

Abomination perverse

{5}{B}

Créature : zombie et mutant

C

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)

Recyclage de marais {2} {{2}}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure des crânes

{1}{B}

Créature : squelette et sorcier

C

{1}{B} : Régénérez l'Augure des crânes.

Sacrifiez l'Augure des crânes : Un joueur ciblé se défausse de deux cartes. N'activez que pendant votre phase d'entretien.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste de Sedraxis

{2}{B}

Créature : zombie et sorcier

C

Quand l'Alchimiste de Sedraxis arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un permanent bleu, renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage

{2}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.

Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin des cadavres

{1}{B}{B}

Créature : diablotin

C

Vol

Quand le Diablotin des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur

{3}{B}

Créature : zombie

U

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuses de Cuombajj

{B}{B}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Les Envoûteuses de Cuombajj infligent 1 blessure à n'importe quelle cible et 1 blessure à n'importe quelle cible choisie par un adversaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de la maison Dimir

{3}{B}

Créature : squelette

C

Peur

Sacrifiez une créature : Régénérez le Garde de la Maison Dimir.

Transmutation {1}{B}{B}

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre glaçante

{2}{B}

Créature neigeuse : ombre

C

Vol

{S} : L'Ombre glaçante gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

(({S}) peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinobi du gang Okiba

{3}{B}{B}

Créature : rat et ninja

C

Ninjutsu {3}{B}

À chaque fois que la Shinobi du gang Okiba inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défaisse de deux cartes.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats des cryptes

{2}{B}

Créature : rat

U

{X} : Les Rats des cryptes infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur. Ne dépensez que du mana noir pour X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Liliana

{1}{B}{B}

Créature : spectre

C

Vol

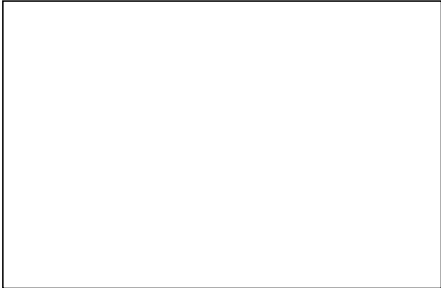
Quand le Spectre de Liliana arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défaisse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog

{8}



Créature : eldrazi

C

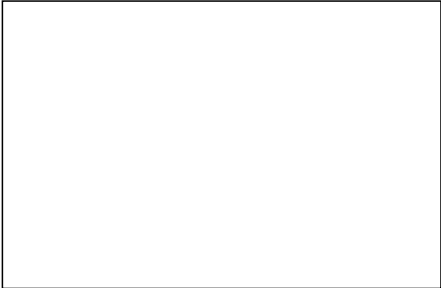
Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon bouclier d'Elgaud

{3}{U}



Créature : humain et soldat

C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Compagnon bouclier d'Elgaud est associé à une autre créature, les deux créatures ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne

{2}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dérive de phantasmes

{2}{U}



Créature : esprit

C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Vol
Transmutation {1}{U}{U}

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur mnémonique

{4}{U}

Créature : mur

C

Défenseur

Quand le Mur mnémonique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor sorcier

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

C

{T} : Renvoyez le Mentor sorcier et une créature ciblée que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ninja des heures noires

{3}{U}

Créature : humain et ninja

C

Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Porte des Mers

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Oracle de Porte des Mers arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix parasite

{2}{U}

Créature-artefact : oiseau

C

Vol

Quand le Strix parasite arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un permanent noir, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab de Havengul

{5}{U}

Créature : zombie et horreur

C

À chaque fois que le Skaab de Havengul attaque, renvoyez une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées

{4}{U}

Créature : élémental

U

Vol

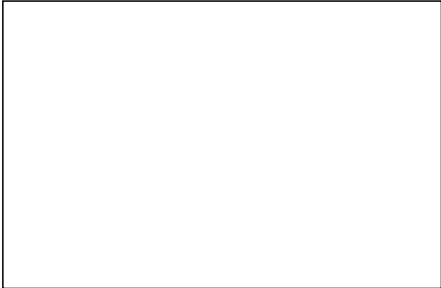
Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlleur grotesque
{2}{W}



Créature : gargouille

C

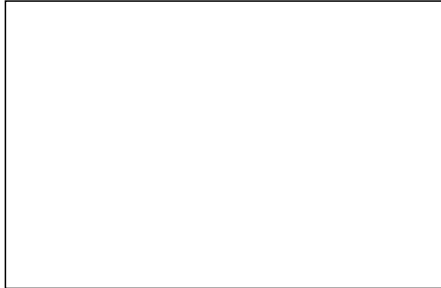
Vol

Quand le Hurlleur grotesque arrive sur le champ de bataille, si {B} a été dépensé pour le lancer, un joueur ciblé se défausse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor
{2}{W}



Créature : kor et clerc

C

Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière blanche
{1}{W}



Créature : chat

C

Flash

Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soltari visionnaire
{1}{W}{W}



Créature : soltari et clerc

C

Distorsion

À chaque fois que le Soltari visionnaire inflige des blessures à un joueur, détruisez un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile du Pacte des Guides

{3}{W}

Créature : esprit

C

Protection contre le monocolore

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn argenté

{1}{W}{U}

Créature : drakôn

C

Vol

Quand le Drakôn argenté arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature blanche ou bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjointe aux acquittements

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

C

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille de la tour

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

Créature-artefact : gargouille

U

Vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harpie des cavernes

{U}{B}

Créature : harpie et bête

C

Vol

Quand la Harpie des cavernes arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature bleue ou noire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Payez 1 point de vie : Renvoyez la Harpie des cavernes dans la main de son propriétaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix de la Mer creuse

{U}{B}

Créature-artefact : oiseau

C

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir

{U}{B}

Créature : esprit

C

L'Infiltrateur dimir est imblocable.

Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Des cendres aux cendres

{1}{B}{B}

Rituel

U

Exilez deux créatures non-artefact ciblées. Des cendres aux cendres vous inflige 5 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice de l'incarmal

{2}{B}{B}

Rituel

C

Rappel {3}

La Justice de l'incarmal inflige 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes.

Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde

{2}{U}

Rituel

C

Kick {1}{B}

Piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Si ce sort a été kické, un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

C

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain

C

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



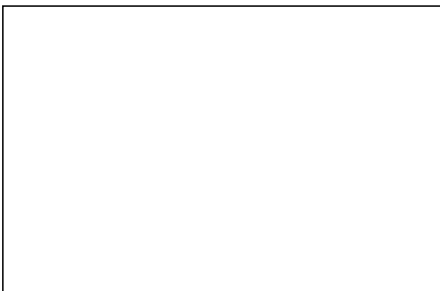
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

C

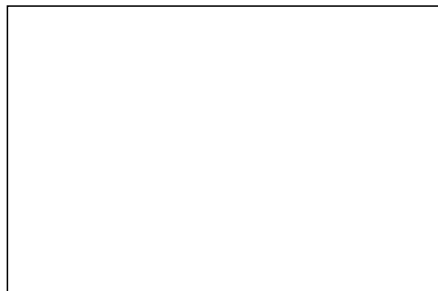
La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert



Terrain : désert

P

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Le Désert inflige 1 blessure à une créature attaquante ciblée. N'activez que pendant l'étape de fin de combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



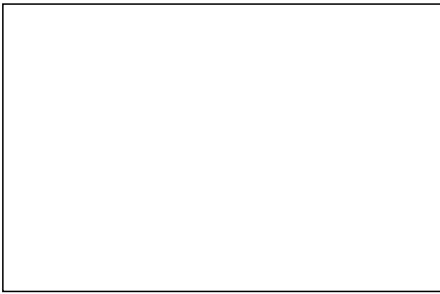
Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée

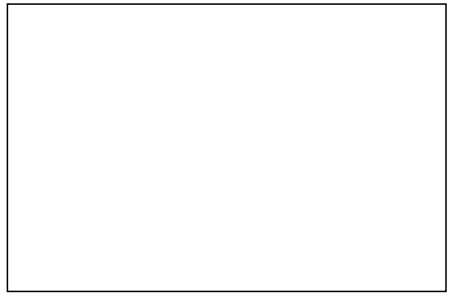


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé

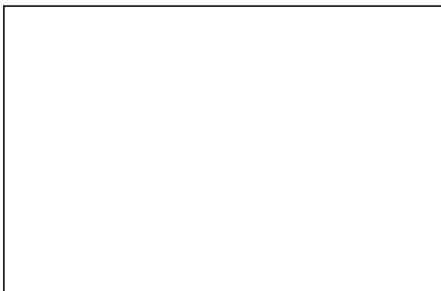


Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



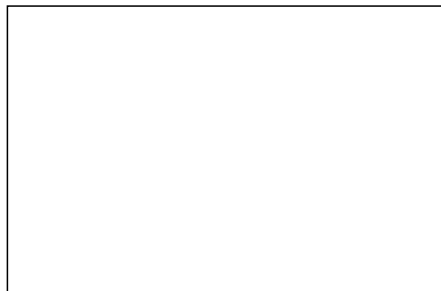
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama d'Esper



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée



Terrain neigeux de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade transguilde



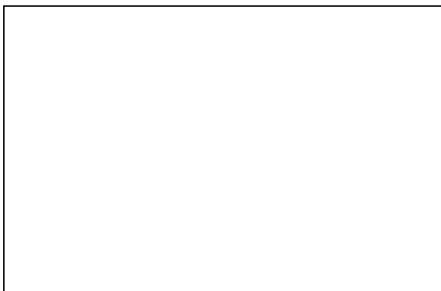
Terrain

C

La Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables mouvants



Terrain

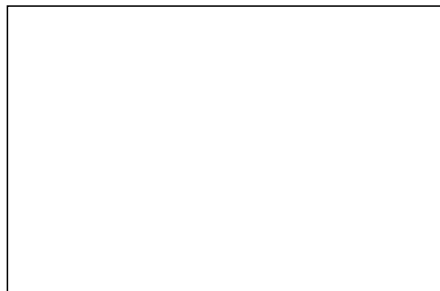
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez les Sables mouvants : La créature attaquante sans le vol ciblée gagne -1/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridian

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Équipement {3} {3}: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}

Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}

Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bracelets opalins

{4}

Artefact : équipement

C

Solarisation

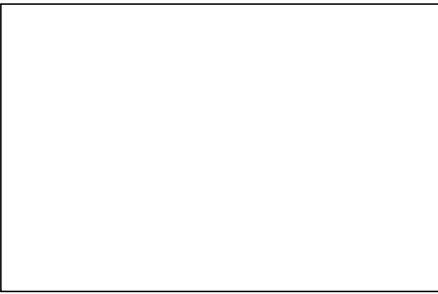
La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur les Bracelets opalins.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

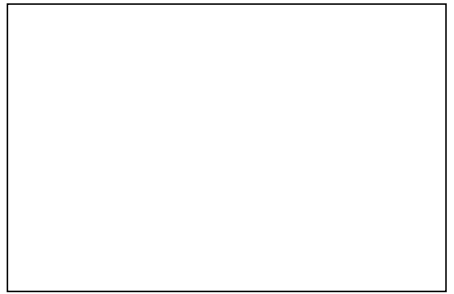
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

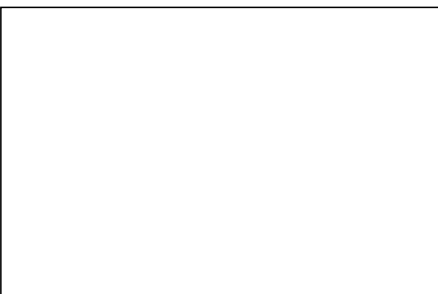
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique

{2}



Artefact

U

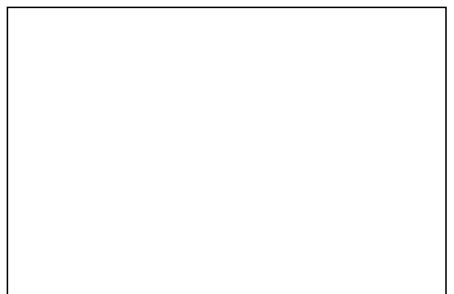
{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os{1}

Artefact : équipementC
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du dissipateur{W}

ArtefactC
{2}{W}, {T}, sacrifiez la Capsule du dissipateur : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule de l'exécuteur{B}

ArtefactC
{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de la mort{X}{B}{B}

Éphémère : arcaneC
Renvoyez X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Rappel {3}

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup désactivateur

{2}{W}

Éphémère

U

Kick {2}{U}

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Si ce sort a été kické, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclipse fantomale

{2}{U}

Éphémère

C

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scintillement momentané

{1}{W}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

Flashback {3}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaire

{WB}{WB}{WB}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste

{2}{B}{B}

Enchantement

U

Au début de l'étape de fin, s'il n'y a pas de créatures sur le champ de bataille, sacrifiez la Peste.

{B} : La Peste inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reculade

{1}{U}{B}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Ce joueur se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude rhystique

{2}{U}

Enchantement

C

À chaque fois qu'un adversaire joue un sort, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers de la foi

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent

Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

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

Voyage vers le néant

{1}{W}

Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.

Quand le Voyage vers le néant 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

