Boue vorace {2}{G}

Créature : limon R

La Boue vorace ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, à la place, exilez-la et mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette créature sur la Boue vorace.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des fleurs {2}{G}{G}

Créature-enchantement : esprit R

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que l'Eidôlon des fleurs ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de Nyléa {6}{G}

Créature-enchantement : géant R

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que le Colosse de Nyléa ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, doublez la force et l'endurance d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse de la Yavimaya {2}{G}

Créature : humain et druide C

L'Enchanteresse de la Yavimaya gagne +1/+1 pour chaque enchantement sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gnarlide d'aura {2}{G}

Créature : bête C

Les créatures dont la force est inférieure à celle du Gnarlide d'aura ne peuvent pas le bloquer.
Le Gnarlide d'aura gagne +1/+1 pour chaque aura sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre omnivore {4}{G}{G}

Créature : hydre M

À chaque fois que l'Hydre omnivore inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à chaque autre adversaire.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du panthéon {1}{G}

Créature : centaure et shamane R

Les sorts d'enchantement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre de faveur {1}{G}{G}

Créature-enchantement : satyre R

Flash
Grâce {3}{G}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
La créature enchantée gagne +4/+2.

4/2

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

Vigile loyal {4}{G}

Créature : rhinocéros U

Piétinement
<i>Lieutenant</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn loyal {2}{U}

Créature : drakôn U

Vol
<i>Lieutenant</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naïades des eaux vives {3}{U}{U}

Créature-enchantement : nymphe U

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que les Naïades des eaux vives ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élus d'Ajani {2}{W}{W}

Créature : chat et soldat R

À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat. Si cet enchantement est une aura, vous pouvez l'attacher au jeton.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte céleste {3}{W}{W}

Créature-enchantement : archonte R

Grâce {5}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
Vol, initiative
La créature enchantée gagne +4/+4 et a le vol et l'initiative.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne loyale {3}{W}

Créature : licorne U

Vigilance
<i>Lieutenant</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci. Les autres créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse d'épée céleste {5}{W}

Créature : ange R

Vol, double initiative
Quand la Maîtresse d'épée céleste arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher n'importe quel nombre d'auras et d'équipements que vous contrôlez.
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement attachés à la Maîtresse d'épée céleste.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arixméthès, l'île assoupie {2}{G}{U}

Créature légendaire : kraken R

Arixméthès, l'île assoupie arrive sur le champ de bataille engagé avec cinq marqueurs « sommeil » sur lui.
Tant qu'Arixméthès a un marqueur « sommeil » sur lui, c'est un terrain. (Ce n'est pas une créature.)
À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez retirer un marqueur « sommeil » d'Arixméthès.
{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle silencieuse {5}{W}{W}

Créature : archonte R

Vol
À chaque fois que la Sentinelle silencieuse attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruna, lumière d'albâtre {3}{W}{W}{U}

Créature légendaire : ange M

Vol, vigilance
À chaque fois que Bruna, la Lumière de l'albâtre attaque ou bloque, vous pouvez lui attacher n'importe quel nombre d'auras sur le champ de bataille et vous pouvez mettre sur le champ de bataille, attachées à elle, n'importe quel nombre de cartes d'aura qui pourraient l'enchanter depuis votre cimetière et/ou votre main.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Scion de Boisaïeul {3}{G}{W}

Créature : élémental R

Piétinement, lien de vie
Les sorts que vous lancez qui ciblent le Scion de Boisaïeul coûtent {2} de moins à lancer.
Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent le Scion de Boisaïeul coûtent {2} de plus à lancer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kestia, la cultivatrice {1}{G}{W}{U}

Créature-enchantement légendaire : nymphe M

Grâce {3}{G}{W}{U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grace, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
La créature enchantée gagne +4/+4.
À chaque fois qu'une créature enchantée ou une créature-enchantement que vous contrôlez attaque, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés {1}{GU}{GU}

Créature : ondin et gredin R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tuvasa, baignée de soleil {G}{W}{U}

Créature légendaire : ondin et shamane M

Tuvasa, baignée de soleil gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez.
À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'enchantement à chaque tour, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité de Kruphix {2}{G}

Rituel C

Révélez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez jusqu'à trois cartes d'enchantement parmi elles dans votre main, et les autres cartes révélées dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de genèse {4}{G}{G}

Rituel R

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.
Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de permanent non-terrain. Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille. Mettez ensuite toutes les cartes révéles de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance rampante {3}{G}{G}

Rituel R

Choisissez un type de permanent. Renvoyez toutes les cartes du type choisi de votre cimetière dans votre main. Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup d'état militaire {X}{W}{W}

Rituel R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Si X est supérieur ou égal à 5, détruisez toutes les autres créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance phyrexiane {4}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures, puis créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Phyrexian et Horreur, X étant le nombre de créatures détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de l'empyrée {4}{W}{W}

Rituel R

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.
Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de Rajh {3}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas enchantées. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic

Terrain U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime

Terrain U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain C

Les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain C

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille

Terrain C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{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

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 C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge des héros

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Choisissez un commandant ciblé qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est une créature et un marqueur « loyauté » si c'est un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

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 tranquille

Terrain U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

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

Orée de la Krosia

Terrain U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

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

Rivière sinueuse

Terrain U

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse

Terrain R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves

Terrain **C**

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain C

Les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

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

Sanctuaire de Selesnya

Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estrid, la femme aux masques {1}{G}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Estrid M

{+2} : Dégagez chaque permanent enchanté que vous contrôlez.

{-1} : Créez un jeton d'enchantement blanc Aura appelé Masque attaché à un autre permanent ciblé. Le jeton a enchanter : permanent et l'armure totémique.

{-7} : Meulez sept cartes. Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'enchantement non-aura depuis votre cimetière, puis faites de même avec les cartes d'aura.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estrid, la femme aux masques peut être votre commandant.

Charme de Bant {G}{W}{U}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.
? Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup désactivateur {2}{W}

Éphémère U

Kick {2}{U}
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Si ce sort a été kické, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Luxuriance {2}{G}

Enchantement : aura C

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute {G}{G} supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mythe libéré {2}{G}

Enchantement R

Votre commandant coûte {1} de moins à lancer pour chaque fois qu'il a déjà été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.
À chaque fois que votre commandant est mis dans la zone de commandement d'où qu'il vienne, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de serpent {2}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte. »
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'ours {2}{G}{G}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a « À chaque fois que cette créature attaque, dégagez tous les terrains que vous contrôlez. »
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'enchanteresse {2}{G}

Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proportions épiques {4}{G}{G}

Enchantement : aura R

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +5/+5 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau cthonien {1}{G}

Enchantement R

Quand le Sceau cthonien arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
Les cartes des cimetières ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflets de l'aube {3}{G}

Enchantement : aura C

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute deux manas supplémentaires de la combinaison de manas colorés de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile {1}{G}

Enchantement : aura C

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains de prolifération {6}{G}{G}

Enchantement : aura R

Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 5/5 verte Bête avec le piétinement. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de sauvagerie {2}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3, a le piétinement et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura C

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation d'Estrid {2}{U}

Enchantement R

Vous pouvez faire que l'Invocation d'Estrid arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un enchantement que vous contrôlez, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez exiler cet enchantement. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'anguille {1}{U}

Enchantement : aura **C**

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte de Kruphix {1}{U}{U}

Enchantement **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de pieuvre {3}{U}{U}

Enchantement : aura **R**

Enchanter : créature
La créature enchantée a une force et une endurance de base de 8/8 et a « À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez engager une créature ciblée de force inférieure ou égale à 8. »
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seuil de la providence {2}{U}

Enchantement **R**

À chaque fois qu'un adversaire attaque, s'il vous attaque et/ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de vol {2}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2, a la vol et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel {W}

Enchantement U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité incontestable {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Quand l'Autorité incontestable arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a la protection contre les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêverie du sage {3}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Quand la Rêverie du sage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque aura que vous contrôlez qui est attachée à une créature.
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez qui est attachée à une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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'enchantement, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable {1}{G}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité vertueuse {3}{W}{U}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque carte dans la main de son contrôleur.
Au début de l'étape de pioche du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure de gloire {2}{G}{W}{U}

Enchantement R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, si c'est la première phase de combat du tour, dégagez cette créature. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast