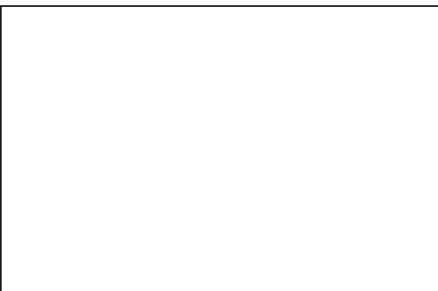


Aminatou, perce-voile

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



Créature légendaire : humain et sorcier

M

Au début de votre entretien, surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

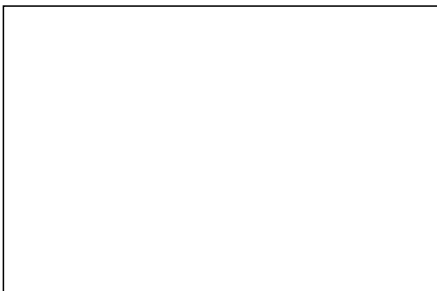
Chaque carte d'enchancement dans votre main a le miracle. Son coût de miracle est égal à son coût de mana réduit de {4}. (Vous pouvez lancer une carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

2/4

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

Cerf brun

{3}



Créature-artefact : élan

U

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arvinox, le fléau de l'esprit

{4}{B}{B}



Créature-enchancement légendaire : horreur

M

Arvinox, le fléau de l'esprit n'est pas une créature à moins que vous ne contrôliez au moins trois permanents que vous ne possédez pas.

Au début de votre étape de fin, exilez la carte du dessous de la bibliothèque de chaque adversaire face cachée. Tant que ces cartes restent exilées, vous pouvez les regarder, vous pouvez lancer des sorts de permanent parmi elles, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger de cauchemar

{2}{B}{B}

Créature-enchantement : démon

R

Vol

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'elle est 1/1 et que c'est un cauchemar en plus de ses autres types.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fanatique de métamorphose

{4}{B}{B}

Créature : humain et clerc

R

Lien de vie

Quand le Fanatique de métamorphose arrive, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur « lien de vie » sur elle.

Miracle {1}{B} (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.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de l'œuvre du destin

{4}{B}{B}

Créature-enchantement : démon

R

Vol, piétinement

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort d'enchantement en payant un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de payer son coût de mana.

{2}{B}, sacrifiez un autre enchantement : Le Démon de l'œuvre du destin gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de l'enchantement sacrifié.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant au sillage funeste

{4}{B}

Créature-enchantement : géant

R

Constellation ? À chaque fois que le Géant au sillage funeste ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejeton de cave ancien

{1}{B}{B}

Créature-enchantement : horreur

R

Chaque sort que vous lancez qui est un démon, une horreur ou un cauchemar coûte {1} de moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un sort, si la quantité de mana dépensée pour le lancer était inférieure à sa valeur de mana, un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à la différence.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur de rêves

{4}{U}{U}

Créature : cauchemar et sphinx

M

Flash

Vol

Quand le Dévoreur de rêves arrive sur le champ de bataille, surveillez 4. Quand vous faites ainsi, vous pouvez renvoyer un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire. (Pour surveiller 4, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de l'imagination

{4}{U}{U}

Créature-enchantement : humain et sorcier

U

Les créatures que vous contrôlez ont le vol. Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent le vol et ne peuvent pas avoir ou acquérir le vol.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peur de la paralysie du sommeil

{5}{U}

Créature-enchantement : cheval de cauchemar

R

Vol

Angoisse ? À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez arrive et à chaque fois que vous déverrouillez complètement une pièce, engagez jusqu'à une créature ciblée et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. Les marqueurs « étourdissement » ne peuvent pas être retirés des permanents que vos adversaires contrôlent.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des auspices

{3}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Vol

Défaussez-vous d’une carte : Le Sphinx des auspices acquiert la défense talismanique jusqu’à la fin du tour. Engagez-le.

À chaque fois que le Sphinx des auspices attaque, regard 3.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc bénie par la lune

{2}{W}

Créature : humain et elfe et clerc

U

Intervention divine ? Quand la Clerc bénie par la lune arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d’enchantement, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Auramancienne

{2}{W}

Créature : humain et sorcier

C

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseuse d’esprit du Ondou

{4}{W}

Créature : kor et clerc

R

À chaque fois qu’un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton qui en est une copie. Ne faites ceci qu’une seule fois par tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse de la Mesa

{1}{W}{W}

Créature : humain et druide

R

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de la lumière en essor

{4}{W}

Créature-enchancement : oiseau et nitescence

R

Vol

Les autres créatures-enchancements que vous contrôlez ont le vol.

À chaque fois que vous attaquez un joueur, créez un jeton de créature-enchancement 1/1 blanche Nitescence engagé et attaquant ce joueur.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique du champ d'étoiles

{1}{W}

Créature : humain et clerc

R

Les sorts d'enchancement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mystique du champ d'étoiles.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangers de l'orée

{2}{W}

Créature : humain et éclaircur et ranger

R

Initiative

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Tant qu'un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque. (Vous ne pouvez jouer un terrain de cette manière que s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, voilé d'un linceul

{4}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athreos n'est pas une créature.

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur « pièce » sur une autre créature ciblée.

À chaque fois qu'une créature avec un marqueur « pièce » sur elle meurt ou est mise en exil, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Maître des clés

{X}{W}{U}{B}

Créature-enchantement légendaire : horreur

M

Vol

Quand Le Maître des clés arrive, mettez X marqueurs +1/+1 sur lui et meulez deux fois X cartes.

Chaque carte d'enchantement dans votre cimetière a l'échappée. Le coût d'échappée est égal au coût de mana de la carte plus l'exil de trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer des cartes depuis votre cimetière pour leur coût d'échappée.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enquêteurs de phénomènes

{2}{U}{B}

Créature : humain et détective

R

Au moment où les Enquêteurs de phénomènes arrivent, choisissez Croire ou Douter.

? Croire ? À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature-enchantement 2/2 noire Horreur.

? Douter ? Au début de votre étape de fin, vous pouvez renvoyer dans votre main un permanent non-terrain que vous possédez. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}

Rituel

C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure d''Aminatou

{6}{U}{U}

Rituel

R

Exilez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain parmi elles. Jusqu'à la fin du tour, pour chaque type de carte non-terrain, vous pouvez lancer une carte de ce type parmi les cartes exilées sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présage

{U}

Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez faire que ce joueur mélange.
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}

Rituel

M

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

Implorez les anges

{X}{X}{W}{W}{W}

Rituel

M

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Miracle {X}{W}{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

Réparation du destin

{6}{W}{W}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact et d'enchantement de votre cimetière.

Miracle {3}{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

Désinfection temporelle

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

Rituel

R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

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

Vision diabolique

{U}{B}

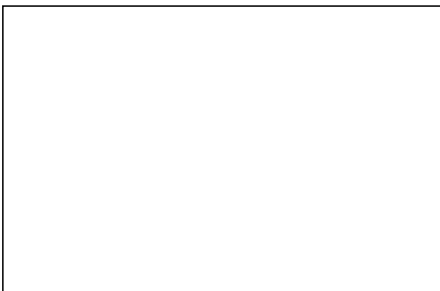
Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain

U

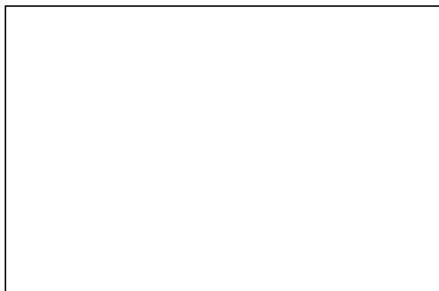
Lorsque l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

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

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



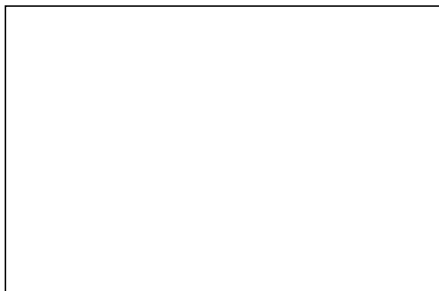
Terrain

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Devanture des Obscura



Terrain

C

Quand la Devanture des Obscura arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la. Quand vous faites ainsi, 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 et vous gagnez 1 point de vie.

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 prospère

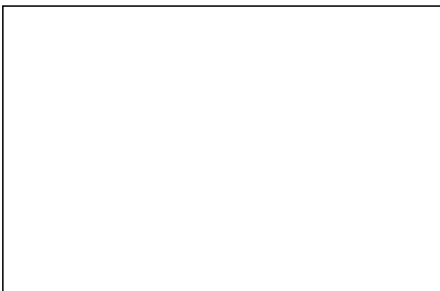
Terrain

C

L'île prospère arrive engagée. Au moment où elle arrive, choisissez une couleur autre que le bleu.
{T} : Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île souillée



Terrain

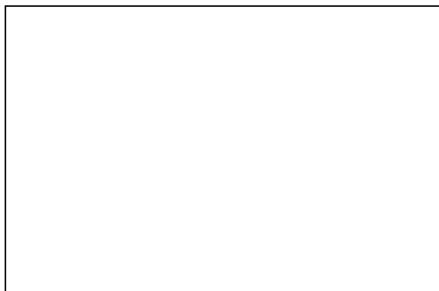
U

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande prospère



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur autre que le noir.

{T}: Ajoutez {B} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Landes cendreuses



Terrain

C

{T}: Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



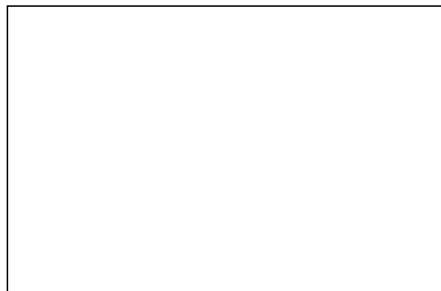
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégaron de la générosité d'Héliode



Terrain légendaire

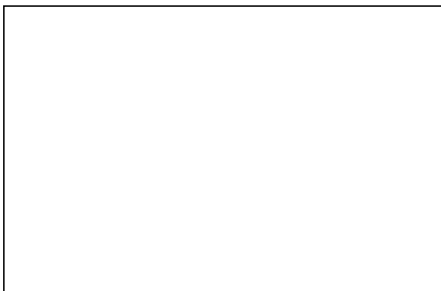
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{W}, {T} : Mettez une carte d'enchantement ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



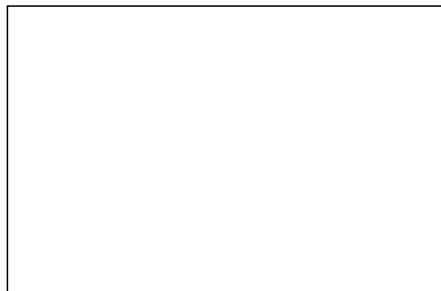
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
<center
<p>

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

Prairie prospère



Terrain

C

La Prairie prospère arrive engagée. Au moment où elle arrive, choisissez une couleur autre que le blanc.
{T} : Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



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 {U} ou {B}.

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

Temple du silence



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 {B}.

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

Cachet d'Azorius

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}

Artefact

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

Cachet d'Orzhov{2}

ArtefactU

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de méninges{1}

ArtefactU

{2}, {T}, sacrifiez la Pierre de méninges : 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

Pierre de l'esprit{2}

ArtefactU

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant{3}

ArtefactC

{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

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

Heure révélatrice

{1}{U}

Éphémère

U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous de votre bibliothèque.

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

Regard fantasmagorique

{U}

Éphémère

C

Surveillez 3. (Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

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

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

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}

Éphémère

U

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sens

{2}{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'enchantement.

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

Bouclier d'encre

{3}{W}{B}

Éphémère

R

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière, créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits étroits // Labyrinthe d'accès

{3}{B}

Enchantement : pièce

R

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

Conduits étroits {3}{B}

Quand vous déverrouillez cet accès, cette pièce inflige 6 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Vous gagnez autant de points de vie que le surplus de blessures infligées de cette manière.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'accès {5}{B}

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort depuis votre main en payant un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de payer son coût de mana.

Destruction totale

{2}{W}{B}

Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aine

{4}{B}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Création du miroir

{1}{U}{U}

Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Création du miroir arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou enchantement sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En harmonie avec le Multivers

{6}{U}{U}

Enchantement

M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort depuis votre main ou depuis le dessus de votre bibliothèque sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duplication extravagante

{4}{U}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie d'un autre permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piscine sans fond // Vestiaire

{U}{4}{U}

Enchantement : pièce

U

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

Piscine sans fond {U}

Quand vous déverrouillez cet accès, renvoyez jusqu'à une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Vestiaire {4}{U}

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Typhon de requins
{5}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol, X étant la valeur de mana.

Recyclage {X}{1}{U} ({X}{1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Typhon de requins, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde providentielle
{2}{W}

Enchantement : aura

R

Vous pouvez lancer la Rune de garde providentielle comme si elle avait le flash si elle cible un commandant.

Enchanter : créature

La créature enchantée a l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription
{3}{W}

Enchantement

U

Flash

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

Recyclage {W} ({W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle de jeu secrète // Petit salon poussiéreux
{4}{W}

Enchantement : pièce

R

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

Salle de jeu secrète {4}{W}

Les permanents non-terrain que vous contrôlez et les sorts de permanent que vous contrôlez sont des enchantements en plus de leurs autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Petit salon poussiéreux {2}{W}

Ciblez jusqu'à une créature. À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, mettez un nombre de marqueurs +1/+1 sur elle égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille du trône vacant

{3}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchancement, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taxe sur le monologue

{2}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de sécurité

{4}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chacune de ces créatures, X étant le nombre d'enchancements que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de l'esprit-saur

{3}{W}{B}

Enchantement

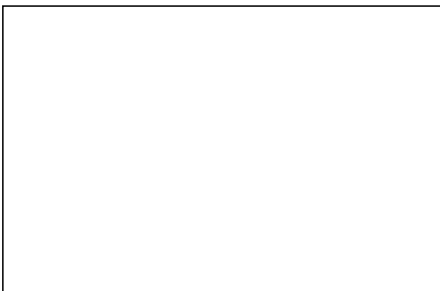
M

Au début de votre étape de fin, choisissez une carte de permanent ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez sacrifier un permanent qui partage un type de carte avec la carte choisie. Si vous faites ainsi, renvoyez la carte choisie sur le champ de bataille depuis votre cimetière et elle acquiert « Si ce permanent devait quitter le champ de bataille, exilez-le à la place de le mettre autre part. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assurance-vie

{3}{W}{B}



Enchantement

R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {W/B}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast