Ambassadeur sphinx {5}{U}{U}

Créature : sphinx M

Vol
À chaque fois que l'Ambassadeur sphinx inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez une carte dans la bibliothèque de ce joueur, puis ce joueur choisit un nom de carte. Si vous avez cherché une carte de créature qui n'a pas ce nom, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce joueur mélange ensuite.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erayo, ascendante soratami {1}{U}

Créature légendaire : lunaréen et moine R

Vol
À chaque fois que le quatrième sort d'un tour est lancé, inversez Erayo, ascendante soratami.

Essence d'Erayo
Enchantement légendaire
À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort chaque tour, contrecarrez ce sort.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcanis l'omnipotent {3}{U}{U}{U}

Créature légendaire : sorcier R

{T} : Piochez trois cartes.
{2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omnipotent dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de l'Encrier {7}{U}{U}

Créature-artefact : léviathan R

Traversée des îles, piétinement
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

7/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle {5}{U}{U}{U}

Créature : léviathan R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère {5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx consacré {4}{U}{U}

Créature : sphinx M

Vol
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez piocher deux cartes.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité {4}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autre créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brago, roi éternel {2}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et noble M

Vol
Quand Brago, roi éternel inflige des blessures de combat à un joueur, exilez n'importe quel nombre de permanents non-terrain que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'augure {1}{WU}{WU}

Créature : sangami et sorcier R

À chaque fois que l'Experte de l'augure inflige des blessures de combat à un joueur, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos de Mélétis {1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat R

Daxos de Mélétis ne peut pas être bloqué par les créatures de force supérieure ou égale à 3.
À chaque fois que Daxos de Mélétis inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gwafa Hazid, mercanti {1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et gredin R

{W}{U}, {T} : Mettez un marqueur « pot-de-vin » sur une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Son contrôleur pioche une carte.
Les créatures avec un marqueur « pot-de-vin » sur elles ne peuvent pas ni attaquer, ni bloquer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du pourceau {X}{U}{U}

Rituel R

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médomaï le Sans-âge {4}{W}{U}

Créature légendaire : sphinx M

Vol
À chaque fois que Médomaï le Sans-âge inflige des blessures de combat à un joueur, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Médomaï le Sans-âge ne peut pas attaquer pendant les tours supplémentaires.

4/4

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

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

Terminus {4}{W}{W}

Rituel R

Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.
Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banquise

Terrain U

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Banquise pendant votre étape de dégagement.
{T} : Engagez la créature ciblée sans le vol qui vous attaque. Elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur aussi longtemps que la banquise reste engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille

Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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

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

Havre kor

Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{W}, {T}: Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert

Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

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 C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes empiétantes

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez les Landes empiétantes : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Temple de l'illumination

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Seijiri

Terrain 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}.

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

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

Sceptre isochronique {2}

Artefact U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'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

Disque de Nevinyrral {4}

Artefact R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei {1}

Artefact U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées {2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

+1: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.
-2: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
-8: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

+2: Chaque joueur pioche une carte.
-1: Un joueur ciblé pioche une carte.
-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, Pacte des Guildes vivant {2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre cimetière.

{-3} : Renvoyez un autre permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

{-8} : Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque. Vous piochez sept cartes.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjourneur {3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiyo, le sage de la lune {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tamiyo M

{+1} : Engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Piochez une carte pour chaque créature engagée qu'un joueur ciblé contrôle.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main » et « À chaque fois qu'une carte est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, vous pouvez la renvoyer dans votre main. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang {U}{U}

Éphémère C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du cygne {U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort d'enchantement, d'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

Désinvocation {U}

Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre {1}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée {3}{U}{U}

Éphémère R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de sort {1}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Mettez l'Écrasement de sort au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faille cyclonique {1}{U}

Éphémère R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Interdit {1}{U}{U}

Éphémère U

Rappel ? Défaussez-vous de deux cartes.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide {U}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obstacle {1}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez cette carte au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pongidification {U}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique {U}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation {1}{U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tromperie selon les færies {1}{U}{U}

Éphémère tribal : peuple fée **C**

Contrecarrez un sort non-peuple fée 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

Absence imprévue {X}{W}{W}

Éphémère **R**

Mettez un permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Bleusoleil {X}{U}{U}{U}

Éphémère **R**

Un joueur ciblé pioche X cartes. Mélangez le Zénith de Bleusoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

Éphémère U

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

Repousser la malfaisance {W}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée {W}

Éphémère U

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption {W}{U}{U}

Éphémère R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx {X}{W}{U}{U}

Éphémère M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence {W}{U}{U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrepoids {U}{U}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, contrecarrez ce sort s'il a la même valeur de mana que la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Lumière de bannissement {2}{W}

Enchantement C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais plus ! {1}{W}{W}

Enchantement R

Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de bataille, nommez une carte non-terrain.
La carte nommée ne peut pas être lancée.

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 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast