Galea, embraseuse d'espoir {1}{G}{W}{U}

Créature légendaire : elfe et chevalier M

Vigilance
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement depuis le dessus de votre bibliothèque. Quand vous lancez un sort d'équipement de cette manière, il acquiert « Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}

Créature : limon U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem d'argile {4}

Créature-artefact : golem U

{6}, lancez un d8 : Monstruosité X, X étant le résultat. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez X marqueurs +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 talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure sophiopotame {3}{U}

Créature : ondin et sorcier U

Quand l'Augure sophiopotame arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la fatalité {3}{W}

Créature : ange R

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

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des auspices {3}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
Défaussez-vous d'une carte : Le Sphinx des auspices acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.
À chaque fois que le Sphinx des auspices attaque, 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 Féerie attaque, une autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant drapé de royaume {5}{W}{W}

Créature : géant M

Vigilance

Dévêtir {3}{W}{W}
Rituel : aventure

Détruisez toutes les créatures non-Géant. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sram, chef édificateur {1}{W}

Créature légendaire : nain et conseiller R

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, d'équipement ou de véhicule, piochez une carte.

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 champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Art des métaux ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catti-Brie de Castelmithral {G}{W}

Créature légendaire : humain et archer R

Initiative, portée
À chaque fois que Catti-Brie de Castelmithral attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque équipement qui lui est attaché.
{1}, retirez tous les marqueurs +1/+1 de Catti-Brie : Elle inflige X blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée qu'un adversaire contrôle, X étant le nombre de marqueurs retirés de ctte manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de l'automne {1}{G}{W}

Créature : dryade et chevalier R

Quand la Chevalière de l'automne arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Chevalière de l'automne.
? Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
? Vous gagnez 4 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés {1}{GU}{GU}

Créature : ondin et gredin R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

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

Storvald, jarl géant du givre {4}{G}{W}{U}

Créature légendaire : géant M

Parade {3}
Les autres créatures que vous contrôlez ont parade {3}.
À chaque fois que Storvald arrive sur le champ de bataille ou attaque, choisissez l'un ou les deux ?
? Une créature ciblée a une force et une endurance de 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 Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste {1}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre vaillante {4}{W}{W}

Rituel R

Lancez deux d6 et choisissez un résultat. Détruisez chaque créature de force supérieure ou égale à ce résultat. Puis, créez un nombre de jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance égal à l'autre résultat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum {U}

Rituel U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet prospère

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

Chutes mugissantes

Terrain R

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

Chambre de croissance des Simic

Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime

Terrain U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Bant

Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Terrain C

La Prairie prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où la Prairie prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le blanc.
{T} : Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante

Terrain : plaine et île R

({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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar

Terrain C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire

Terrain R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de 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

Village fortifié

Terrain R

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}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance

Terrain C

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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridian {1}

Artefact : équipement C

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »
Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure d'Argentum {6}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +6/+6.
À chaque fois que la créature équipée attaque, détruisez un permanent ciblé.
Équipement {6}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact 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

Bottes de piedagile {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef-d'?uvre d'ingéniosité {1}

Artefact : équipement R

Vous pouvez faire que le Chef-d'?uvre d'ingéniosité arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel équipement sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des heures {2}

Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, lancez un d12. Si le résultat est supérieur au nombre de blessures infligées ou que le résultat est 12, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 engagée, puis mélanger.
Équipement {2}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue de l'explorateur {1}

Artefact : équipement **C**

À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 pouvez faire que la Mouche d'ébène devienne une créature-artefact X/X Insecte avec le vol, X étant le résultat.
À chaque fois que la Mouche d'ébène attaque, une autre créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau colossal {1}

Artefact : équipement **U**

La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.
Équipement {8}

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 base de 10/10.
Équipement {10}. Cette capacité coûte {X} de moins à activer, X étant la force de la créature qu'elle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes ailées {1}{U}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le vol et parade {4}. (À chaque fois que la créature équipée devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {4}.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse sacrée {2}{W}

Artefact : équipement R

La créature équipée a la double initiative.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, attachée à elle, une carte d'aura de votre main.
Équipement {2}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Robe aux étoiles {1}{W}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +0/+3.
Projection astrale ? {1}{W} : La créature équipée passe hors phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant béhémoth {1}{G}{W}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant d'inspiration {3}{G}{G}

Éphémère R

Choisissez jusqu'à deux cartes de permanent ciblées de votre cimetière. Lancez un d20 et ajoutez la valeur de mana totale de ces cartes au résultat.

1-14 | Renvoyez ces cartes dans votre main.

15+ | Renvoyez ces cartes dans votre main. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à leur valeur de mana totale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présage du devin {X}{U}{U}{U}

Éphémère R

Lancez un d20 et ajoutez le nombre de cartes dans votre main au résultat.

1-14 | Piochez X cartes.

15+ | Regard X, puis piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque {1}{G}

Éphémère R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Posture valeureuse {1}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)
? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucher l'avalanche {G}{U}

Éphémère R

Le prochain sort que vous lancez ce tour-ci peut être lancé comme s'il avait le flash. Quand vous lancez votre prochain sort ce tour-ci, ciblez jusqu'à une créature. Mettez X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant la valeur de mana de ce sort.

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-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.
? Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance abondante {G}

Enchantement : aura C

Enchanter : terrain
Quand la Croissance abondante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Pour le plus grand bien {2}{G}{G}

Enchantement **R**

Sacrifiez une créature : Piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée, puis défaussez-vous de trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte verdoyante {3}{G}{G}

Enchantement : aura **R**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3 et a « Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. »

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

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

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 de base de 3/3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-tête de protection néthérisse {3}{U}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus psychique {2}{U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)
À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous appliquez regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'anguille {1}{U}

Enchantement : aura **C**

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

Malédiction de loquacité {2}{U}

Enchantement : aura et malédiction **U**

Enchanter : joueur
À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, vous piochez une carte. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisonnier de la lune {2}{U}

Enchantement : aura **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don angélique {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand le Don angélique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau des Anciens {3}{W}{W}

Enchantement : aura R

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

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 ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plax de blindage {2}{GU}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast