?il du pèlerin {3}

Créature-artefact : mécanoptère **C**

Vol
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la 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

Elfe des horizons lointains {2}{G}

Créature : elfe et druide **C**

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans vore bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}

Créature : limon **U**

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau du progrès {4}{G}{G}

Créature : élémental **R**

Quand le Fléau du progrès arrive sur le champ de bataille, détruisez tous les artefacts et tous les enchantements. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Fléau du progrès pour chaque permanent détruit de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de pachydermes du Kazandou {1}{G}

Créature : humain et shamane 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

Azami, dame des parchemins {2}{U}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier R

Engagez un sorcier dégagé que vous contrôlez : Piochez une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nantuko fantomatique {2}{G}

Créature : insecte et esprit R

Piétinement
Le Nantuko fantomatique arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.
Si des blessures devaient être infligées au Nantuko fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 du Nantuko fantomatique.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Nantuko fantomatique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn des tromperies infinies {4}{U}{U}

Créature : djinn R

Vol
{T} : Échangez le contrôle de deux créatures non-légendaires ciblées. Vous ne pouvez pas activer cette capacité pendant le combat.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit devineur {4}{U}

Créature : esprit U

À chaque fois que l'Esprit devineur inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur et vous piochez chacun autant de cartes.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færies piquevent {1}{U}{U}

Créature : peuple fée C

Vol
{T} : Les Fæeries piquevent infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exarque fourbe {2}{U}

Créature : phyrexian et clerc U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand l'Exarque fourbe arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Dégagez un permanent ciblé que vous contrôlez.
? Engagez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geists de donjon {2}{U}{U}

Créature : esprit R

Vol
Quand les Geists de donjon arrivent sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez les Geists de donjon.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Émerveillement {3}{U}

Créature : incarnation R

Vol
Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière et que vous contrôlez une île, les créatures que vous contrôlez ont le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille d'espionnage de Hada {1}{U}

Créature : humain et gredin U

Montée de niveau {2}{U} ({2}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (2/2)

[Niveau 3+> Linceul
La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (3/3)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lu Xun, général érudit {2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et soldat R

Équitation (Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures avec l'équitation.)
À chaque fois que Lu Xun, général érudit inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la fatalité {3}{W}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange de la fatalité arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppeur de pierre {2}{W}

Créature : gargouille U

Flash
Vol
Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

3/2

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystiques de l'aérain {4}{W}

Créature : oiseau et sorcier U

Vol
{1}{G}{U} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le linceul jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl ailé {1}{G}{U}

Créature : serpent C

Flash
Vol, contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}

Créature : élémental U

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

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Derevii, tacticienne de l'empyrée {G}{W}{U}

Créature légendaire : oiseau et sorcier R

Vol
À chaque fois que Derevii, tacticienne de l'empyrée arrive sur le champ de bataille ou qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.
{1}{G}{W}{U} : Mettez Derevii sur le champ de bataille depuis la zone de commandement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse de Brumeprairie {1}{WU}

Créature : sangami et sorcier U

{2}{W}{U} : Exilez une créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel {2}{GU}{GU}{GU}

Créature : horreur R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Dégagez toutes les créature vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Selesnya {GW}{GW}

Créature : elfe et sorcier U

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

{3}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophètes de l'?il tourné vers le Ciel {3}{G}{W}{U}

Créature : humain et sorcier U

Vigilance
{T} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roon du Royaume caché {2}{G}{W}{U}

Créature légendaire : rhinocéros et soldat M

Vigilance, piétinement
{2}, {T} : Exilez une autre créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration {1}{G}

Rituel U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de terrain ciblée d'un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rubinia Chantelâme {2}{G}{W}{U}

Créature légendaire : peuple fée R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager Rubinia Chantelâme pendant votre étape de dégagement.
{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée tant que vous contrôlez Rubinia Chantelâme et que Rubinia reste engagée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunt de 100.000 flèches {2}{U}

Rituel U

Piochez une carte pour chaque créature engagée que l'adversaire ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand nettoyage {3}{U}

Rituel U

Renvoyez tous les permanents de la couleur de votre choix dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la gloire {5}{W}

Rituel R

Offre tentante ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Chaque adversaire peut mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'il contrôle. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des færies

Terrain U

Le Conseil des færies arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
{1}{U} : Le Conseil des færies devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

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

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

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

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

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

Panorama de Bant

Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale

Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

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

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Seijiri

Terrain U

Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade transguilde

Terrain **C**

La Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes de sel

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Steppes de sel.
{1}, retirez X marqueurs « stock » des Steppes de sel : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {G} et/ou {W}.

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

Steppes retirées

Terrain C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de tonnerre {3}

Artefact U

Tant que le Bâton de tonnerre est dégagé, si une créature devait vous infliger des blessures de combat, prévenez 1 de ces blessures.
{2}, {T} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

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. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boussole du géomètre {2}

Artefact R

{T}, exilez la Boussole du géomètre : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de joueurs qui contrôlent au moins deux terrains de plus que vous. Mettez ces cartes sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Selesnya {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabinet du conjurateur {5}

Artefact R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élixir de mille ans {3}

Artefact R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.
{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}

Artefact U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Paruns {4}

Artefact : équipement R

Tant que la créature équipée est engagée, les créatures engagées que vous contrôlez gagnent +2/+0.
Tant que la créature équipée est dégagée, les créatures dégagées que vous contrôlez gagnent +0/+2.
{3} : Vous pouvez engager ou dégager la créature équipée.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe de basalte {3}

Artefact U

Le Monolithe de basalte ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{3} : Dégagez le Monolithe de basalte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègelame léonin {3}

Artefact U

Flash
{2}, sacrifiez le Piègelame léonin : Il inflige 2 blessures à chaque créature attaquante sans le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane {2}{G}

Éphémère U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé d'Azorius {3}

Artefact U

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{W}{U} : La Runeclé d'Azorius devient une créature-artefact 2/2 blanche et bleue Oiseau avec le vol jusqu'à la fin du tour.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Bleusoleil {X}{U}{U}{U}

Éphémère R

Un joueur ciblé pioche X cartes. Mélangez le Zénith de Bleusoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya {G}{W}

Éphémère U

Choose one ?
? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.
? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absence imprévue {X}{W}{W}

Éphémère R

Mettez un permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du cycle alimentaire {2}{G}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Malédiction d'inertie {2}{U}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut engager ou dégager un permanent ciblé de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique {2}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseforme {1}{W}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
{2}{W}{W} : Exilez la créature enchantée et toutes les auras qui lui sont attachées. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si vous faites ainsi, renvoyez les autres cartes exilées de cette manière sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires et attachées à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des Abandonnés {2}{W}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enchanté, son contrôleur gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perchoir du drakôn aux feuilles {3}{G}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {G}{U}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte et bleue Drakôn 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast