

Bande guerrière nacatl

{3}{G}{G}



Créature : chat et guerrier

U

La Bande guerrière nacatl doit être bloquée par exactement une créature si possible.

À chaque fois que la Bande guerrière nacatl attaque, créez X jetons qui sont des copies de la Bande guerrière nacatl et qui sont engagés et attaquants, X étant le nombre de créatures que le joueur défenseur contrôle. Exilez les jetons au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisecages de Kessig

{4}{G}



Créature : humain et grelin

R

À chaque fois que les Brisecages de Kessig attaquent, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup, engagé et attaquant, pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue mitotique

{4}{G}



Créature : limon

R

Quand la Boue mitotique meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 verte Limon. Ils ont « Quand cette créature neurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte Limon. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de bête

{2}{G}{G}



Créature : elfe et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux lauriers

{2}{G}

Créature : humain et conseiller

R

{3}{G} : Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

2/3

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

Elfe moqueur

{G}

Créature : elfe

C

Toutes les créatures capables de bloquer l'Elfe moqueur doivent le faire.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes quirionais

{1}{G}

Créature : elfe et druide

C

Au moment où les Elfes quirionais arrivent sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des héros

{3}{G}{G}



Créature : hydre

R

Le Fléau des héros arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

{2}{G}{G} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur le Fléau des héros, X étant sa force.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence

{G}



Créature : elfe et shaman

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

Frondeurs qasali

{4}{G}



Créature : chat et guerrier

R

Portée

Quand les Frondeurs qasali ou un autre chat arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre omnivore

{4}{G}{G}



Créature : hydre

M

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

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce primordial

{2}{G}

Créature : elfe et shaman

U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur de Tajuru

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

R

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn

{G}

Créature : humain et moine

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}

Créature : elfe et éclairé 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 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

Souveraine des ronces

{2}{G}{G}



Créature : dryade

M

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{G}. Si vous faites ainsi, le contrôleur de cette créature crée un jeton qui est une copie de cette créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain de la bande

{2}{G}



Créature : chat

R

Le Souverain de la bande gagne +1/+1 pour chaque autre chat que vous contrôlez.

{W}, {T}, surmenez le Souverain de la bande : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tavernière de la rue du chêne

{2}{G}



Créature : elfe

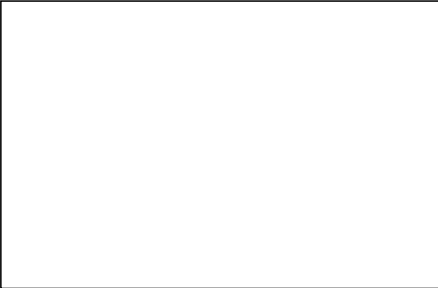
U

Tant que ce n'est pas votre tour, les créatures engagées que vous contrôlez ont la défense talismanique.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimaz, roi d'Oreskos {1}{W}{W}



Créature légendaire : chat et soldat **M**

Vigilance

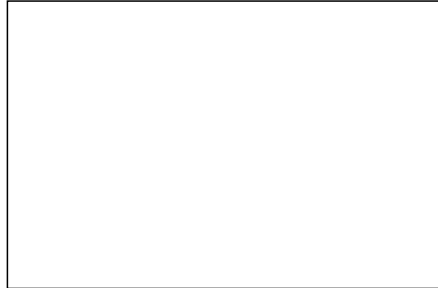
À chaque fois que Brimaz, roi d'Oreskos attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat et Soldat avec la vigilance qui est attaquant.

À chaque fois que Brimaz bloque une créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat et Soldat avec la vigilance qui est attaquant.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin du front {2}{W}



Créature : humain et clerc **R**


À chaque fois que le Carabin du front et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Sacrifiez le Carabin du front : Contrecarrez un sort ciblé avec {X} dans son coût de mana à moins que son contrôleur ne paie {3}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de circonscription {W}{W}



Créature : humain et soldat **R**


Initiative

À chaque fois que le Capitaine de circonscription inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caracal royal {3}{W}{W}



Créature : chat **R**

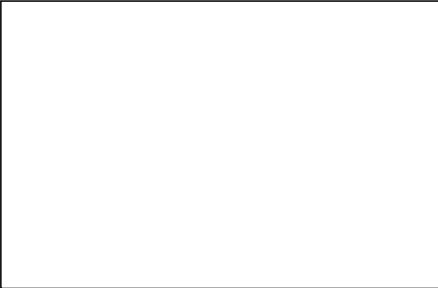
Les autres chats que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie. (Les blessures infligées par ces créatures vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Quand le Caracal royal arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre léonin {2}{W}{W}



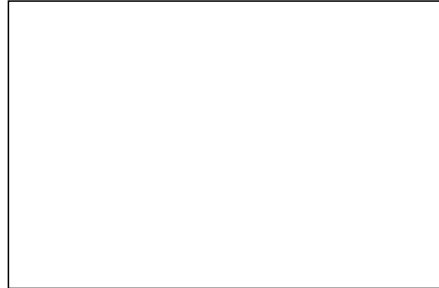
Créature : chat et soldat R

À chaque fois que le Chef de guerre léonin attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie, engagés et attaquants.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploratrice d'Oreskos {1}{W}




Créature : chat et éclairé U

Quand l'Exploratrice d'Oreskos arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de plaine, X étant le nombre de joueurs qui contrôlent plus de terrains que vous. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

2/2

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

Héraut de la milice {3}{W}{W}




Créature : ange U

Vol, vigilance
 Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcotel {2}{W}{W}



Créature : humain et chevalier **M**


Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que l'Héroïne de Fortcotel attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léonine en chasse {2}{W}



Créature : chat et archer **R**

Quand la Léonine en chasse arrive sur le champ de bataille, choisissez secrètement un adversaire.


Révélez le joueur choisi : Exilez une créature ciblée qui vous attaque si elle est contrôlée par le joueur choisi.

N'activez qu'une seule fois.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lena, championne dévouée {4}{W}{W}



Créature légendaire : humain et chevalier **R**


Quand Lena, championne dévouée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat pour chaque créature non-jeton que vous contrôlez.

Sacrifiez Lena : Les créatures que vous contrôlez de force inférieure à celle de Lena acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oketra la Loyale {3}{W}



Créature légendaire : dieu **M**

Double initiative, indestructible

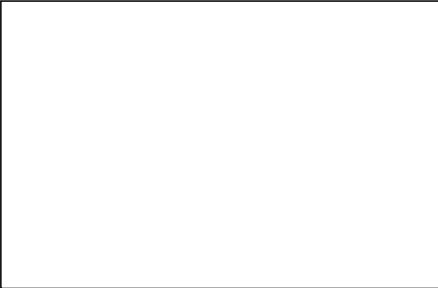
Oketra la Loyale ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres créatures.

{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille du Parhélion {3}{W}



Créature : humain et chevalier C

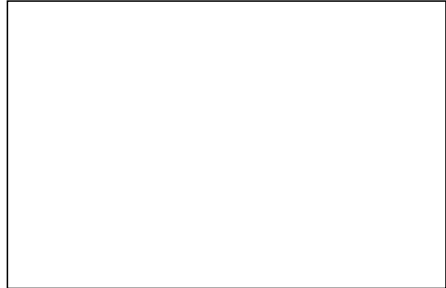
Vol, vigilance

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirri, duelliste de l'Aquilon {1}{G}{W}



Créature légendaire : chat et guerrier R

Initiative


À chaque fois que Mirri, duelliste de l'Aquilon attaque, chaque adversaire ne peut pas bloquer avec plus d'une créature pendant ce combat.

Tant que Mirri, duelliste de l'Aquilon est engagée, pas plus d'une créature ne peut vous attaquer à chaque combat.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte intrépide {1}{G}{W}



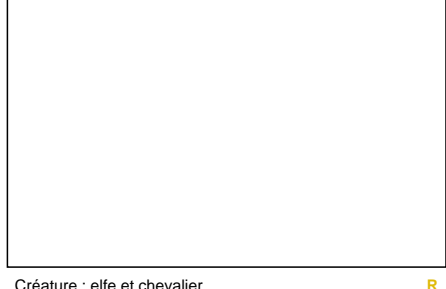
Créature : rhinocéros et soldat R

Sacrifiez l'Escorte intrépide : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble fête de Feuilletterne {1}{GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier R

((GW) peut être payé avec {G} ou {W}.)

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

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

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shanna, héritage de Sissay

{G}{W}



Créature légendaire : humain et guerrier

U

Shanna, héritage de Sissay ne peut pas être la cible de capacités que vos adversaires contrôlent.
Shanna gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inconscient collectif

{4}{G}{G}



Rituel

R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple des voyageurs

{1}{G}{W}



Créature : élémental

R

La force et l'endurance du Temple des voyageurs sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.
À chaque fois que le Temple des voyageurs inflige des blessures de combat à un joueur, peuplez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation shamanique

{3}{G}{G}



Rituel

R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.
<i>Férocité</i> ? Vous gagnez 4 points de vie pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe des hordes

{2}{G}{G}

Rituel

U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement et l'infection.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du jugement

{4}{W}{W}{W}

Rituel

R

Convocation (Vos créatures peuvent vous 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.)
Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déployer la flotte

{W}

Rituel

R

<i>Obstination</i> ? Déployer la flotte coûte {1} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Jusqu'à la fin du tour, n'importe quel nombre de créatures ciblées acquièrent chacune « À chaque fois que cette créatures attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat qui est engagé et attaquant. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation fervente

{6}{W}

Rituel

M

Engagez n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez. Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol pour chaque créature engagée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence

{1}{W}

Rituel

C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

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

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

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

Halliers fertiles



Terrain

C

Les Halliers fertiles arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Halliers fertiles arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, révéléz jusqu'à une carte de terrain de base parmi elles, puis mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque et le reste, au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {G}.

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère nantuko



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

<i>Seuil</i> ? {G}{W} : Le Monastère nantuko devient une créature verte et blanche 4/4 Insecte et Moine avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

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

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

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

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes de Sejjiri



Terrain

C

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

Quand les Steppes de Sejjiri 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

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du rôdeur

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée, excepté par des murs.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur

{1}{G}

Éphémère

C

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'argent de lune

{4}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a l'initiative.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des masses

{G}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher réparateur

{G}



Éphémère

C

Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines

{2}{W}



Éphémère

C

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquête des terres

{X}{W}



Éphémère

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamboiement céleste

{W}{W}




Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante ou bloqueuse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie {W}




Éphémère C

Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme {3}{G}{G}



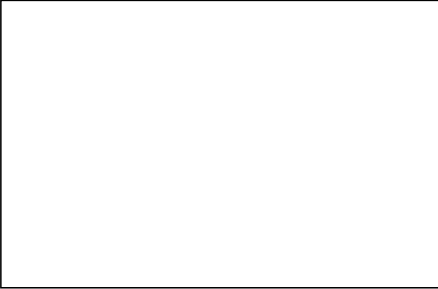
Enchantement R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes {2}{G}



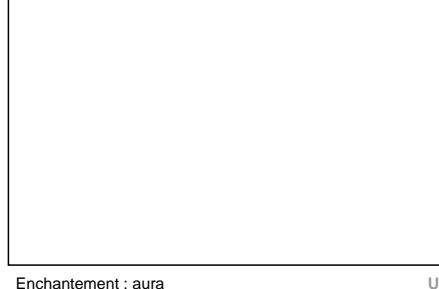
Enchantement R

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

Fusion avec la nature {G}



Enchantement : aura U

Enchanter créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct irrésistible

{2}{G}

Enchantement

U

À chaque fois que vous attaquez avec au moins trois créatures, piochez une carte.

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

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

Dévotion fanatique

{2}{W}

Enchantement

C

Sacrifiez une créature : Régénérez une créature ciblée.

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

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

Serment d'Ajani

{G}{W}

Enchantement légendaire

R

Quand le Serment d'Ajani arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

