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

Médomaï le Sans-âge {4}{W}{U}

Créature légendaire : sphinx M

Vol
À chaque fois que Médomaï le Sans-âge inflige des blessures de combat à un joueur, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Médomaï le Sans-âge ne peut pas attaquer pendant les tours supplémentaires.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruna, lumière d'albâtre {3}{W}{W}{U}

Créature légendaire : ange M

Vol, vigilance
À chaque fois que Bruna, la Lumière de l'albâtre attaque ou bloque, vous pouvez lui attacher n'importe quel nombre d'auras sur le champ de bataille et vous pouvez mettre sur le champ de bataille, attachées à elle, n'importe quel nombre de cartes d'aura qui pourraient l'enchanter depuis votre cimetière et/ou votre main.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverains de l'Alara perdue {4}{W}{U}

Créature : esprit R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aura qui pourrait enchanter cette créature, la mettre sur le champ de bataille attachée à cette créature, puis mélanger.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Un monde en guerre {3}{R}{R}

Rituel R

La première phase principale post-combat ce tour-ci est suivi d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire. Au début de ce combat, dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition {3}{U}{U}

Rituel R

Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte d'artefact et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À mon seul désir {4}{U}{U}

Rituel R

Mélangez votre bibliothèque. Puis exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au travers des éons {4}{U}{U}

Rituel R

Rappel ? Sacrifiez trois îles. (Vous pouvez sacrifier trois îles en plus de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.)
Un joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers {7}{U}

Rituel C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise temporelle {5}{U}{U}

Rituel M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Maîtrise temporelle.
Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrusion temporelle {8}{U}{U}{U}

Rituel M

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez l'Intrusion temporelle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération mystique {3}{U}

Rituel U

Renvoyez la carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplique de pouvoir {3}{U}

Rituel R

<i>Volonté du conseil</i> ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour temps ou connaissance. Si temps gagne plus de votes, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Si connaissance gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagues d'agressivité {3}{RW}{RW}

Rituel R

Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance solaire {W}

Rituel C

La Lance solaire inflige 3 blessures à une créature non-blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banquise

Terrain U

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Banquise pendant votre étape de dégagement.
{T} : Engagez la créature ciblée sans le vol qui vous attaque. Elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur aussi longtemps que la banquise reste engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes

Terrain légendaire **M**

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

Terrain **C**

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille

Terrain C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève 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

Falaises des eaux vives

Terrain C

Les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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

Porte de la guilde d'Izzet

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros

Terrain : porte C

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle du seigneur bandit

Terrain R

La Salle du seigneur bandit arrive sur le champ de bataille engagée.
{T}, payez 3 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort de créature, elle acquiert la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Seijiri

Terrain U

Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archives d'Alhammarret {5}

Artefact légendaire **M**

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.
Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros {2}

Artefact **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet {2}

Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Festin et de Famine {3}

Artefact : équipement **M**

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous dégagez tous les terrains que vous contrôlez.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus

Artefact R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}

Artefact U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du héros {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +3/+2.
À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher la Lame du héros.
Équipement {4} ({4} : 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

Manalithe {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

Artefact C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonateur strionique {2}

Artefact R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projecteur spectral {3}

Artefact U

{T} : Choisissez un joueur. Ce joueur ajoute un mana de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, le dragon-esprit {8}

Planeswalker légendaire : Ugin M

{+2} : Ugin, le dragon-esprit inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-X} : Exilez chaque permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X qui a au moins une couleur.

{-10} : Vous gagnez 7 points de vie, piochez sept cartes, puis mettez sur le champ de bataille jusqu'à sept cartes de permanent depuis votre main.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, chevalière errante {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset transcendante {2}{W}{U}

Planeswalker : Narset M

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-créature non-terrain, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main ce tour-ci, il acquiert le rebond.

{-9} : Vous gagnez un emblème avec « Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts non-créature. »

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani le Vengeur {2}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Un permanent ciblé ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Ajani le Vengeur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-7} : Détruisez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conflagration annoncée {1}{R}{R}{R}

Éphémère R

La Conflagration annoncée inflige 5 blessures à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé. Si c'est votre tour, 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 n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation de la Grille {1}{U}{U}

Éphémère R

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte. Ensuite, si au moins un joueur a plus de cartes que vous dans sa main, renvoyez la Pulsation de la Grille dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représailles {1}{W}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup fracassant {1}{RW}

Éphémère C

Exilez un artefact ciblé.

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

Électrolyse {1}{U}{R}

Éphémère U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs {R}{W}

Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coût de la guerre {3}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire engage un terrain pour du mana, engagez tous les terrains que ce joueur contrôle. Si une créature qu'un adversaire contrôle attaque, toutes les créatures que cet adversaire contrôle attaquent si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscription eldrazi {8}

Enchantement tribal : eldrazi et aura R

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +10/+10 et a le piétinement et annihilateur 2. (À chaque fois qu'elle attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparence de l'auramancien {2}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque aura qui lui est attachée et elle a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essor spirituel {5}{U}{U}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pensées parallèles {3}{U}{U}

Enchantement R

Quand les Pensées parallèles arrivent sur le champ de bataille, cherchez sept cartes dans votre bibliothèque, exilez-les dans une pile face cachée, et mélangez cette pile. Puis mélangez votre bibliothèque.
Si vous devriez piocher une carte, vous pouvez, à la place, mettre la carte du dessus de la pile que vous avez exilée dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience {7}{U}{U}{U}

Enchantement M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbération de pensée {4}{U}{U}{U}

Enchantement R

Si vous deviez piocher une carte, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité incontestable {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Quand l'Autorité incontestable arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a la protection contre les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction des nephilims {W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles du dragon {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+2 et a la vigilance.
Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer les Écailles du dragon depuis votre cimetière sur le champ de bataille attachées à cette créature.

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

Étreinte de Serra {2}{W}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol et la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indestructibilité {3}{W}

Enchantement : aura R

Enchanter : permanent
Le permanent enchanté a l'indestructible. (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas ce permanent. Une créature avec l'indestructible ne peut pas être détruite par des blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau céleste {3}{W}{W}{W}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, doublez le total de points de vie de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de mammouth {4}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3 et a la vigilance.
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 de hyène {W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.
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

Siège de la citadelle {2}{W}{W}

Enchantement R

Au moment où le Siège de la citadelle arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
? Dragons ? Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille du trône vacant {3}{W}{W}

Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité vertueuse {3}{W}{U}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque carte dans la main de son contrôleur.
Au début de l'étape de pioche du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité {2}{WU}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, maîtresse éclairée {3}{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et moine M

Initiative, défense talismanique
À chaque fois que Narset, maîtresse éclairée attaque, exilez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer les sorts non-créature parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast