

Millicent, revenante agitée
{5}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et soldat
M

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque esprit que vous contrôlez.

Vol

À chaque fois que Millicent, revenante agitée ou qu'un autre esprit non-jeton que vous contrôlez meurt ou inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapardeur fantomal
{1}{U}

Créature : esprit et gredin
R

À chaque fois que le Chapardeur fantomal devient dégagé, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort depuis autre part que sa main, piochez une carte.

Défaussez-vous une carte : Le Chapardeur fantomal ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste spectral
{3}{U}

Créature : esprit et sorcier
R

Vol

Quand l'Arcaniste spectral arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre d'esprits que vous contrôlez depuis un cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donal, héraut d'ailes
{2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier
M

À chaque fois que vous lancez un sort de créature non-légendaire avec le vol, vous pouvez le copier, excepté que la copie est un esprit 1/1 en plus de ses autres types. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour. (La copie devient un jeton.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enquêteur éthéré

{3}{U}

Créature : esprit

R

Vol

Quand l'Enquêteur éthéré arrive sur le champ de bataille, enquêtez X fois, X étant le nombre d'adversaires que vous avez. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist ferré

{1}{U}

Créature : esprit

R

Vol

Le Geist ferré ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Engagez deux esprits dégagés que vous contrôlez :

Engagez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantôme suprême

{1}{U}

Créature : esprit

R

Vol

Les autres esprits que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de Nebelgast

{2}{U}

Créature : esprit

U

Flash

Vol

À chaque fois que le Héraut de Nebelgast ou un autre esprit arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du croissant de lune

{U}{U}

Créature légendaire : esprit

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père de la tempête

{4}{U}{U}

Créature : esprit

U

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez piocher une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral

{U}

Créature : esprit et pirate

U

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

Vol

{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Timin, jeune geist

{4}{U}

Créature légendaire : esprit

R

Partenariat avec Rhoda, vengeresse des geists (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Rhoda dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

Vol

Au début de chaque combat, engagez jusqu'à une créature ciblée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tintechaînes

{1}{U}

Créature : esprit

R

Flash

Vol

Quand le Tintechaînes arrive sur le champ de bataille, un esprit ciblé acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Vous pouvez lancer les sorts d'esprit comme s'ils avaient le flash.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur de borée

{2}{W}

Créature : pégase

R

Vol

Quand le Batailleur de borée quitte le champ de bataille, choisissez un adversaire qui contrôle plus de terrains que vous. Cherchez dans votre bibliothèque un nombre de cartes de plaine égal à la différence, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et le reste dans votre main, puis mélangez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du vol d'albâtre

{4}{W}

Créature : ange

R

Vol

Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'esprit ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger spectral

{2}{W}

Créature : esprit

U

Vol

{1}{U} : Renvoyez un esprit ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouvier du crépuscule

{2}{W}

Créature : esprit

R

À chaque fois qu'un jeton de créature quitte le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bouvier du crépuscule.

{2}{W}, retirez un marqueur +1/+1 du Bouvier du crépuscule : créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc pénitent

{1}{W}

Créature : esprit et clerc

R

Vol

Sacrifiez le Clerc pénitent : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'Orchidée blanche

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Initiative

Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des Custodi

{4}{W}

Créature : esprit et clerc

C

Vol

Volonté du conseil ? Quand l'Écuyère des Custodi arrive sur le champ de bataille, en commençant par vous, chaque joueur vote pour une carte d'artefact, de créature ou d'enchantement dans votre cimetière. Renvoyez dans votre main chaque carte avec le plus de votes ou qui partage le plus de votes.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir {2}{W}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

{X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécuteur pendu {2}{W}

Créature : esprit R

Vol

Quand l'Exécuteur pendu arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

{3}{W}, exilez l'Exécuteur pendu : Exilez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque des temps passés {2}{W}

Créature : esprit et clerc R

Vol

À chaque fois que vous lancez une valeur de mana inférieure ou égale à 3, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »).

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien sacré des esprits {1}{W}{W}

Créature : avatar R

Vigilance

Quand le Gardien sacré des esprits meurt, créez X jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide karmique

{3}{W}{W}

Créature : ange et esprit

R

Vol, protection contre le noir

Écho {3}{W}{W} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Guide karmique arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles

{2}{W}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieus d'âme des Custodi

{3}{W}

Créature : humain et clerc

R

Les Lieus d'âme des Custodi arrivent sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur eux, X étant le nombre d'autres créatures sur le champ de bataille.

{2}{W}, retirez un marqueur +1/+1 des Lieus d'âme des Custodi : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents

{3}{W}

Créature : esprit

R

Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oyobi, celle qui fend les cieux
{6}{W}

Créature légendaire : esprit
R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, créez un jeton de créature 3/3 blanche Esprit avec le vol.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts du drogskol
{3}{W}

Créature : esprit et soldat
R

Mêlée (À chaque fois que cette créature attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire que vous avez attaqué pendant ce combat.) Les autres esprits que vous contrôlez ont la mêlée. Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées aux esprits que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse du graf béni
{2}{W}

Créature : humain et clerc
R

Au début de votre étape de fin, créez X jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol, X étant le nombre d'adversaires qui contrôlent plus de terrains que vous.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhoda, vengeresse des geists
{3}{W}

Créature légendaire : humain et soldat
R

Partenariat avec Timin, jeune geist (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Timin dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

Vigilance

À chaque fois qu'une créature un adversaire contrôle devient engagée, si elle n'est pas déclarée comme attaquante, mettez un marqueur +1/+1 sur Rhoda, vengeresse des geists.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du drogskol

{1}{W}{U}



Créature : esprit et soldat

U

Vol

Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de larmes

{4}{U}{U}



Rituel

R

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Si vous renvoyez au moins quatre permanents non-jeton que vous contrôlez de cette manière, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft

{1}{W}{U}



Créature légendaire : esprit et clerc

M

Défense talismanique

À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imitation obsédante

{2}{U}



Rituel

R

Chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte de créature révélée de cette manière, créez un jeton qui est une copie de cette carte excepté qu'il est 1/1, que c'est un esprit en plus de ses autres types, et qu'il a le vol. Si aucune carte de créature n'a été révélée de cette manière, renvoyez Imitation obsédante dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine

{3}{U}

Rituel

C

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère selon Kirtar

{4}{W}{W}

Rituel

U

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, détruisez à la place toutes les créatures, puis créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

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

Colère selon Kirtar

{4}{W}{W}

Rituel

U

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, détruisez à la place toutes les créatures, puis créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête d'âmes

{4}{W}{W}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature de votre cimetière. Chacune d'elles est un esprit 1/1 avec le vol en plus de ses autres types. Exilez la Tempête d'âmes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain

U

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

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

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

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

Lieu hanté de la lande

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{W}{U}, {T}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert

Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



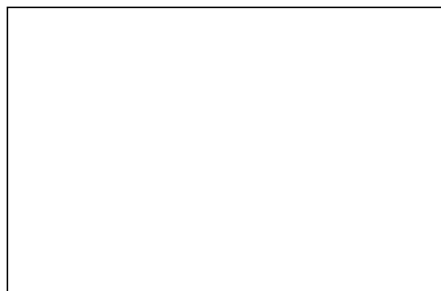
Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

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

La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



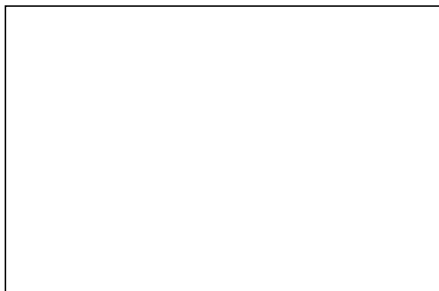
Terrain

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

Ville portuaire



Terrain

R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



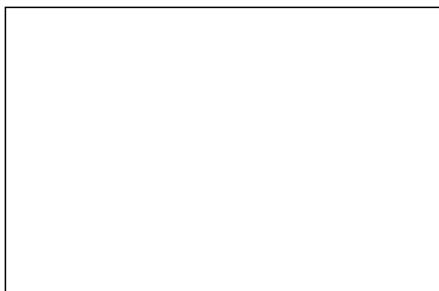
Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}

Artefact

R

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

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

Diamant du ciel

{2}

Artefact

C

Le Diamant du ciel arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du marbre
{2}

Artefact

C

Le Diamant du marbre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant
{3}

Artefact

C

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

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon d'Azorius
{3}

Artefact

C

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

{WU}{WU}{WU}{WU}, {T}, sacrifiez le Médaillon d'Azorius : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant
{3}

Artefact

C

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

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge de minuit

{2}{U}

Artefact

R

{T} : Ajoutez {U}.

{2}{U} : Mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.

Au début de chaque entretien, mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.

Quand le douzième marqueur « heure » est mis sur l'Horloge de minuit, mélangez votre main et votre cimetière dans votre bibliothèque, puis piochez sept cartes. Exilez l'Horloge de minuit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dovin, grand arbitre

{1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Dovin

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur « loyalisé » sur Dovin, grand arbitre.

{-1} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Vous gagnez 1 point de vie.

{-7} : Regardez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez trois d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation occulte

{X}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous de X cartes. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol pour chaque type de carte parmi les cartes défaussées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écraser la contrebande

{3}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ou les deux ?

? Exilez un artefact ciblé.

? Exilez un enchantement ciblé.

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

Offrande bienveillante

{3}{W}

Éphémère

R

Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous créez chacun trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. Choisissez un adversaire. Vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature que vous contrôlez et ce joueur gagne 2 points de vie pour chaque créature qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salut soudain

{2}{W}{W}

Éphémère

R

Choisissez jusqu'à trois cartes de permanent ciblées dans les cimetières qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille. Renvoyez-les sur le champ de bataille engagées sous le contrôle de leurs propriétaires. Vous piochez une carte pour chaque adversaire qui contrôle au moins un de ces permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désordre au tribunal

{X}{W}{U}

Éphémère

R

Exilez X créatures ciblées, puis enquêtez X fois. Renvoyez les cartes exilées sur le champ de bataille engagées sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mission de reconnaissance

{2}{U}{U}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
Recyclage {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de vérité

{2}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient engagée, si elle n'est pas déclarée comme attaquante, vous pouvez piocher une carte.
{4}{U} : Engagez une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisonnier de la lune

{2}{U}

Enchantement : aura

M

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker
Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle des éveillés

{3}{U}

Enchantement

R

Vous pouvez lancer les sorts d'esprit comme s'ils avaient le flash.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature pendant le tour d'un adversaire, engagez jusqu'à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des âmes

{2}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque hantée

{1}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de sombracier

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse du bunrei

{2}{W}

Enchantement

R

Quand une créature que vous contrôlez meurt, sacrifiez la Promesse du bunrei. Si vous faites ainsi, créez quatre jetons de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast