

Assembleur de mécanoptères

{6}



Créature-artefact : mécanoptère

R

Vol

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr

{7}



Créature-artefact : myr et construction

R

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate évolutif

{3}



Créature-artefact : construction

R

Au moment où l'Automate évolutif arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

L'Automate évolutif a le type choisi en plus de ses autres types.

Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe

{1}{G}{G}



Créature : elfe et druide

R

Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchainés

{4}{G}{G}



Créature : bête

R

Piétinement

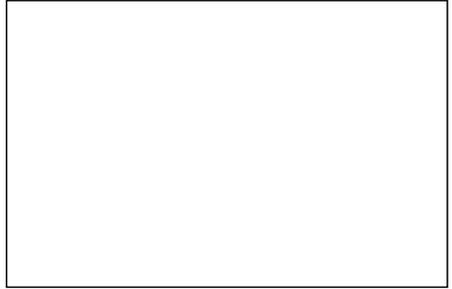
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'héritage

{G}



Créature : elfe et druide

U

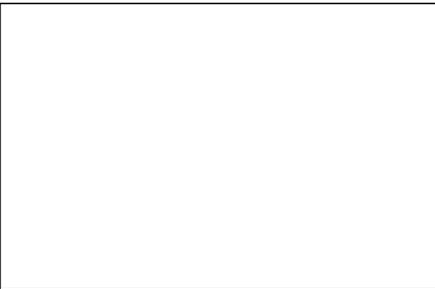
Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez : Ajoutez {G}{G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth caveur de cratères

{5}{G}{G}{G}



Créature : bête

M

Célérité

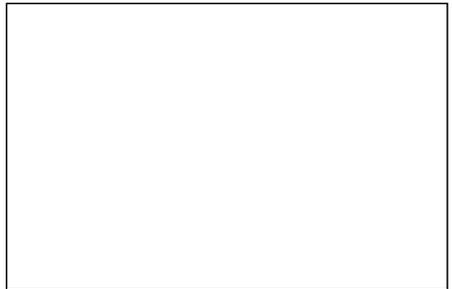
Quand le Béhémoth caveur de cratères arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup

{2}{G}{G}



Créature : élémental

R

Multikick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Élémental de bruyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

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

Fertiliseur de crânes {4}{G}



Créature : élémental **R**

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)
 Quand le Fertiliseur de crânes arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature qu'il a dévorée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahisseur de nid {1}{G}



Créature : eldrazi et drone **C**

Quand l'Envahisseur de nid arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence {G}



Créature : elfe et shamane **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hiérophantes de Citalune {3}{G}



Créature : humain et druide R
 Les créatures que vous contrôlez ont « {T}: Ajoutez {G} . »

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoloth {3}{G}{G}



Créature : fungus R
 Dévorement 2
 Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de pachydermes du Kazandou {1}{G}



Créature : humain et shaman R
 Montée de niveau {1}{G} ({1}{G}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-5> {T} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant. (1/1)

[Niveau 6+> {T} : Créez deux jetons de créature 3/3 verte Éléphant. (1/1)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice arboricole de Joraga {G}



Créature : elfe et druide U
 Montée de niveau {1}{G} ({1}{G}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-4> {T} : Ajoutez {G}{G}. (1/2)

[Niveau 5+> Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}{G}. » (1/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}



Créature : elfe et éclairer et ranger

C

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des frelons

{4}{G}{G}{G}



Créature : insecte

R

Vol

Contact mortel

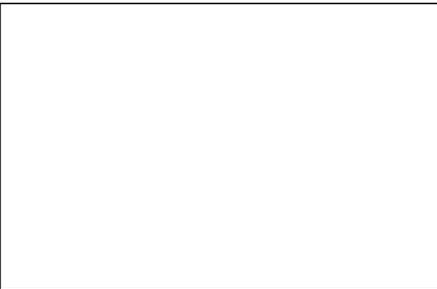
Quand le Spécimen 73 arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des fourmis

{3}{G}{G}



Créature : insecte

R

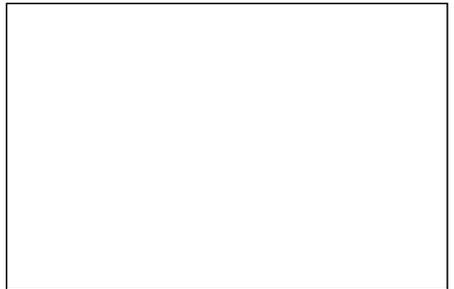
{1}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au crâne de loup

{1}{G}



Créature : elfe et shaman

U

<i>Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Shamane au crâne de loup, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}

Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes

{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, l'Épicycle Infini

{11}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible

Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque. Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible

Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon

{W}

Créature : humain et soldat

C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}



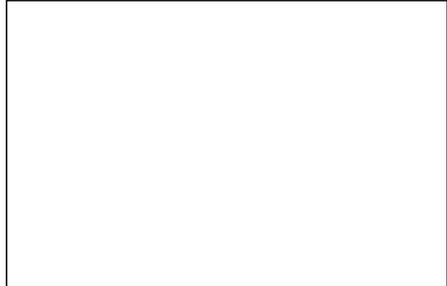
Créature : humain et soldat **R**

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

Moine honoré par les geists {3}{W}{W}



Créature : humain et moine **R**

Vigilance

La force et l'endurance du Moine honoré par les geists sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

Quand le Moine honoré par les geists arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le lunarque {X}{W}



Créature légendaire : humain et clerc **M**

Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

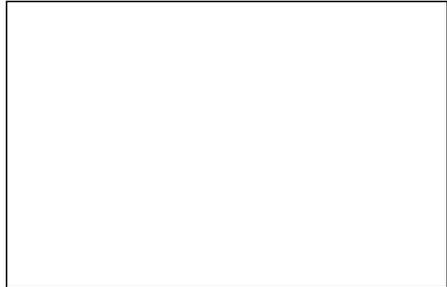
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.

{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de suture {1}{W}



Créature : phyrexian et clerc **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonneur de cloche du village

{2}{W}

Créature : humain et éclairéur

C

Flash

Quand le Sonneur de cloche du village arrive sur le champ de bataille, dégagéz toutes les créatures que vous contrôlez.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de N?udevigne

{G}{W}

Créature : humain et chevalier

R

À chaque fois que le Paladin de N?udevigne attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature dégagée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine aux sigilles

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

Créature : rhinocéros et soldat

U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si cette créature est 1/1, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biorythme

{6}{G}{G}

Rituel

R

Le total de points de vie de chaque joueur devient égal au nombre de créatures qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacasserie des écureuils

{G}



Rituel

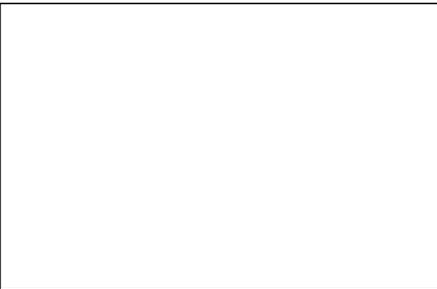
C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement primordial

{8}{G}{G}



Rituel

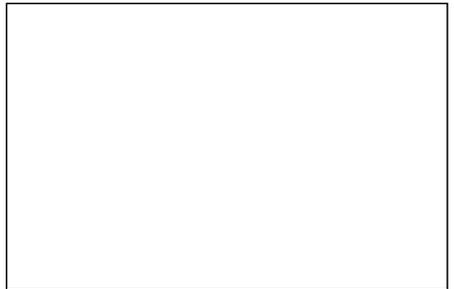
M

Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, répétez ce processus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de genèse

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



Rituel

R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veille de caravane

{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

<i>Morbidité</i> ? Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre main si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse du conquérant

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



Rituel

R

Kick {6} (Vous pouvez payer {6} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez six jetons de créature 1/1 blanche Kor et Soldat. Si ce sort a été kické, créez douze de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement de nomades

{4}{W}{W}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Soldat pour chaque créature que vous contrôlez.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupeau des tempêtes

{8}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol, X étant votre total de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

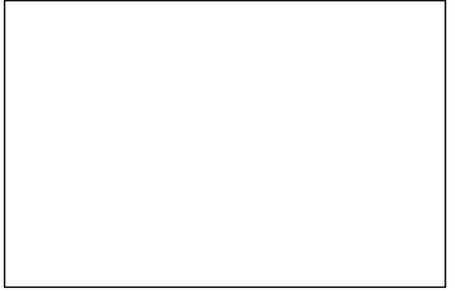


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

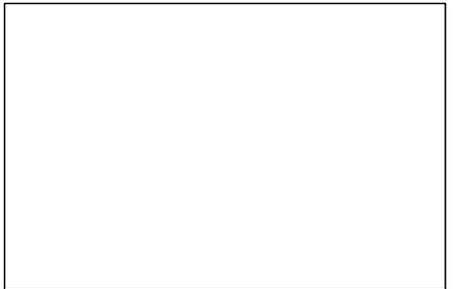


Terrain de base : forêt
{G}

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

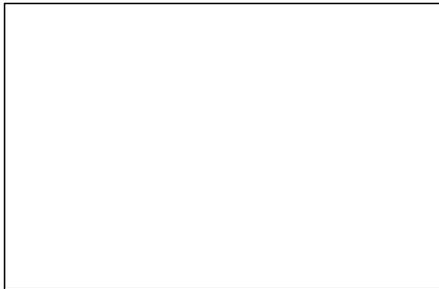


Terrain de base : forêt
{G}

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
{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

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

Jardin de Khalni



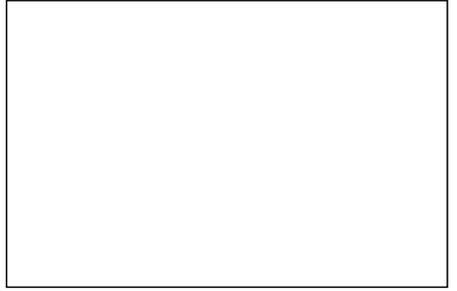
Terrain C

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille,
créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

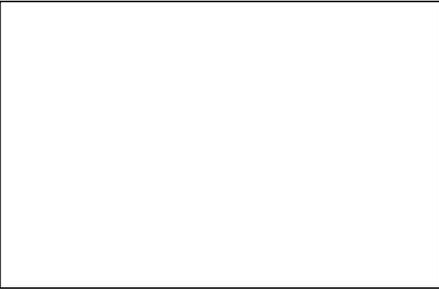


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

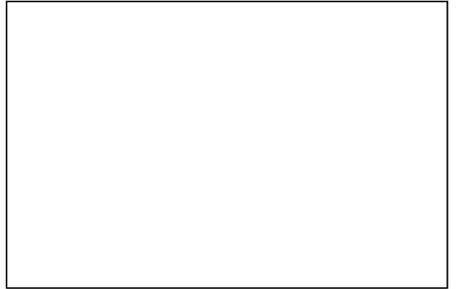


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

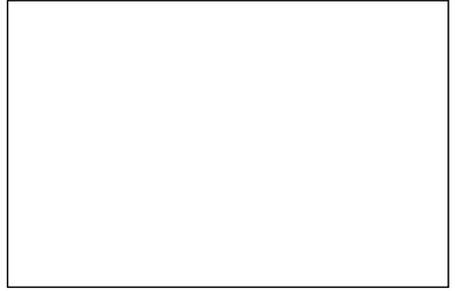


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

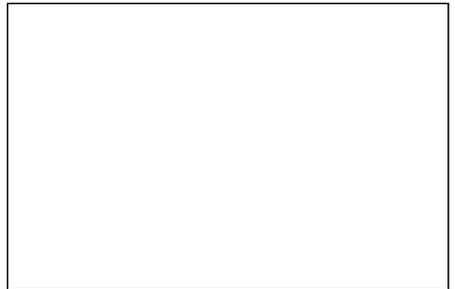


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

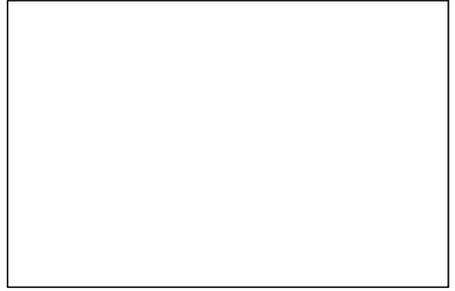


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

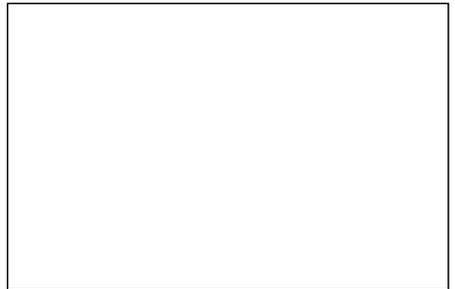


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

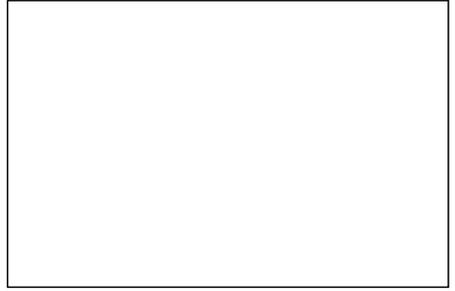


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

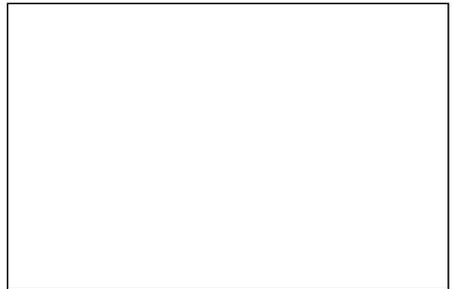


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

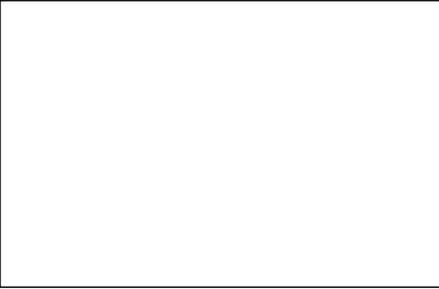


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



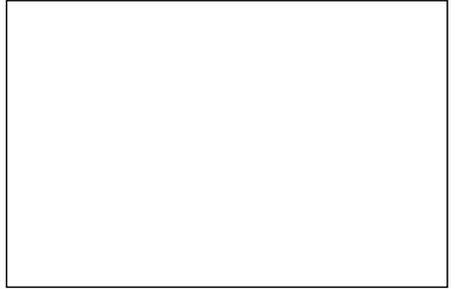
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangmousse



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.)

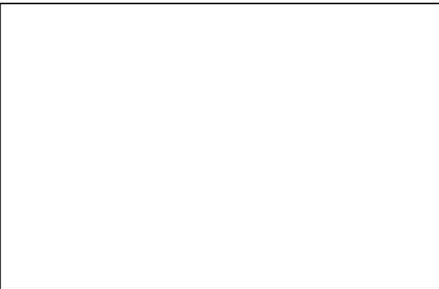
Le Pont de fangmousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{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

Plaine



Terrain de base : plaine

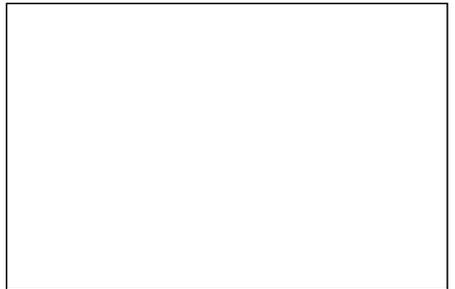
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneaux des Clairâtres

{3}



Artefact

M

À chaque fois que vous activez une capacité, si ce n'est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardoise de l'Ascendance

{4}



Artefact

R

{4}, {T}, défaussez-vous de votre main : Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}



Artefact légendaire

M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument eldrazi

{5}

Artefact

M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le vol et l'indestructible.
Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Si vous ne pouvez pas le faire, sacrifiez le Monument eldrazi.

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

Pierrec?ur

{3}

Artefact

U

Les capacités activées de créatures coûtent {1} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion

{2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}

Éphémère **U**

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graines en pluie

{3}{G}{G}

Éphémère **C**

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.)
Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Blancsoleil

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

Éphémère **R**

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat. Mélangez le Zénith de Blancsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assemblée à l'aube

{G}{G}{W}



Éphémère

U

Cherchez jusqu'à trois cartes de créature dans votre bibliothèque, révéléz-les, puis mélangez et mettez ces cartes au-dessus d'elle dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidé par les elfes

{2}{G}



Enchantement : aura

C

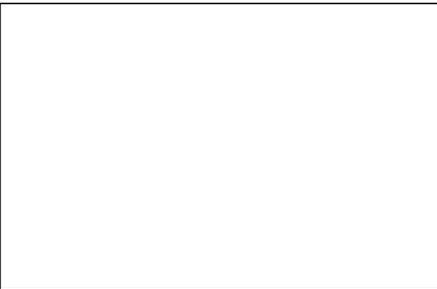
Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute {G} supplémentaire pour chaque elfe sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}



Enchantement

R

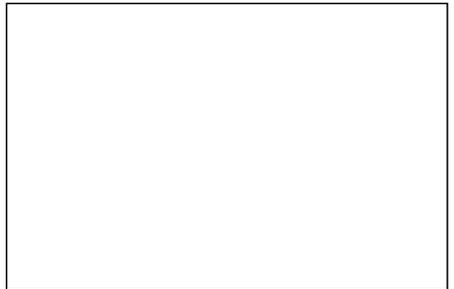
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.

Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leurre

{1}{G}{G}



Enchantement : aura

U

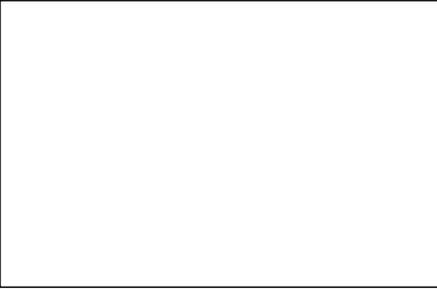
Enchanter : créature

Toutes les créatures capables de bloquer la créature enchantée le font.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vitalité

{2}{G}{G}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de vitalité est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

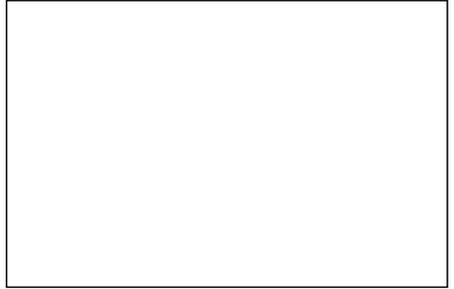
Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de ferbois

{1}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

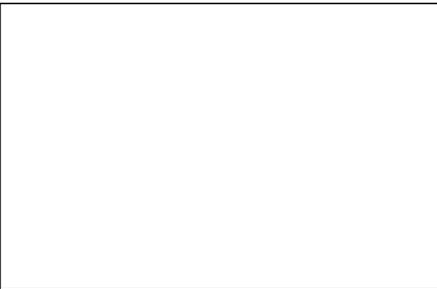
Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

La créature enchantée a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte épique

{2}{G}{G}



Enchantement

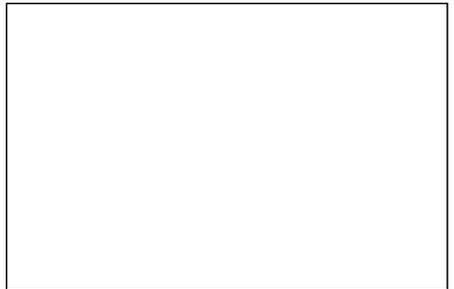
R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez vingt créatures ou plus, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de Gond

{2}{G}



Enchantement : aura

C

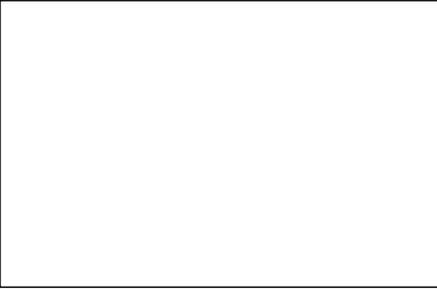
Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}



Enchantement

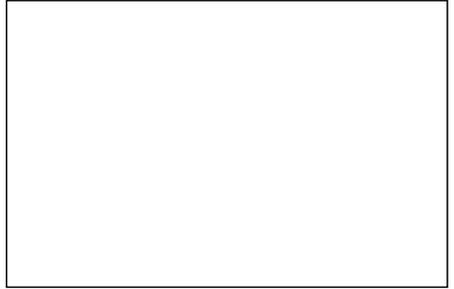
M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone d'éveil

{2}{G}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles

{3}{G}



Enchantement

R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation

{2}{W}



Enchantement : aura

C

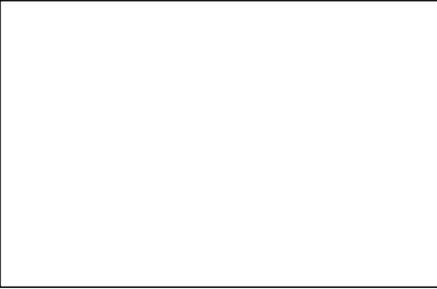
Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

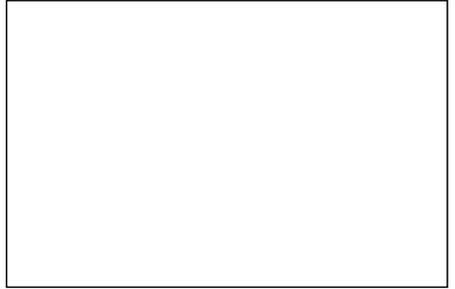
U

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

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

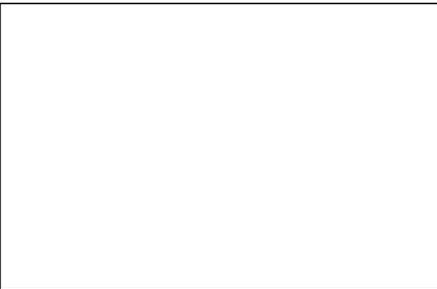
R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais plus !

{1}{W}{W}



Enchantement

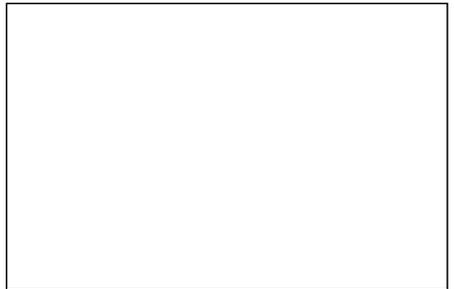
R

Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts avec le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}



Enchantement

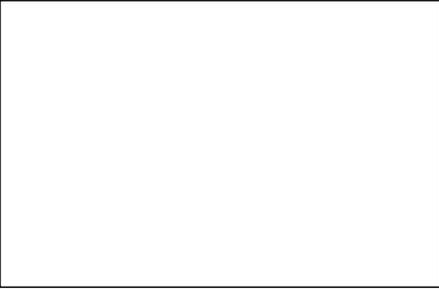
U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

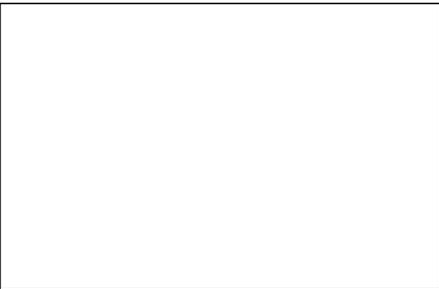
Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi

{GW}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.

{4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast