

Boue acide	{3}{G}{G}
Créature : limon	U
Contact mortel	
Quand la Boue acide arrive sur l	e champ de bataille,
détruisez une cible, artefact, end	chantement ou terrain.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Golem d'arglie	{4}
Créature-artefact : golem	U
{6}, lancez un d8 : Monstruosité X, X étant le résultat. (S cette créature n'est pas monstrueuse, mettez X marquet +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.) Berserk ? Quand le Golem d'argile devient monstrueux, détruisez un permanent ciblé.	
4/	4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Druidesse de paradis	{1}{G}
Créature : elfe et druide	U
La Druidesse de paradis a la défense talisma qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la ou de capacités que vos adversaires contrôle	cible de sorts ent.)
T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre	choix.
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Augure sophiopotame	{3}{U}		Ange de la fatalité	{3}{W}
Créature : ondin et sorcier	U		Créature : ange	R
Quand l'Augure sophiopotame arrive sur bataille, piochez trois cartes et mettez ens de votre main au-dessus de votre biblioth de votre choix.	suite deux cartes		Vol Quand l'Ange de la fatalité arrive s exilez le cimetière d'un joueur cible	
	2/2			3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast
		_		

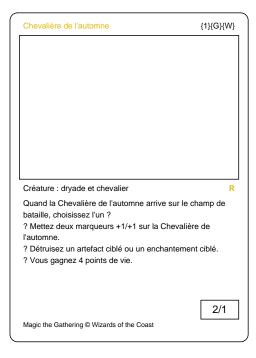
Sphinx des auspices	{3}{U}{U}
Créature : sphinx	R
Vol	
Défaussez-vous d'une carte : Le Sphinx des aus	•
acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du Engagez-le.	i tour.
À chaque fois que le Sphinx des auspices attaqu	ie, regard
3.	
	3/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Destrier de la Féerie	{2}{W}{W}
Créature : élan	R
À chaque fois que le Destrier de la autre créature attaquante ciblée que acquiert l'indestructible jusqu'à la fir À chaque fois qu'une créature ou qu vous contrôlez devient la cible d'un qu'un adversaire contrôle, vous pou	e vous contrôlez n du tour. u'un planeswalker que sort ou d'une capacité
Magic the Gathering ® Wizards of the Coa	4/4

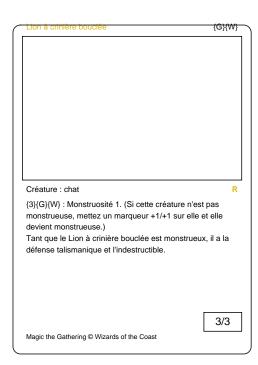
Géant drapé de royaume	{5}{W}{W}	Sram, chef édificateur {1}{W}
Créature : géant	M	Créature légendaire : nain et conseiller R
Vigilance Dévêtir {3}{W}{W} Rituel : aventure		À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, d'équipement ou de véhicule, piochez une carte.
Détruisez toutes les créatures non-Géant carte. Vous pouvez lancer la créature plu l'exil.)		
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	7/7	2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier	{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le	e champ de
bataille sous votre contrôle, vous pouvez pio	cher une carte.
Art des métaux ? Les équipements que vous	s contrôlez ont
équipement {0} tant que vous contrôlez au m	noins trois
artefacts.	
	2/2
	212

Catti-Brie de Castelmithral	{G}{W}
Créature légendaire : humain et archer	R
Initiative, portée	
À chaque fois que Catti-Brie de Castelmithral atta	aque,
mettez un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque équipement qui lui est attaché.	
{1}, retirez tous les marqueurs +1/+1 de Catti-Brie	e : Elle
inflige X blessures à une créature attaquante ou	
ciblée qu'un adversaire contrôle, X étant le nomb	re de
marqueurs retirés de ctte manière.	



Selkie aux yeux glacés	{1}{GU}{GU}
Créature : ondin et gredin	R
Traversée des îles (Cette créature ne peut p	
bloquée tant que le joueur défenseur contrôle île.)	e au moins une
À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés	•
blessures de combat à un joueur, vous pouv autant de cartes.	ez piocher
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Storvald, jarl géant du givre	{4}{G}{W}{U}
Créature légendaire : géant	M
Parade {3}	
Les autres créatures que vous contro	, , ,
À chaque fois que Storvald arrive su ou attaque, choisissez l'un ou les de	•
? Une créature ciblée a une force et	
base de 7/7 jusqu'à la fin du tour.	
? Une créature ciblée a une force et	une endurance de
base de 1/1 jusqu'à la fin du tour.	
	7/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Sapience naturaliste {	1}{G}	Man?uvre vaillante	{4}{W}{W}
Rituel	С	Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		Lancez deux d6 et choisissez un résultat. Détruise créature de force supérieure ou égale à ce résulta créez un nombre de jetons de créature 2/2 blanch Chevalier avec la vigilance égal à l'autre résultat.	t. Puis,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Visions nées du sérum	{U
Rituel	U
Piochez une carte. Regard 2. (Regardez dessus de votre bibliothèque. Mettez n'in nombre d'entre elles au-dessous de votr reste, au-dessus, dans l'ordre de votre d	mporte quel re bibliothèque et le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vanta da Balla	(3) (10.0) (10.0)
Vents de Rajh	{3}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas	enchantées.
Elles ne peuvent pas être régénérées.	
3	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	,

Bosquet prospère		Chutes mugissantes
Terrain C Le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille engagé. Au moment où le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le vert. {T}: Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Terrain Les Chutes mugissantes arrivent sur le champ de bataille engagées. {T): Ajoutez {G} ou {U}. {2}{G}{U}: Les Chutes mugissantes deviennent une créature 3/3 verte et bleue Élémental avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
		← Citadelle maritime
Chambre de croissance des Simic		Terrain
Terrain U	ı	La Citadalla maritima arriva aur la abama de bataille

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ

de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le

champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

 $\label{eq:total} \mbox{\{T\}: Ajoutez \{G\}\{U\}.}$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille

engagée.

 $\label{eq:total_continuity} \{T\}: A joutez \, \{G\}, \, \{W\} \, ou \, \{U\}.$

Cour de la chancellerie d'Azorius		Forêt
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}.		Terrain de base : forêt C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Étendues sauvages en évolution		Forêt

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

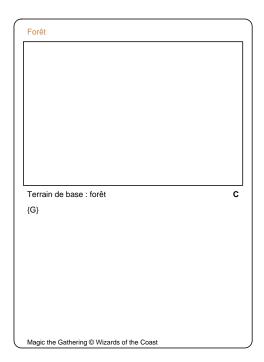


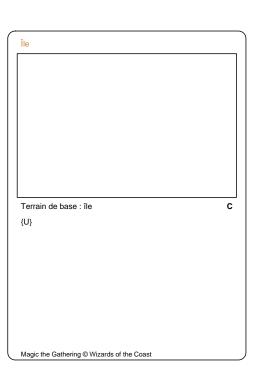


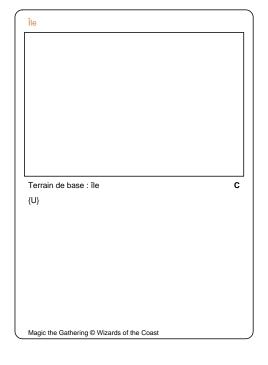


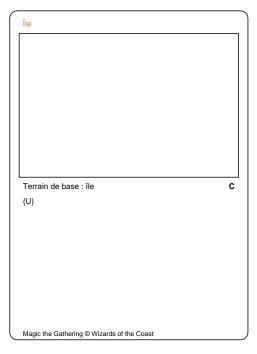
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

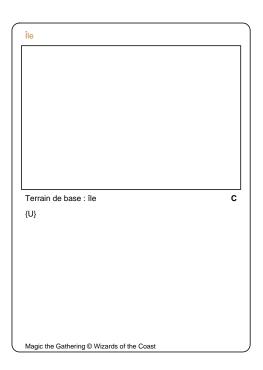
Herbages	
Terrain	U
Les Herbages arrivent sur le champ de bataille engagés.	
{T}, sacrifiez les Herbages : Cherchez dans votre	
bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la su	ır
le champ de bataille, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	











Île prospère
Terrain C
L'Île prospère arrive sur le champ de bataille engagée. Au moment où l'Île prospère arrive sur le champ de bataille,
choisissez une couleur autre que le bleu.
{T} : Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert	Panorama de Bant
Terrain R	Terrain C
{1}, {T}: Ajoutez {W}{U}.	{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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Immensité terramorphe	Plaine

Terrain

(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.

Plaine		Prairie de Solherbe
Terrain de base : plaine {W}	c	Terrain R {1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine inondée		Prairie prospère

Plaine inondée	
Terrain	U
La Plaine inondée arrive sur le champ de bataille engagée {T}, sacrifiez la Plaine inondée : Cherchez dans votre	
bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le	
champ de bataille, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prairie prospère	
Traine prospere	
Terrain	С
La Prairie prospère arrive sur le champ de bataille	
engagée.	
Au moment où la Prairie prospère arrive sur le cha	
bataille, choisissez une couleur autre que le blanc. {T}: Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie	
17. Ajoutez (W) ou un mana de la codiedi choisie	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
g.c and Dationing & Friedrick of the Code.	

Paritie misselente		Tour de commendement
Prairie ruisselante		Tour de commandement
Terrain : plaine et île ({T} : Ajoutez {W} ou {U}.) La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.		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
		<u> </u>
Profondeurs de Halimar		Usine de Mishra
Terrain C		Terrain U
Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de		{T}: Ajoutez {C}.
bataille engagées. Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de		{1}: L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un
bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre		terrain. {T}: Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1
choix.		jusqu'à la fin du tour.
{T} : Ajoutez {U}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	~	

Verger exotique		Ville portuaire
Terrain R		Terrain R
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un		Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de
terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.		bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive
		sur le champ de bataille engagée.
		{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	·	
	_	
Village fortifié		Vitu-Ghazi, la Citarborescence

Terrain

Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.

Voie de l'Ascendance	Anneau solaire	{1}
Terrain C	Artefact	U
La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)	{T} : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards	of the Coast

Vue de la canopée	
Terrain : forêt et plaine	R
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)	
La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille	
engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.	
terrains de base.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Arc long viridian	{1}
Artefact : équipement	С
La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. » Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Armure d'Argentum	{6 }	Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact : équipement	R	Artefact	
La créature équipée gagne +6/+6.		T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	Ū
À chaque fois que la créature équipée attaque, détruisez un permanent ciblé. Équipement {6}		l'identité couleur de votre commandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the cultioning of Wizardo of the code.		magic into canoning of Wizardo of the code.	
Pottos do piodoxilo	(2)	Chot d'2uvra d'ingéniogité	(4)

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	Э
vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vo	us
pourriez lancer un rituel.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chef-d'?uvre d'ingéniosité	{1}
Artefact : équipement	R
Vous pouvez faire que le Chef-d'?uvre d'ingéniosité arr	rive
sur le champ de bataille comme une copie de n'importe	Э
quel équipement sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Collier de basilic	{1}
Artefact : équipement La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie	R
nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, que qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner auta de points de vie.) Équipement {2} {({2}} : Attachez à une créature ciblée qu	el ` ant
vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vo pourriez lancer un rituel.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

uipement	U
s que la créature équipée a	attaque, mettez un
	nflige des blessures
ancez un d12. Si le résultat	•
lessures infligées ou que le	
ez. N'attachez l'équipement	
er un rituel.)	
	y que la créature équipée a /+1 sur elle. s que la créature équipée i ancez un d12. Si le résultar lessures infligées ou que le ombre de marqueurs +1/+1 {2} {(2} : Attachez à une cr

