

Archétype de l'endurance

{6}{G}{G}



Créature-enchantement : sanglier

U

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et ne peuvent pas avoir ou acquérir la défense talismanique.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll

{1}{G}{G}



Créature : troll et shaman

R

Défense talismanique

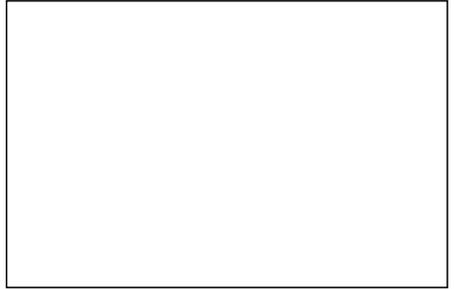
{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse argothienne

{1}{G}



Créature : humain et druide

R

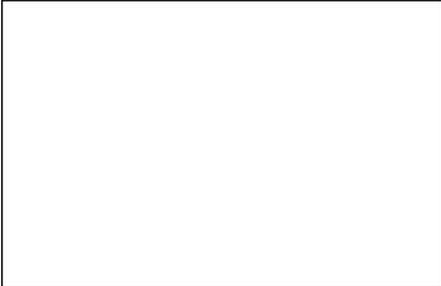
Linceul

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse verduralde {1}{G}{G}



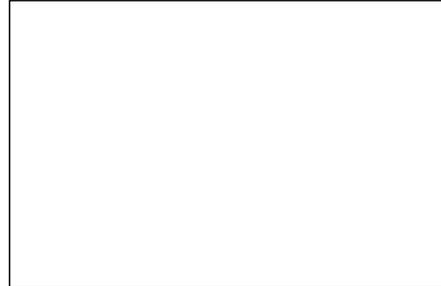
Créature : humain et druide R

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



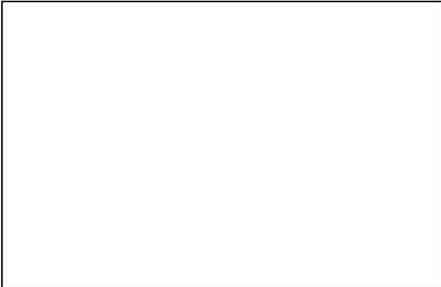
Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre cendrée à plaques {4}{G}{G}{G}



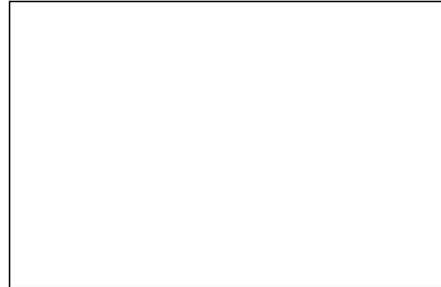
Créature : guivre R

Défense talismanique

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrun, le dernier troll {2}{G}{G}



Créature légendaire : troll et shaman M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Défense talismanique  
{1}{G} : Régénérez Thrun.

4/4

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

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

Akroma, ange de la Colère

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'Espoir

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance, indestructible

Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseuse d'esprit kor {1}{W}

Créature : kor et sorcier R

La Danseuse d'esprit kor gagne +2/+2 pour chaque aura qui lui est attachée.  
 À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, vous pouvez piocher une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, dieu du Soleil {3}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible  
 Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.  
 Les autres créatures que vous contrôlez ont la vigilance.  
 {2}{W}{W} : Créez un jeton de créature-enchantement 2/1 blanche Clerc.

5/6

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

Recteur de l'académie {3}{W}

Créature : humain et clerc R

Quand le Recteur de l'académie meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, cherchez une carte d'enchantement dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/2

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

Gouve du crépuscule {GW}{GW}{GW}{GW}{GW}



Créature : esprit et avatar R

Protection contre le bleu, contre le noir et contre le rouge

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}



Créature : géant M

Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kronnd à l'Habit d'aube {G}{G}{G}{W}{W}{W}



Créature légendaire : archonte M

Vol, vigilance

À chaque fois que Kronnd à l'Habit d'aube attaque, s'il est enchanté, exilez le permanent ciblé.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière bouclée

{G}{W}



Créature : chat

R

{3}{G}{W} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

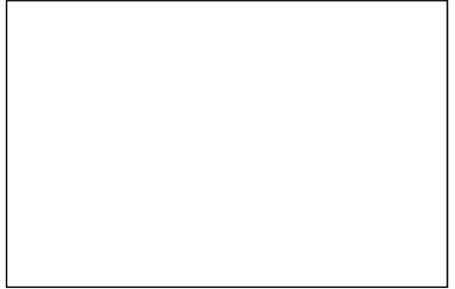
Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il a la défense talismanique et l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigarda de la milice des hérons

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



Créature légendaire : ange

M

Vol, défense talismanique

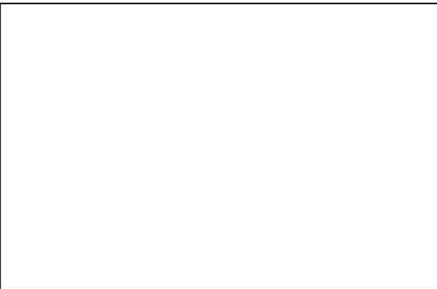
Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas vous faire sacrifier de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de Boisaëul

{3}{G}{W}



Créature : élémental

R

Piétinement, lien de vie

Les sorts que vous lancez qui ciblent le Scion de Boisaëul coûtent {2} de moins à lancer.

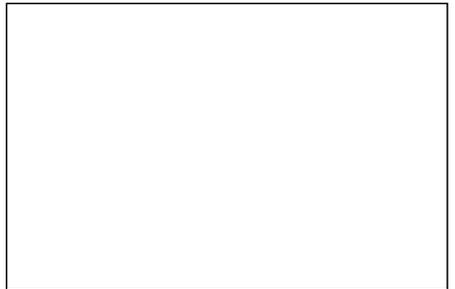
Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent le Scion de Boisaëul coûtent {2} de plus à lancer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez deux ?

? Détruisez tous les artefacts.

? Détruisez tous les enchantements.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois rêves

{4}{W}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes d'aura avec des noms différents, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réassortiment

{3}{W}



Rituel

R

Renvoyez toutes les cartes d'enchantement depuis votre cimetière sur le champ de bataille. (Les auras sans rien à enchanter restent dans votre cimetière.)

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

Bastion boisé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Bois sauvage en éveil



Terrain

R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

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

Canyons serpentants



Terrain

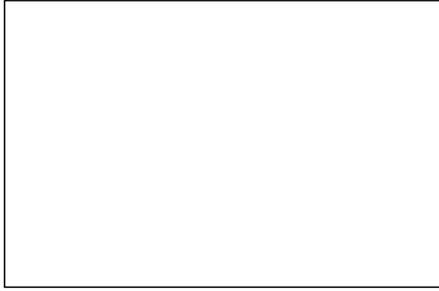
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Vous pouvez lancer des sorts de créature ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de la Yavimaya



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{G}, {T} : Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comté de Gavonie



Terrain

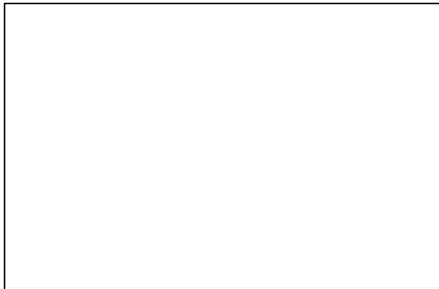
R

{T} : Ajouter {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

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

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



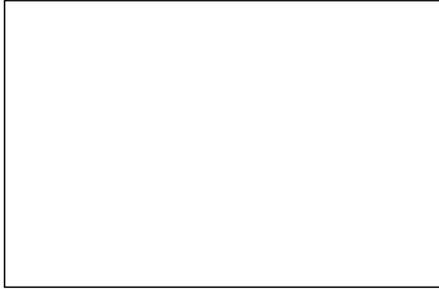
Terrain de base : forêt

**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

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

Générateur de terrains



Terrain

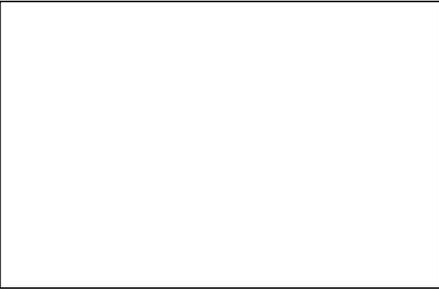
U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de base depuis votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



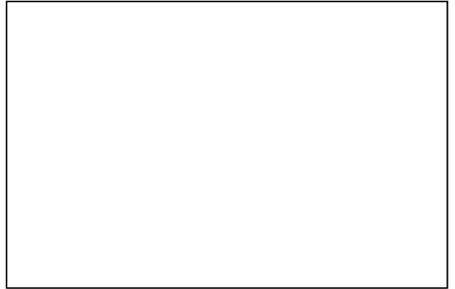
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre kor



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{W}, {T} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

### Labyrinthe mystificateur



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

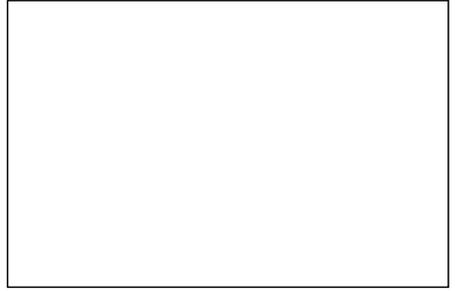


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

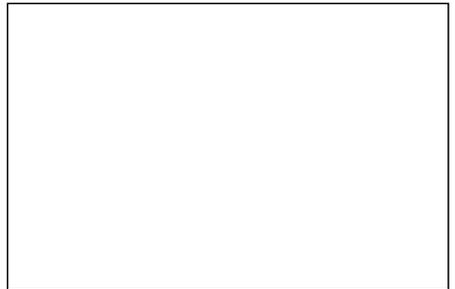


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

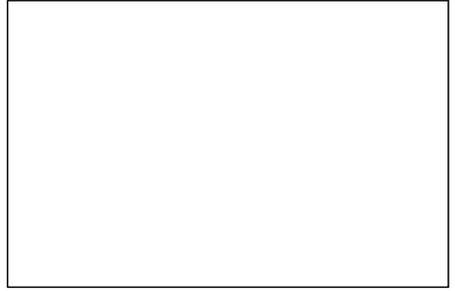


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

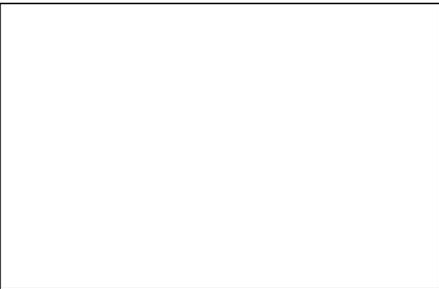
Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Plaine

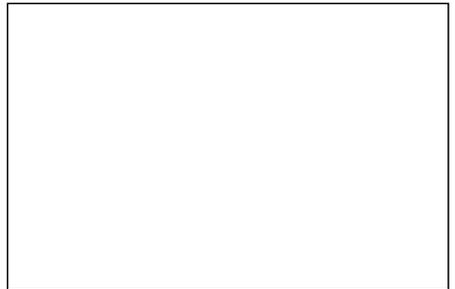


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Serra



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W} pour chaque enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine  
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion



Terrain

Le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

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

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonateur strionique

{2}

Artefact

R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

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

Elsbeth, chevalière errante

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}

Éphémère

U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}

Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de la mangouste

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a le linceul (Elle ne peut être la cible de sorts ou de capacités.)

Quand l'Aspect de la mangouste est mis dans un cimetière depuis le jeu, renvoyez l'Aspect de la mangouste dans la main de son propriétaire.

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

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}

Enchantement

R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don primitif

{5}{G}

Enchantement

M

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 3/3 verte bête.  
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.  
&lt;i>Toucheterre&/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration

{G}

Enchantement

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : forêt  
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.  
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

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

Masque ancestral

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque autre enchantement sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.  
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

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

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

Sagacité de Mirri

{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis les remettre dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscription eldrazi

{8}

Enchantement tribal : eldrazi et aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +10/+10 et a le piétinement et annihlateur 2. (À chaque fois qu'elle attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

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

Armure éthérée

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle spirituelle

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchantez une créature que vous contrôlez  
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.  
Quand la Boucle spirituelle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Boucle spirituelle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière

{W}

Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

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

Destinée angélique

{2}{W}{W}

Enchantement : aura

M

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +4/+4, a le vol et l'initiative, et elle est un ange en plus de ses autres types.  
Quand la créature enchantée meurt, renvoyez la Destinée angélique dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande auramancie

{1}{W}



Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.  
Les créatures enchantées que vous contrôlez ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice karmique

{2}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle détruit un permanent non-créature que vous contrôlez, vous pouvez détruire un permanent ciblé que cet adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix

{1}{W}



Enchantement

R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.  
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel d'exclusion

{4}{W}{W}



Enchantement

U

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Rituel d'exclusion arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé. Les joueurs ne peuvent pas lancer des sorts ayant le même nom que la carte exilée.

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

Rune de garde scintillante

{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Au moment où la Rune de garde scintillante arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

La créature enchantée a la protection contre la couleur choisie. Cet effet ne retire pas la Rune de garde scintillante.

{W} : Renvoyez la Rune de garde scintillante dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de sécurité

{4}{W}



Enchantement

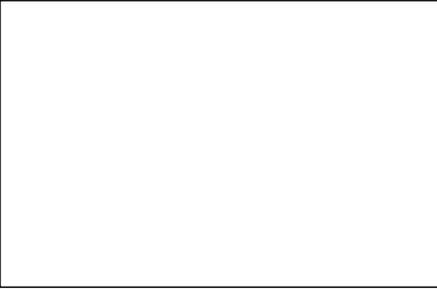
U

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'enchantements que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide

{G}{W}



Enchantement

R

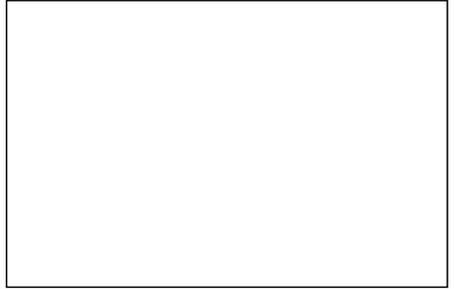
Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.

{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'aura

{1}{G}{W}



Enchantement

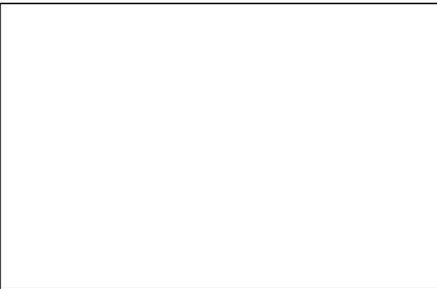
U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

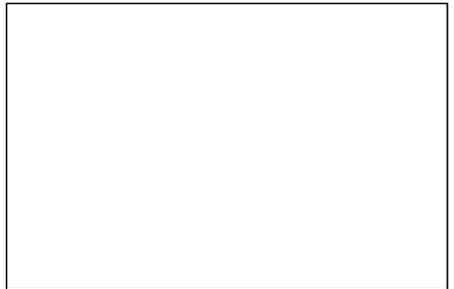
Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Position privilégiée

{2}{GW}{GW}{GW}



Enchantement

R

Les autres permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

