

Machine guivrétreinte

{6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre

M

Contact mortel, lien de vie

Quand la Machine guivrétreinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand le Simulacre solennel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium

{3}



Créature-artefact : myr

U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

M

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier de Serendib

{1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

R

{T} : Une créature ciblée autre que le Sorcier de Serendib a une force et une endurance de base de 0/2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange pourfendeur

{3}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol, initiative, lien de vie, protection contre les démons et protection contre les dragons

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser, forger savant

{2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

Flash

Quand Venser, forger savant arrive sur le champ de bataille, renvoyez un sort ou un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Auramancienne

{2}{W}

Créature : humain et sorcier

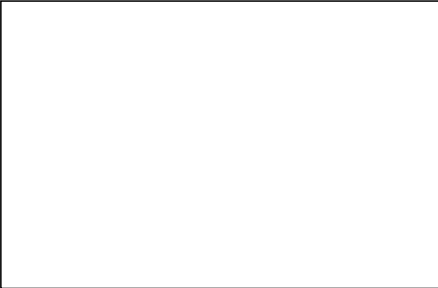
C

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir {5}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange M

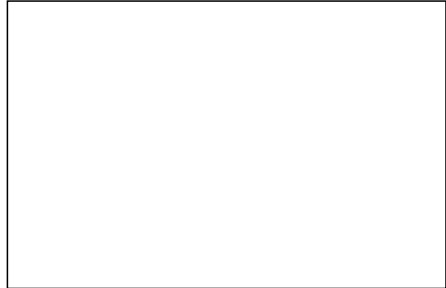
Vol, vigilance, indestructible

Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martyr vigilant {W}



Créature : humain et clerc U


Sacrifiez le Martyr vigilant: Régénérez une créature ciblée.

{W}{W}, {T}, Sacrifiez le Martyr vigilant: Contrecarrez un sort ciblé qui cible un enchantement.

1/1

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

Mystique des ombres {2}{W}



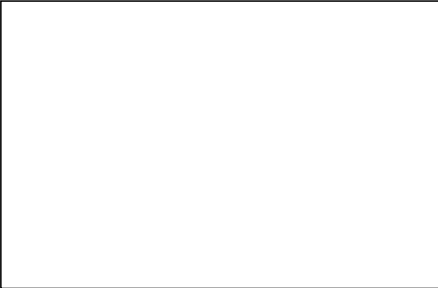
Créature : humain et sorcier R

Les auras attachées aux permanents que vous contrôlez ont l'armure totémique (Si un permanent enchanté que vous contrôlez devait être détruit, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez une aura qui y est attachée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine imposante {1}{W}



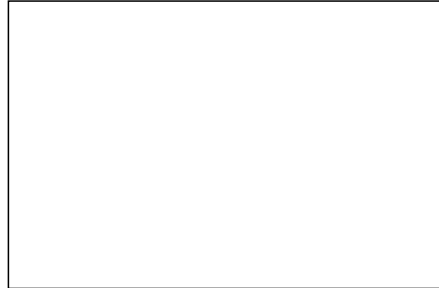
Créature : humain et noble R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/1

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 Brunna, 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

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

Grand Arbitre Augustin IV {2}{W}{U}



Créature légendaire : humain et conseiller R

Les sorts blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverains de l'Alara perdue

{4}{W}{U}

Créature : esprit

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, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aura qui pourrait enchanter cette créature, la mettre sur le champ de bataille attachée à cette créature, puis mélanger.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur idyllique

{2}{W}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement divin

{2}{W}{W}

Rituel

R

Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle. Détruisez le reste.

Flashback {5}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exiliez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance phyrexienne

{4}{W}{W}

Rituel

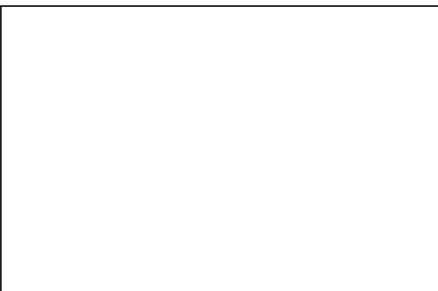
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois rêves

{4}{W}



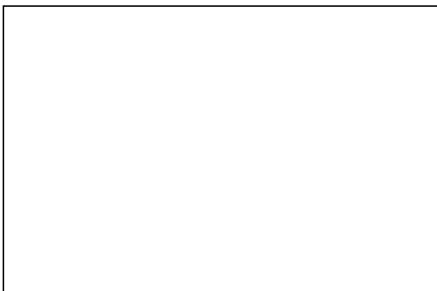
Rituel

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

Rivière souillée



Terrain

U

La Rivière souillée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Rivière souillée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

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



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes



Terrain légendaire

M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.

{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Château d'Eiganjo



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Colonnade céleste



Terrain

R

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Conseil des fées



Terrain

U

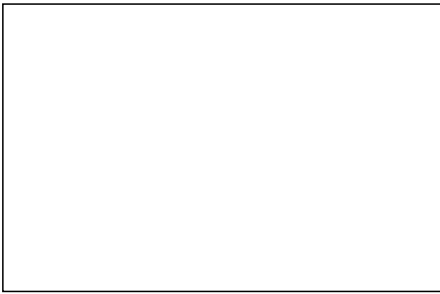
Le Conseil des fées arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U} : Le Conseil des fées 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

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

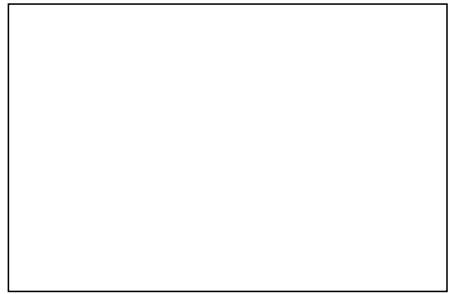
La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Éméria, la Ruine Céleste



Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Hauts de Ventabrupt



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.)

Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

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  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe du halo



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez au moins une île.

{T} : Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez au moins une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oboro, le palais dans les nuages



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.

{1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté



Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.  
{3}, {T} : sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.  
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

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

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

**C**

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Steppes de Seijiri



Terrain

C

Les Steppes de Seijiri arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Steppes de Seijiri arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {W}.

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

Enchevêtrement de câbles

{3}



Artefact

R

Évanescence 4

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

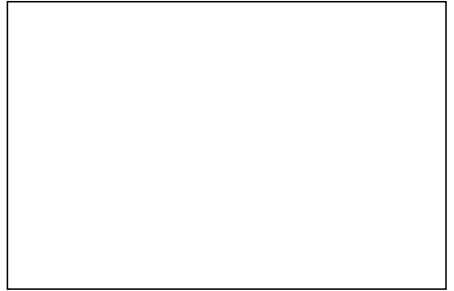
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Festin et de Famine

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.  
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous dégagent tous les terrains que vous contrôlez.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}

Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus

Artefact

R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exiliez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)  
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exiliez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

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

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjourneur

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser

M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}

Éphémère

U

Révéléz les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'ailes

{1}{W}{W}


Éphémère

U

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante.  
Déluge

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

Conscription eldrazi {8}



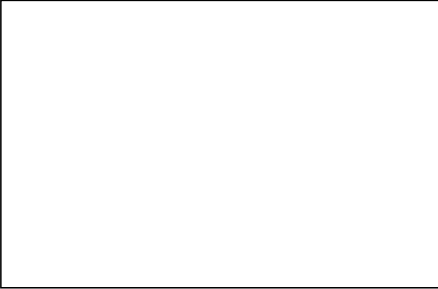
Enchantement tribal : eldrazi et aura R

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

Révélation du sphinx {X}{W}{U}{U}

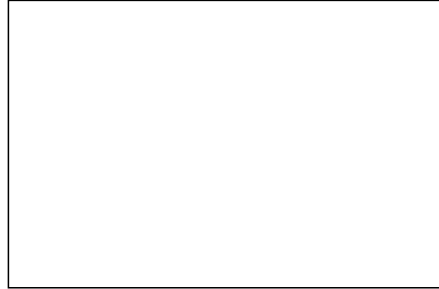


Éphémère M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparence de l'auramancien {2}{U}{U}



Enchantement : aura U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque aura qui lui est attachée et elle a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse

{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous

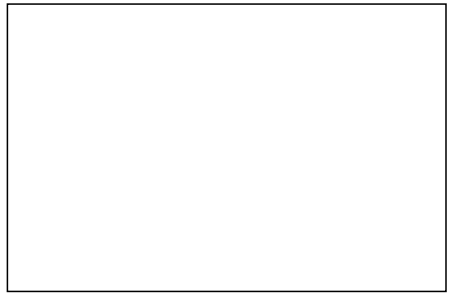
pouvez mettre cette carte au-dessous de votre

bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande

{2}{U}



Enchantement

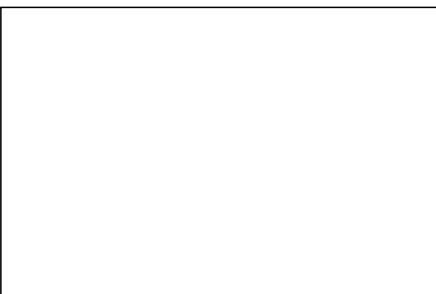
U

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

Marque d'expulsion

{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, renvoyez la créature

enchantée et toutes les auras qui sont attachées à cette

créature dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile mystique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Vous pouvez lancer le Voile mystique comme s'il avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'il devient le sacrifice au début de la prochaine étape de nettoyage.

Enchanter : créature

La créature enchantée a le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æther gelé

{3}{U}

Enchantement

U

Les artefacts, les créatures et les terrains que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

Antienne du maréchal

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Multikick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

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

Quand l'Antienne du maréchal arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes de créature ciblées de votre cimetière, X étant le nombre de fois que l'Antienne du maréchal a été kickée.

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

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

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

Contemplation

{1}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'immortalité

{2}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Renvoyez le Don d'immortalité sur le champ de bataille, attaché à cette créature, au début de la prochaine étape de fin.

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

Maîtrise de la bataille

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature  
La créature enchantée a la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île sanctuaire

{1}{W}

Enchantement

R

Si vous deviez piocher une carte pendant votre étape de pioche, vous pouvez sauter cette pioche à la place. Si vous faites ainsi, jusqu'à la fin du tour, vous ne pouvez pas être attaqué excepté par des créatures avec le vol ou la traversée des îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau céleste

{3}{W}{W}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +3/+3.  
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, doublez le total de points de vie de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'esprits

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protection contre les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de hyène

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.  
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

Obéissance aveugle

{1}{W}

Enchantement

R

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

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

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



Renouvellement angélique

{1}{W}

Enchantement

C

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le Renouvellement angélique. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité

{2}{WU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

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

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

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'enchantelements que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}

Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.

Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