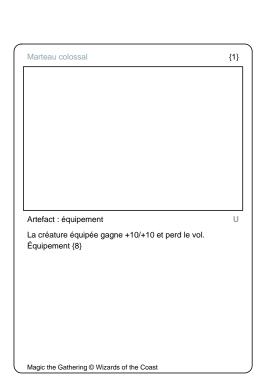
{2}

Épée des heures

_		
•	Épée de l'animiste	{2}
	Artefact légendaire : équipement	R
	La créature équipée gagne +1/+1. À chaque fois que la créature équipée attaque, vous	
	pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de	
	terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engag	gée,
	puis mélanger.	
	Équipement {2}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Lance d'argent de lune	{4}
	Artefact : équipement 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.	R
	jeton de creature 4/4 bianche Ange avec le voi. Équipement {4}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Longue-vue de l'explorateur	{1}
Artefact : équipement	С
À chaque fois que la créature équipée attaque, regar carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une co terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataill engagée.	arte de
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée	que
vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque	vous
pourriez lancer un rituel.)	
Marie the Cathorine @ Wienerdo of the Court	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Mouche d'ébène	{2}
Artefact	U
La Mouche d'ébène arrive sur le champ de bataille engagée. {T} : Ajoutez {C}.	
(4): Lancez un d6. Jusqu'à la fin du tour, vous pouve que la Mouche d'ébène devienne une créature-artefa Insecte avec le vol, X étant le résultat.	
À chaque fois que la Mouche d'ébène attaque, une au créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fir tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ceinturon de force de géant	{1}{G}
Artefact : équipement	R
La créature équipée a une force et une endurance de de 10/10. Équipement {10}. Cette capacité coûte {X} de moins à activer, X étant la force de la créature qu'elle cible.	base
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bottes ailées	{1}{U}		Vengeresse sacrée	{2}{W}
Artefact : équipement	R		Artefact : équipement	R
La créature équipée a le vol et parade (4). (À chaqu que la créature équipée devient la cible d'un sort ou capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce cette capacité à moins que ce joueur ne paie (4).) Équipement (1)	d'une		La créature équipée a la double initiative. À chaque fois que la créature équipée inflig de combat, vous pouvez mettre sur le chamattachée à elle, une carte d'aura de votre m Équipement {2}{W}	np de bataille,
magic are countring w wizards of the countries		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Robe aux étolles	{1}{VV}
Artefact : équipement	R
La créature équipée gagne +0/+3.	
Projection astrale ? {1}{W} : La créature équipée	
hors phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attach s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de so	
contrôleur.)	
Équipement {1}	

Frappe-devant béhémoth	{1}{G}{W}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +2/+2 et a le piétinem lien de vie.	nent et le
Équipement {3}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chant d'inspiration	{3}{G}{G}	Présage du devin	${X}{U}{U}{U}{U}$
Éphémère	R	Éphémère	R
Choisissez jusqu'à deux cartes de permane votre cimetière. Lancez un d20 et ajoutez la mana totale de ces cartes au résultat. 1-14 Renvoyez ces cartes dans votre mair un nombre de points de vie égal à leur vale totale.	a valeur de n. n. Vous gagnez	Lancez un d20 et ajoutez le nombre de cart main au résultat. 1-14 Piochez X cartes. 15+ Regard X, puis piochez X cartes.	es dans votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intervention héroïque	{1}{G}
Éphémère	R
Les permanents que vous contrôlez acquière talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin d	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Remue-méninges	{U}
Éphémère	С
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Posture valeureuse {1}	[W}	Chevaucher l'avalanche	{G}{U}
Éphémère	U	Éphémère	R
Choisissez l'un ? ? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la f du tour.(Les blessures et les effets qui disent « détruisez ne le détruisent pas.) ? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure dégale à 4.	»	Le prochain sort que vous lancez ce t comme s'il avait le flash. Quand vous sort ce tour-ci, ciblez jusqu'à une créa marqueurs +1/+1 sur elle, X étant la v sort.	lancez votre prochain ture. Mettez X
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Bant	{G}{W}{U}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Détruisez un artefact ciblé.	
? Mettez une créature ciblée au-des	ssous de la bibliothèque
de son propriétaire. ? Contrecarrez un sort d'éphémère	cihlé
. Controcarroz un sont a opriornoro	oibic.
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Croissance abondante	{G}
Enchantement : aura	С
Enchanter : terrain	
Quand la Croissance abondante arrive sur le champ de	e
bataille, piochez une carte. Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la cor	dour
de votre choix. »	uleui
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

 $\{G\}\{U\}$

Étendue de l'utopie	{G}	Pour le plus grand bien	{2}{G}{G}
Enchantement : aura		Enchantement	R
Enchanter: drat Enchanter: forêt Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ bataille, choisissez une couleur. À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire d couleur choisie.	o de	Sacrifiez une créature : Piochez un nom à la force de la créature sacrifiée, puis d trois cartes.	bre de cartes égal
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Étreinte verdoyante {3}{G	G}{G}	Ranc?ur	{G}

Terrain fertile	{1}{G}	Végétation luxuriante	{G}
Enchantement : aura Enchanter : terrain À chaque fois que le terrain enchanté est engagé mana, son contrôleur ajoute un mana supplémen couleur de son choix.	C e pour du taire de la	Enchantement : aura Enchanter : terrain À chaque fois que le terrain enchanté est engagé ¡ mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Transformation de Kenrith	{1}{G}	Casse-tête de protection néthérisse	{3}{U}

Transformation de Kenrith	{1}{G}			
Enchantement : aura	U			
Enchanter : créature				
Quand la Transformation de Kenrith arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.				
La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une				
créature verte Élan avec une force et une endurance base de 3/3.	e de			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				

Enchantement

R

Focalisation de rayon ? Au début de votre entretien, lancez un d4. Regard X, X étant le résultat.

Illumination parfaite ? À chaque fois que vous obtenez le résultat naturel le plus élevé d'un dé, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus psychique	{2}{U}		Ombre d'anguille {1}	(U)
Enchantement : aura			Enchantement : aura	
Enchanter: a dra Enchanter: créature La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (attaque à chaque combat si possible et attaque un autre que vous si possible.) À chaque fois que la créature enchantée attaque, v appliquez regard 2.	Elle joueur		Flash Enchanter: créature La créature enchantée gagne +1/+1 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		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Malédiction de loquacité	{2}{U}	Prisonnier de
Enchantement : aura et malédiction	U	Enchanteme
Enchanter : joueur À chaque fois que le joueur enchanté est attaq piochez une carte. Chaque adversaire attaqua fait de même.		Enchanter : c Le permanei Ajoutez {C} : capacités.
Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast		Magic the Gath

Prisonnier de la lune

Enchantement : aura

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} :

Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don angélique {1	}{W}		Manteau des Anciens {3}{W}	W}
Enchantement : aura	С		Enchantement : aura	R
Enchanter : créature Quand le Don angélique arrive sur le champ de bataille piochez une carte. La créature enchantée a le vol.	,		Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand le Manteau des Anciens arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, attachées à la créature enchantée, n'importe quel nombre de cartes d'aura et/ou d'équipement ciblées de votre cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faveur du gryff	{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+0 et a le vol. {3}{W} : Renvoyez sur le champ de bataille la Faveur	du
gryff depuis votre cimetière, attachée à une créature on N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.	

Plax de blindage	[2}{GU}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de ba	taille
piochez une carte.	iao,
La créature enchantée ne peut pas être la cible de so	orts ou
de capacités que vos adversaires contrôlent.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

