

Machine de mort galopante

{6}



Créature-artefact : construction

R

La Machine de mort galopante ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 2. Quand la Machine de mort galopante meurt, elle inflige 6 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

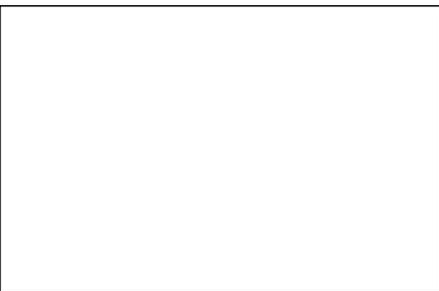
Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivrétrainte

{6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre

M

Contact mortel, lien de vie

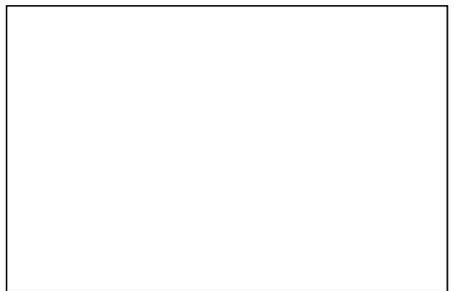
Quand la Machine guivrétrainte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

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

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Boue acide** {3}{G}{G}



Créature : limon U  
 Contact mortel  
 Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Elfes de Llanowar** {G}



Créature : elfe et druide C  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Cariatide sylvestre** {1}{G}



Créature : plante R  
 Défenseur, défense talismanique  
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Expérience Un** {G}



Créature : humain et limon U  
 Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)  
 Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des héros {3}{G}{G}



Créature : hydre R

Le Fléau des héros arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

{2}{G}{G} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur le Fléau des héros, X étant sa force.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de couvée hydre {4}{G}{G}



Créature : hydre R

{X}{X}{G} : Monstruosité X. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Maître de couvée hydre devient monstrueux, créez X jetons de créature X/X verte Hyde.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane viridiane {2}{G}



Créature : elfe et shaman U

Quand la Shamane viridiane arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}



Créature : changeforme R

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

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imitateur rusé {2}{U}{U}



Créature : changeforme M

Vous pouvez faire que l'Imitateur rusé arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel permanent non-terrain sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique {1}{U}



Créature : illusion R

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

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian {3}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et changeforme R

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

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

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeuse de tentation

{2}{U}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

Quand la Semeuse de tentation arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de la créature ciblée aussi longtemps que la Semeuse de tentation reste sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'Uthuûn

{5}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Vol

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

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets

{U}

Créature : humain et sorcier

C

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'heure sinistre

{5}{W}{W}

Créature : ange

R

Flash

Vol

Quand l'Ange de l'heure sinistre arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez toutes les créatures attaquant.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire

{4}{W}{W}



Créature : ange

R

Vol

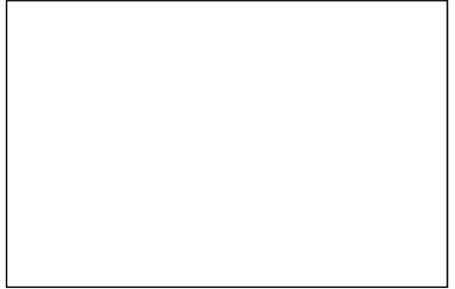
Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran

{1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier

R

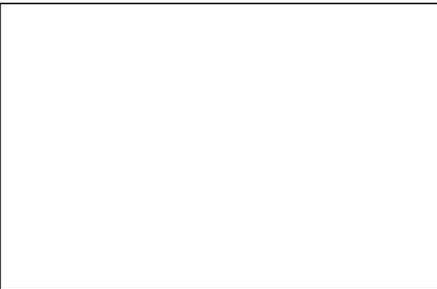
Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de Thiune

{3}{W}{W}



Créature : ange

M

Vol, lien de vie

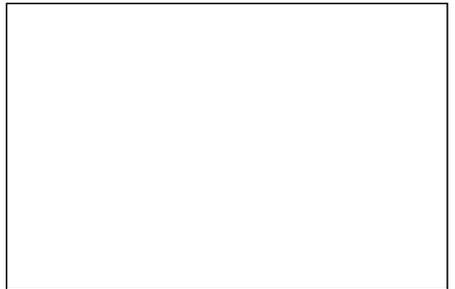
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur

{W}{W}



Créature : humain et clerc

M

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut d'Anafenza {W}

Créature : humain et soldat R

Résilience {2}{W} ({2}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)  
 À chaque fois que vous activez la capacité de résilience du Héraut d'Anafenza, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore  
 À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du Disque {2}{W}{W}

Créature : humain et sorcier R

Le mage du Disque arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}

Créature : élémental U

Vol  
 Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

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

Isperia, juge suprême

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



Créature légendaire : sphinx

M

Vol

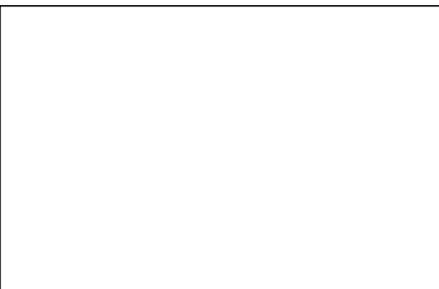
À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, vous pouvez piocher une carte.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fidèle de Kiora

{G}{U}



Créature : ondin

U

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kruphix, dieu des Horizons

{3}{G}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au vert et au bleu est inférieure à sept, Kruphix n'est pas une créature.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

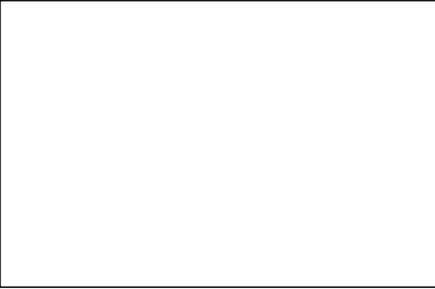
Si vous devriez perdre du mana non-dépensé, ce mana devient incolore à la place.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière bouclée

{G}{W}



Créature : chat

R

{3}{G}{W} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

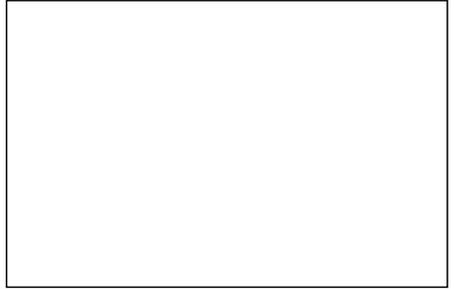
Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il a la défense talismanique et l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phelddagrif

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



Créature légendaire : phelddagrif

R

{G} : Le Phelddagrif acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 verte Hippopotame.

{W} : Le Phelddagrif acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Un adversaire ciblé gagne 2 points de vie.

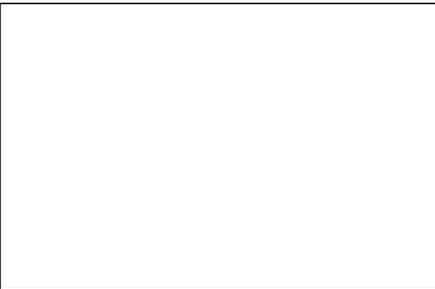
{U} : Renvoyez le Phelddagrif dans la main de son propriétaire. Un adversaire ciblé peut piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé

{G}{U}



Créature : Snake Elf Druid

C

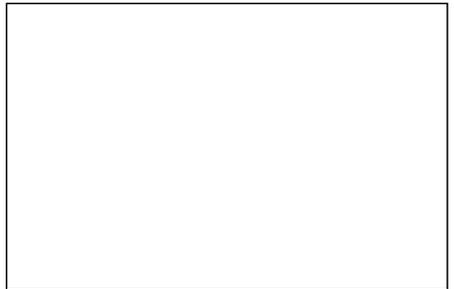
Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dent et ongle

{5}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir ce qui n'est pas écrit

{4}{G}{G}



Rituel

**M**

Révélez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Mettez le reste dans votre cimetière.

Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, vous pouvez mettre sur le champ de bataille deux cartes de créature au lieu d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disparition progressive

{2}{U}



Rituel

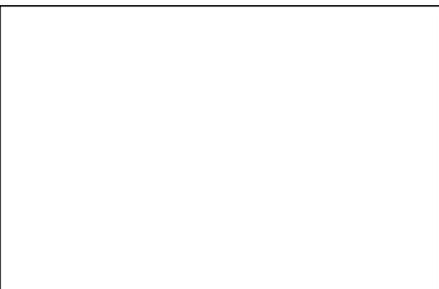
**C**

Pour chaque créature, son contrôleur sacrifie un permanent à moins qu'il ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}



Rituel

**C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les puissants

{4}{W}



Rituel

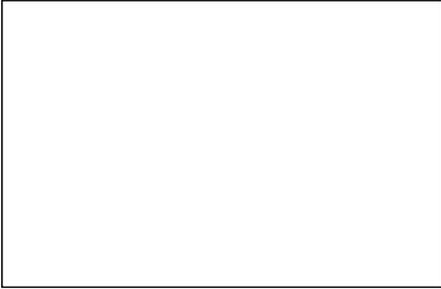
**R**

Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{U}



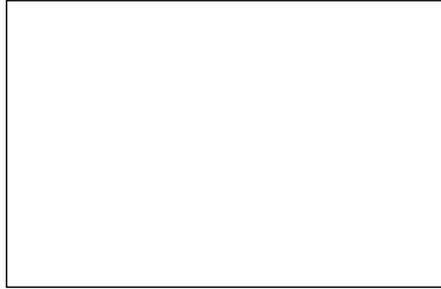
Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine



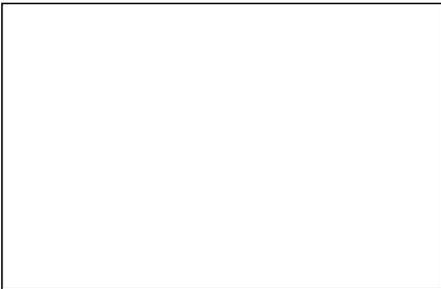
Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



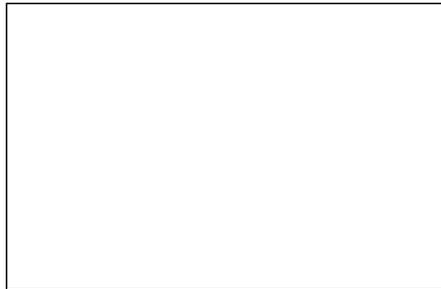
Terrain

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

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

Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{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.

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

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

Forêt

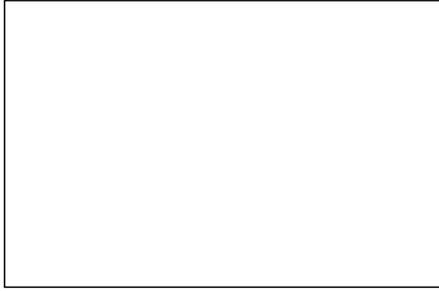


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

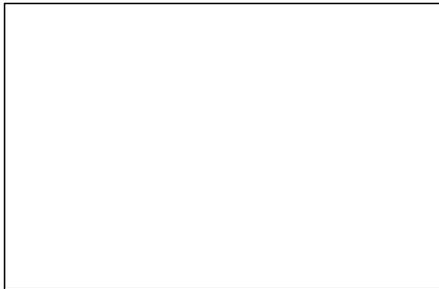


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



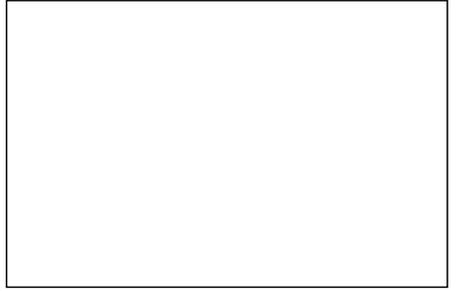
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

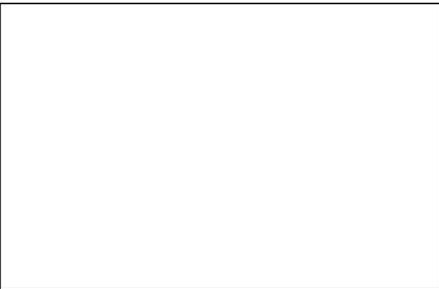
R

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

Forêt



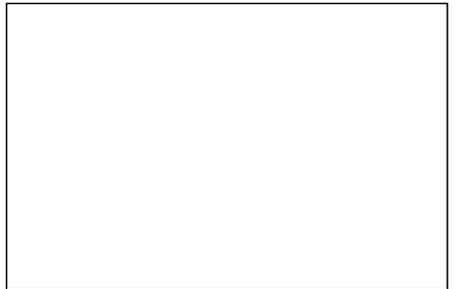
Terrain de base : forêt

C

{G}

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

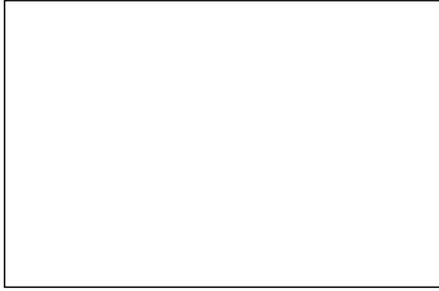


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

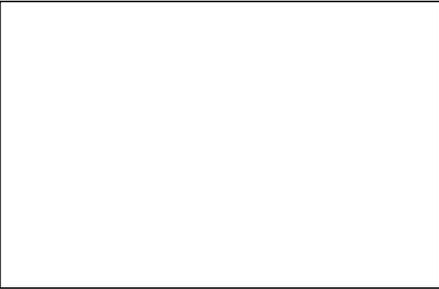


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

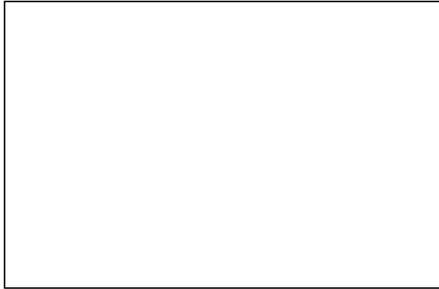


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



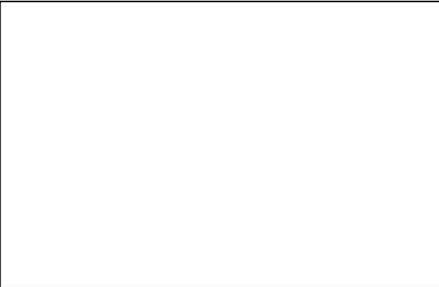
Terrain

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

île



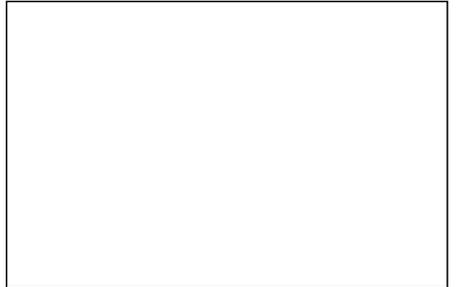
Terrain de base : île

C

{U}

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

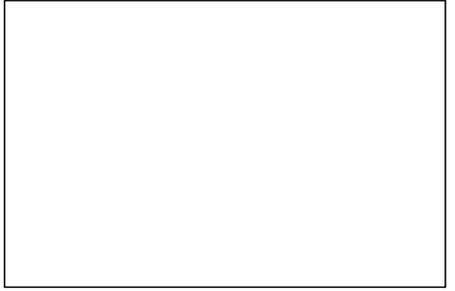
Mutecaveau



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.  
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

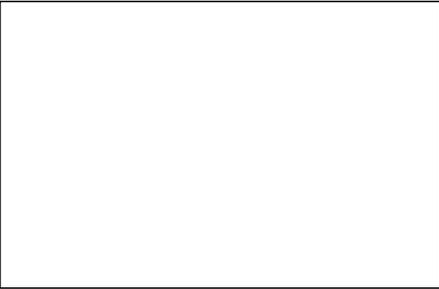
Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

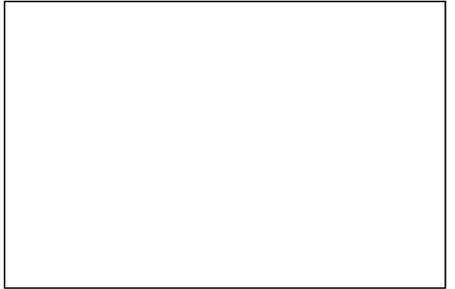
Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Plaine

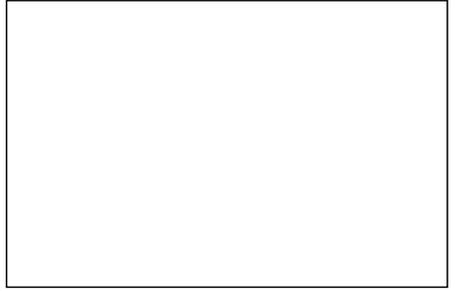


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

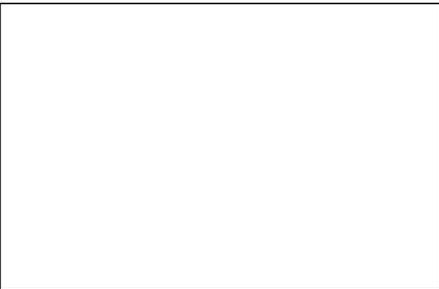


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

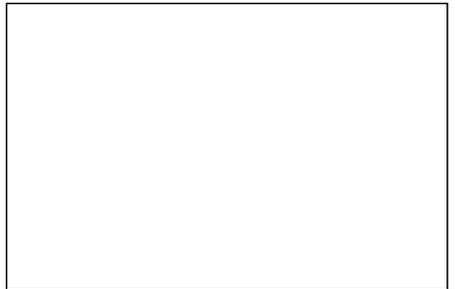


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de glace de Tendo



Terrain

R

Le Pont de glace de Tendo arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Pont de glace de Tendo : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

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

Temple du mystère



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 {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}



Artefact : équipement

M

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

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il de l'esprit

{5}

Artefact

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nahiri, la lithomancienne

{3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Nahiri

R

+2: Créez un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Soldat. Vous pouvez lui attacher un équipement que vous contrôlez.

-2: Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement depuis votre main ou votre cimetière.

-10: Créez un jeton d'artefact incolore Équipement appelé *Lame du forgerpierre*. Il a l'indestructible, « La créature équipée gagne +5/+5 et a la double initiative » et équipement {0}.

