

Ellivère de la Cour sauvage

{2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

M

À chaque fois qu'Ellivère de la Cour sauvage arrive sur le champ de bataille ou attaque, créez un jeton de rôle Vertueux attaché à une autre créature ciblée que vous contrôlez. (Si vous contrôlez un autre rôle sur lui, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez.)

À chaque fois qu'une créature enchantée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

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

Championne setessienne

{2}{G}

Créature : humain et guerrier

R

À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne setessienne et piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des fleurs

{2}{G}{G}

Créature-enchantement : esprit

R

À chaque fois que l'Eidôlon des fleurs ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faune façonneuse de terreau

{2}{G}

Créature : satyre et druide

R

Quand la Faune façonneuse de terreau arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'au moins une carte de terrain. Quand vous faites ainsi, renvoyez jusqu'à autant de cartes de permanent non-terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gnarlide d'aura

{2}{G}

Créature : bête

C

Les créatures dont la force est inférieure à celle du Gnarlide d'aura ne peuvent pas le bloquer.

Le Gnarlide d'aura gagne +1/+1 pour chaque aura sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fileuse de la destinée

{1}{G}

Créature-enchantement : humain

U

Les sorts de créature et d'enchantement que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

{3}{G} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature X/X Élémental avec le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez. C'est toujours un terrain.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kodama de l'Arbre de l'ouest

{2}{G}

Créature légendaire : esprit

M

Portée

Les créatures modifiées que vous contrôlez ont le piétinement. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

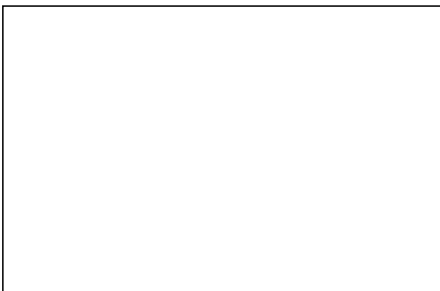
À chaque fois qu'une créature modifiée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orphe aux bibelots

{X}{G}



Créature : orphe

R

L'Orphe aux bibelots arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand l'Orphe aux bibelots arrive sur le champ de bataille, révéléz les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes d'aura avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse du sanctuaire

{1}{G}



Créature-enchantement : dryade

R

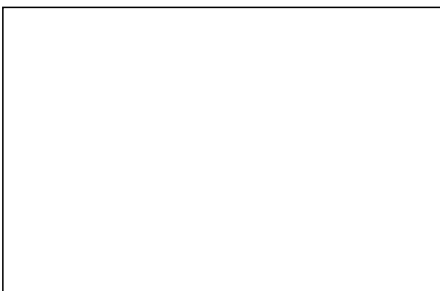
{T} : Ajoutez X manas d'une couleur unique de votre choix, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}



Créature : elfe et éclairer 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

Vigie du Front de lianes

{2}{G}



Créature : satyre

U

À chaque fois qu'une aura arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte céleste

{3}{W}{W}

Créature-enchantement : archonte

R

Grâce {5}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol, initiative

La créature enchantée gagne +4/+4 et a le vol et l'initiative.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danitha Capashen, parangon

{2}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

U

Initiative, vigilance, lien de vie

Les sorts d'aura et d'équipement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la grâce solaire

{2}{W}{W}

Créature : archonte

R

Vol, lien de vie

Les créatures Pégase que vous contrôlez ont le lien de vie.

<i>Constellation</i> ? À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Pégase avec le vol.

3/4

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

Eidôlon des batailles innombrables

{1}{W}{W}



Créature-enchantement : esprit

R

Grâce {2}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

L'Eidôlon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant drapé de royaume

{5}{W}{W}



Créature : géant

M

Vigilance

Dévêtir {3}{W}{W}

<i>Rituel : aventure</i>

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

Élus d'Ajani

{2}{W}{W}



Créature : chat et soldat

R

À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat. Si cet enchantement est une aura, vous pouvez l'attacher au jeton.

3/3

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

Mystique du champ d'étoiles

{1}{W}

Créature : humain et clerc

R

Les sorts d'enchantement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mystique du champ d'étoiles.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalai, Voix de l'abondance

{3}{W}

Créature légendaire : ange

R

Vol

Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représentant transcendant

{1}{W}

Créature-enchantement : griffon

C

Vol

Les sorts d'aura que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/2

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

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 permanente ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gylwain, directeur d'audition {1}{G}{W}

Créature légendaire : humain et barde M

À chaque fois que Gylwain, directeur d'audition ou une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?

- ? Créez un jeton de rôle Royal attaché à cette créature.
- ? Créez un jeton de rôle Ensorcelleur attaché à cette créature.
- ? Créez un jeton de rôle Monstre attaché à cette créature.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calix, guidé par le destin {1}{G}{W}

Créature-enchantement légendaire : humain et druide M

À chaque fois que Calix, guidé par le destin ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que Calix ou une créature enchantée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie d'un enchantement non-légendaire que vous contrôlez. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturaliste de Jukai {G}{W}

Créature-enchantement : humain et moine U

Lien de vie

Les sorts d'enchantement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siona, capitaine du Pyléas

{1}{G}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

U

Quand Siona, capitaine du Pyléas arrive sur le champ de bataille, regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. À chaque fois qu'une aura que vous contrôlez devient attachée à une créature que vous contrôlez, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez deux ?

? Détruisez tous les artefacts.

? Détruisez tous les enchantements.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Rishkar

{4}{G}{G}



Rituel

R

Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez. Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rattachement

{3}{W}



Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille chaque carte d'aura depuis votre cimetière. Seules les créatures peuvent être enchantées de cette manière. (Les cartes d'aura qui ne peuvent pas enchanter une créature sur le champ de bataille restent dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tâche inachevée

{3}{W}{W}



Rituel

R

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière, puis renvoyez, attachées à elle, jusqu'à deux cartes d'aura et/ou d'équipement ciblées sur le champ de bataille depuis votre cimetière. (Si les auras ne peuvent pas enchanter cette créature, elles restent dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval



Terrain

R

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégaron de la générosité d'Héliode



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{W}, {T} : Mettez une carte d'enchantement ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

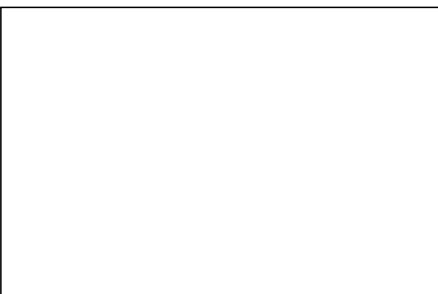
Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

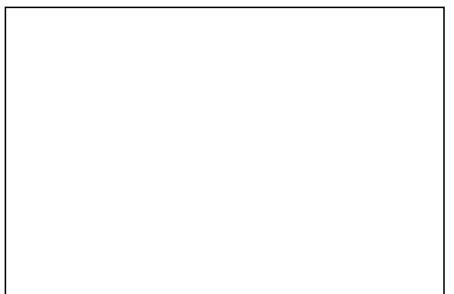
L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {G} ou {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

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

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

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

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

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

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

Cadeau généreux

{2}{W}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant des dryades

{2}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté est un terrain Forêt incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture minutieuse

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : artefact ou créature

Tant que le permanent enchanté est une créature, il gagne +1/+3 et a la portée et « {T} : Ajoutez {G}{G} ».

<i>>Transfert</i> ? {1}{G}, défaussez-vous de la Culture minutieuse : Créez un jeton de créature 1/1 verte Humain et Moine avec « {T} : Ajoutez {G}. »

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

En harmonie avec les kami

{3}{G}



Enchantement : aura

R

Flash

Enchanter : une créature que vous contrôlez

À chaque fois que la créature enchantée ou qu'une autre créature modifiée que vous contrôlez meurt, créez X jetons de créature 1/1 incolore Esprit, X étant la force de cette créature. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

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

Masque ancestral

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de serpent

{2}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte. »

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

Ombre d'ours

{2}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « À chaque fois que cette créature attaque, dégagez tous les terrains que vous contrôlez. »

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

Présence de l'enchanteresse

{2}{G}

Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance indomptable

{3}{G}

Enchantement : aura

R

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Le contrôleur de la créature enchantée peut faire qu'elle attribue ses blessures de combat comme si elle n'était pas bloquée.

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

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

Acier spectral

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2.

{1}{W}, exiliez l'Acier spectral de votre cimetière : Renvoyez une autre carte d'aura ou d'équipement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée

{W}

Enchantement : aura

U

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

Destinée angélique

{2}{W}{W}

Enchantement : aura

M

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +4/+4, a le vol et l'initiative, et elle est un ange en plus de ses autres types.

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez la Destinée angélique dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction des passereaux

{3}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte d'aura. Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise du destin

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Quand l'Emprise du destin arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle jusqu'à ce que l'Emprise du destin quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise sacrée

{2}{W}{W}



Enchantement

M

Tant que vous contrôlez au moins sept enchantements, les créatures que vous contrôlez ont le vol et la vigilance. À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, créez un jeton de créature blanche Esprit et Clerc avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre d'esprits que vous contrôlez. »

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

Lien céleste

{3}{W}{W}



Enchantement

R

À chaque fois que le Lien céleste ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, exilez un permanent non-enchantement ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de sombracier

{1}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature
La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêverie du sage

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Rêverie du sage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque aura que vous contrôlez qui est attachée à une créature.

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez qui est attachée à une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde scintillante

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde providentielle

{2}{W}

Enchantement : aura

R

Vous pouvez lancer la Rune de garde providentielle comme si elle avait le flash si elle cible un commandant.

Enchanter : créature

La créature enchantée a l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes de clairpollen

{4}{G}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a le vol.

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

