créature dans les mains de leurs propriétaires.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Marie the Catherine @ Winards of the Coast	
magic the Gathering © wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forme aqueuse	{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée ne peut pas être bloquée.	
À chaque fois que la créature enchantée attaque, rega (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vo	
pouvez mettre cette carte au-dessous de votre	
bibliothèque.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Propagande	{2}{U}
Enchantement	U
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature que contrôle qui vous attaque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voile mystique	{1}{U}		Antienne du maréchal	{2}{W}{W}
Enchantement : aura	С		Enchantement	R
Vous pouvez lancer le Voile mystique comme s&# avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moun rituel n'aurait pas pu être lancé, le contre permanent qu'il devient le sacrifie au début prochaine étape de nettoyage.  Enchanter : créature La créature enchantée a le linceul.</td><td>oment où ôleur du</td><th></th><td>Multikick {1}{W} (Vous pouvez payez {1}{W supplémentaires autant de fois que vous le moment où vous lancez ce sort.) Les créatures que vous contrôlez gagnent Quand l'Antienne du maréchal arrivé de bataille, renvoyez sur le champ de batail X cartes de créature ciblées de votre cimet nombre de fois que l'Antienne du makickée.</td><td>souhaitez au +1/+1. e sur le champ lle jusqu'à ière, X étant le</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td><th>J</th><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><th></th><td></td><td></td></tr></tbody></table>				

Æther gelé	{3}{U}
Enchantement	U
Les artefacts, les créatures et les terrains que vos	
adversaires contrôlent arrivent sur le champ de batai engagés.	iie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Armure éthérée	{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque	
enchantement que vous contrôlez et elle a l'initi	ative.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de I'oubli	{2}{W}	Contemplation {1}{W}{W}
Enchantement	U	Enchantement U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ obataille, 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 carte exilée sur le champ de bataille.		À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Collet spirituel	{W}	Danseforme {1){W

Collet spirituel	{W}
Enchantement	U
(W), sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature o qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que contrôlez.	ciblée
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement : aura

Enchanter : créature
{2}{W}{W} : Exilez la créature enchantée et toutes les auras qui lui sont attachées. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si vous faites ainsi, renvoyez les autres cartes exilées de cette manière sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires et attachées à cette créature.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Don d'immortalité {2}{V	N}		ĺ	Île sanctuaire {	1}{W}
Enchantement : aura	R		_	Enchantement	R
Enchanter : créature Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Renvoyez le Don d'immortalité sur le champ de bataille, attaché à cette créature, au début de la prochaine étape de fin.			1	Si vous deviez piocher une carte pendant votre étape or pioche, vous pouvez sauter cette pioche à la place. Si faites ainsi, jusqu'à la fin du tour, vous ne pouve pas être attaqué excepté par des créatures avec le vol la traversée des îles.	vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	١	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

W}
R
ul.

Maîtrise de la bataille	{2}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée a la double initiative.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manteau celeste	{3}{W}{W}{W}}	Obeissance aveugle {1}{W}
Enchantement : aura	R	Enchantement R
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +3/+3. À chaque fois que la créature enchantée in blessures de combat à un joueur, doublez de vie de son contrôleur.		Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer (WB). Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)  Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'esprits	{1}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protectio contre les créatures.	n
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ombre de hyène	{W}
	_
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)	e.

Prison fantomale	{2}{W}	Sphere de securité {4}{W}
Enchantement	U	Enchantement U
Les créatures ne peuvent pas vous attaq leur contrôleur ne paie {2} pour chaque contrôle qui vous attaque.		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'enchantements que vous contrôlez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement angélique	{1}{W}
Enchantement	С
À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez sacrifi le Renouvellement angélique. Si vous faites ainsi, renvoyo cette carte sur le champ de bataille.	

Acier de la divinité	{2}{WU}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
Tant que la créature enchantée est blanche, elle +1/+1 et elle a le lien de vie.	gagne
Tant que la créature enchantée est bleue, elle ga et ne peut pas être bloquée.	agne +1/+1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

$\bigcap$	Sphère de détention	{1}{W}{U}	
	Enchantement	R	
	Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent. Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		