Nahiri, la lithomancienne peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration

{X}{G}{G}{G}

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïlle 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

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

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

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-ménages

{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

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

Salve glaciale

{X}{U}

Éphémère

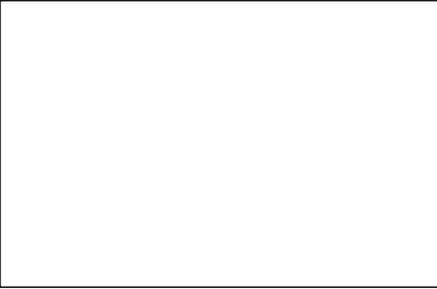
R

Engagez X créatures ciblées.  
Féroacité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en grenouille

{1}{U}



Éphémère

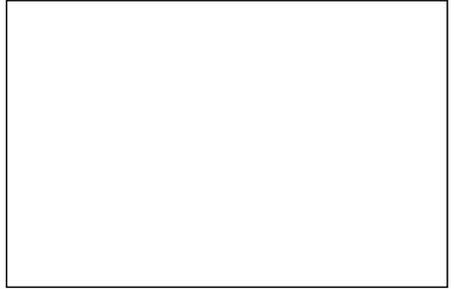
U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

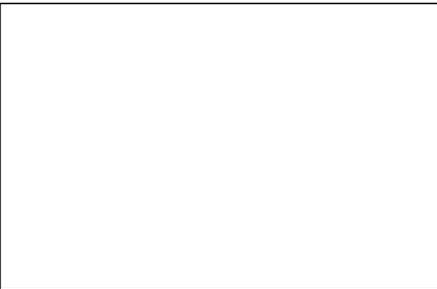
U

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

Volonté dominatrice

{3}{U}



Éphémère

R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle de jusqu'à trois créatures non-attaquantes ciblées jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles bloquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}



Éphémère

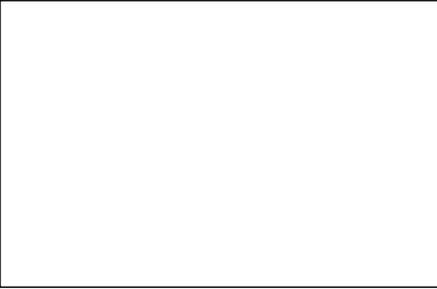
U

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

Retour au pays

{W}



Éphémère

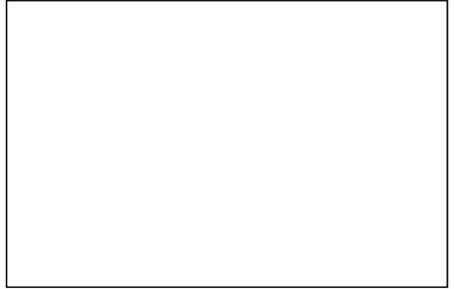
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}



Éphémère

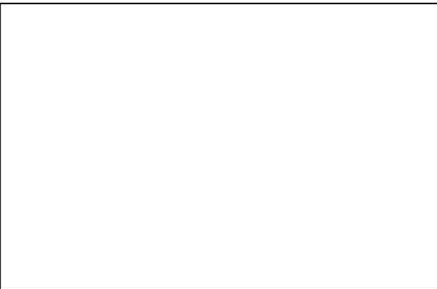
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sort bien mérité

{3}{W}



Éphémère

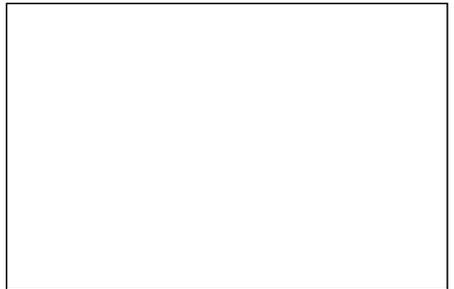
R

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux planeswalkers que vous contrôlez par des sources que vous ne contrôlez pas. Si les blessures d'une source créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures à cette créature. Si les blessures d'une source non-créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant des dryades

{2}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté est un terrain Forêt incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude rhystique

{2}{U}

Enchantement

C

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

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

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

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

