Pilier de guerre {3}

Créature-artefact : golem U

Défenseur
Tant que le Pilier de guerre est enchanté, il peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon prestepas {1}{U}

Créature-enchantement : esprit U

Grâce {5}{U} (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 prestepas ne peut pas être bloqué.
La créature enchantée gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère de la côte {3}{U}

Créature : chimère C

Vol
{1}{W} : La Chimère de la côte peut bloquer une créature supplémentaire ce tour-ci.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Thassa {3}{U}

Créature-enchantement : crabe U

Grâce {5}{U} (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.)
À chaque fois que l'Émissaire de Thassa ou que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.
La créature enchantée gagne +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent des flots déchaînés {4}{U}

Créature : grand serpent **C**

Le Serpent des flots déchaînés ne peut pas attaquer à moins que vous renvoyiez un enchantement que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. (Ce coût est payé au moment où les attaquants sont déclarés.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton né de Nyx {2}{U}

Créature-enchantement : ondin **C**

Grâce {4}{U} (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.)
La créature enchantée gagne +2/+3.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent des flots déchaînés {4}{U}

Créature : grand serpent **C**

Le Serpent des flots déchaînés ne peut pas attaquer à moins que vous renvoyiez un enchantement que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. (Ce coût est payé au moment où les attaquants sont déclarés.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton né de Nyx {2}{U}

Créature-enchantement : ondin **C**

Grâce {4}{U} (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.)
La créature enchantée gagne +2/+3.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle attelé {W}

Créature : buffle **C**

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon bouclier né de Nyx {W}

Créature-enchantement : humain et soldat **C**

Grâce {2}{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.)
La créature enchantée gagne +1/+2.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon bouclier né de Nyx {W}

Créature-enchantement : humain et soldat **C**

Grâce {2}{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.)
La créature enchantée gagne +1/+2.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen du clan Lagonna {2}{W}

Créature : centaure et conseiller **C**

Quand le Doyen du clan Lagonna arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un enchantement, vous gagnez 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon aux lames fantômes {2}{W}

Créature-enchantement : esprit U

Grâce {5}{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.)
Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la double initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon optimiste {W}

Créature-enchantement : esprit C

Grâce {3}{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.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon aux lames fantômes {2}{W}

Créature-enchantement : esprit U

Grâce {5}{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.)
Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la double initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire d'Héliode {3}{W}

Créature-enchantement : élan U

Grâce {6}{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.)
À chaque fois que l'Émissaire d'Héliode ou la créature enchantée attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
La créature enchantée gagne +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire d'Héliode {3}{W}

Créature-enchantement : élan U

Grâce {6}{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.)
À chaque fois que l'Émissaire d'Héliode ou la créature enchantée attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
La créature enchantée gagne +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand cerf {3}{W}

Créature : élan C

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand cerf {3}{W}

Créature : élan C

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Philosophe itinérante {1}{W}

Créature : humain et conseiller C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Philosophe itinérante {1}{W}

Créature : humain et conseiller C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traquerêve griffon {3}{W}{W}

Créature : griffon C

Vol
Quand le Traquerêve griffon arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle silencieuse {5}{W}{W}

Créature : archonte R

Vol
À chaque fois que la Sentinelle silencieuse attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traquerêve griffon {3}{W}{W}

Créature : griffon C

Vol
Quand le Traquerêve griffon arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination {2}{U}

Rituel C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victoire contre l'infâme {5}{W}

Rituel U

Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excoriation {3}{W}

Rituel C

Exilez une créature engagée ciblée.

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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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 **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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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 **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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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 **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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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 **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

Tenir en respect {1}{W}

Éphémère **C**

Prévenez, ce tour-ci, les prochaines 7 blessures qui devraient être infligées à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbulences {3}{U}

Éphémère **C**

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet d'éternité {5}{U}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
Quand le Collet d'éternité arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'immortalité {2}{W}

Enchantement : aura R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Héliode {1}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode. Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Héliode {1}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode. Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien solaire {3}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée a « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast