

Apprenti spinosophe

{G}



Créature : humain et sorcier

C

{R}, {T} : Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élan fouleur d'aube

{1}{G}



Créature : élan

C

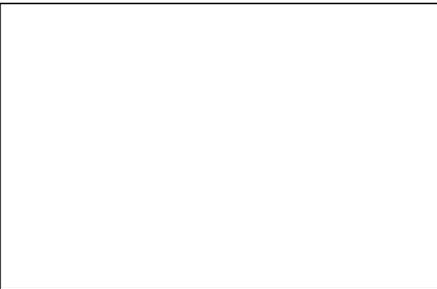
{G}, sacrifiez l'Élan fouleur d'aube : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Llanowar

{G}



Créature : elfe et shaman

C

Sacrifiez l'Augure de Llanowar : La créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

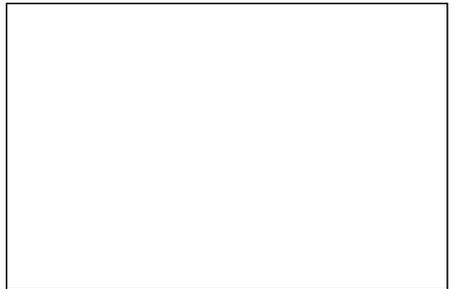
N'activez que pendant votre entretien.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridien

{1}{G}



Créature : phyrexien et elfe et éclairé

C

Quand l'Émissaire viridien meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe de moisissure

{3}{G}



Créature : fongus et bête

C

Kick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

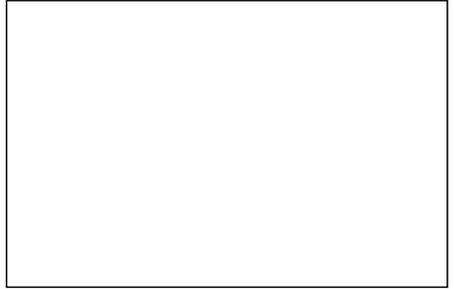
Quand l'Escogriffe de moisissure arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez un permanent non-créature ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du centaure

{G}



Créature : elfe et éclairé

C

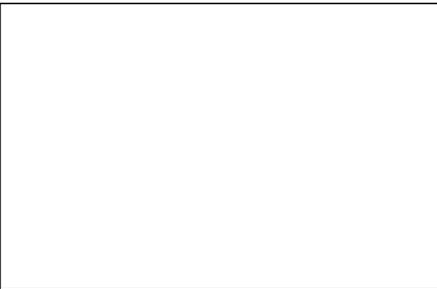
{2}{G}, sacrifiez le Héraut du centaure : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage des Régisseurs

{G}



Créature : humain et sorcier

C

{R}, {T} : Le Ghildmage des régisseurs inflige 1 blessure à n'importe quelle cible et vous inflige 1 blessure.

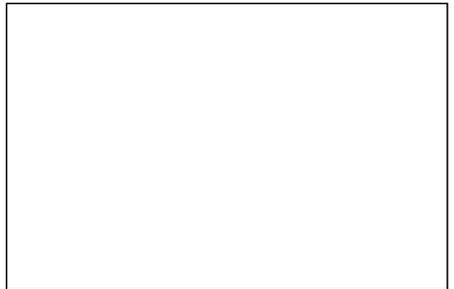
{W}, {T} : Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte

{1}{G}



Créature : plante

C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage

{G}

Créature : chat et guerrier

C

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendeur de belladone

{1}{G}

Créature : humain et druide

C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Revendeur de belladone est associé à une autre créature, les deux créatures ont le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}

Créature : elfe et éclairé 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

Sentinelle des orties

{G}

Créature : elfe et guerrier

C

La Sentinelle des orties ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouvez dégager la Sentinelle des orties.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane nantuko

{2}{G}

Créature : insecte et shaman

C

Quand le Shamane nantuko arrive sur le champ de bataille, si vous ne contrôlez pas de terrain engagé, piochez une carte.

Suspension 1 ? {2}{G}{G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{G}{G} et l'exiler avec un marqueur « 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. Elle a la célérité.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traceur nantuko

{1}{G}

Créature : insecte et druide

C

Quand le Traceur nantuko arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte ciblée d'un cimetière au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne krosian

{5}{G}{G}

Créature : sanglier et bête

C

Recyclage {2}{G} ({2}{G}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}

Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog {8} C



Créature : eldrazi C

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringei {R} U



Créature : grand singe U

Le Gorille beringei gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur tacheté {2}{R} C



Créature : humain et guerrier C

Initiative

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardier kelde {4}{R} C



Créature : humain et guerrier C

Initiative

Suspension 4 ? {R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec quatre 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. Elle a la célérité.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lancier de Hanweir

{2}{R}

Créature : humain et chevalier

C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Lancier de Hanweir est associé à une autre créature, les deux créatures ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Auramancienne

{2}{W}

Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Auramancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moggs bas-de-plafond

{1}{R}

Créature : gobelin

C

Les Moggs bas-de-plafond ne peuvent pas attaquer ou bloquer seuls.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exalté du Conclave

{W}

Créature : humain et soldat

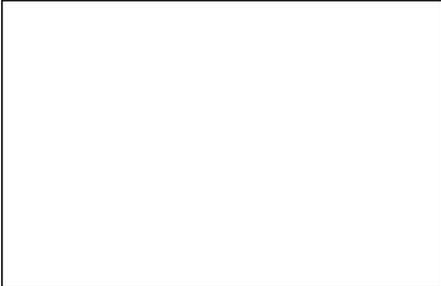
C

{2}{G} : Régénérez l'Exalté du Conclave.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méditante riox {3}{W} C

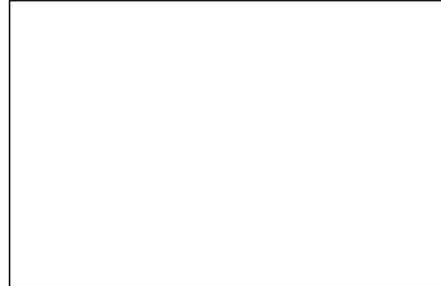


Créature : rhinocéros et moine C
 Quand la Méditante riox arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un permanent vert, piochez une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor {2}{W} C

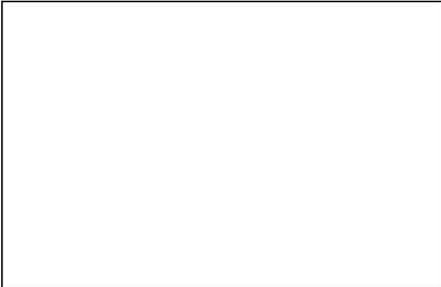


Créature : kor et clerc C
 Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
 Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor {1}{W} C

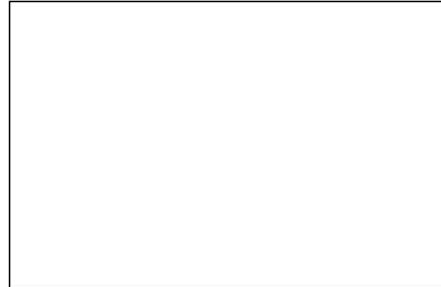


Créature : kor et soldat C
 Vol
 Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle vigilante {1}{W}{W} C



Créature : humain et nomade C
 Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, la Sentinelle vigilante gagne +1/+1 et a « {T} : La créature attaquante ou bloqueuse ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali

{G}{W}

Créature : chat et sorcier

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de la fertilité

{1}{GW}

Créature : elfe et éclairé

C

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}

Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumegriffes de Marisi

{2}{RW}{G}

Créature : chat et guerrier

U

Double initiative

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire chevalier céleste

{1}{R}{W}



Créature : humain et chevalier

C

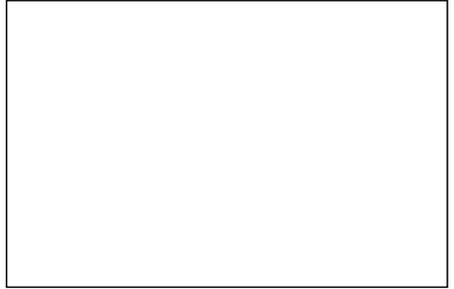
Vol, célérité

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muetalfange de Naya

{RW}{G}



Créature : elfe et gremlin

C

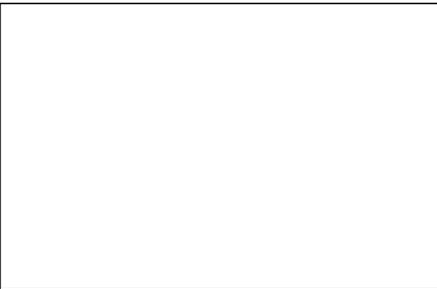
Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, la Muetalfange de Naya gagne +1/+1 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire gobelin

{R}{W}



Créature : gobelin et soldat

C

{R}, sacrifiez le Légionnaire gobelin : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

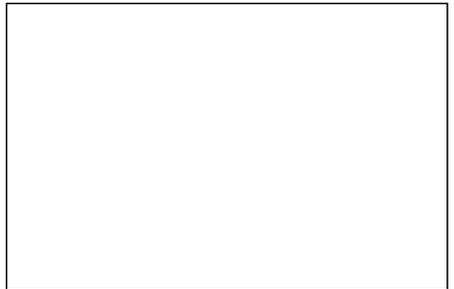
{W}, sacrifiez le Légionnaire gobelin : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue boros

{RW}



Créature : gobelin et soldat

C

{RW} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.

Initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séjourners de Naya

{2}{R}{G}{W}

Créature : elfe et shaman

C

Quand vous recyclez les Séjourners de Naya ou qu'ils meurent, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Recyclage {2}{G} ({2}{G}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.

La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes

{R}

Rituel

C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de flamme

{R}

Rituel

U

Le Coup de flamme inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Flashback {4}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration

{X}{R}

Rituel

P

La Désintégration inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si c'est une créature, elle ne peut pas être régénérée ce tour-ci, et si elle devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}

Rituel

C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « 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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri d'appel à l'ordre

{1}{W}{W}

Rituel

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Flashback {3}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Tournebois



Terrain

C

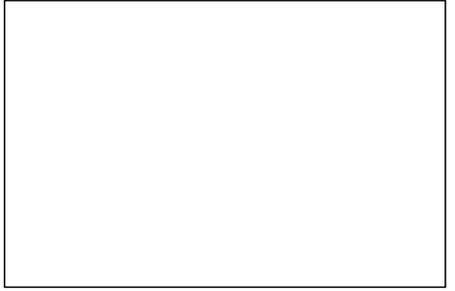
Le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes fumantes



Terrain

C

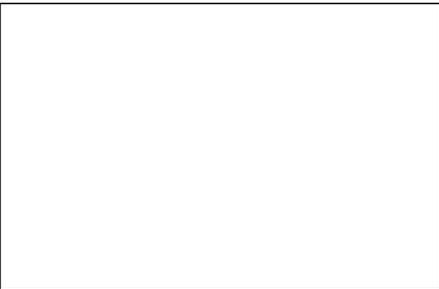
Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

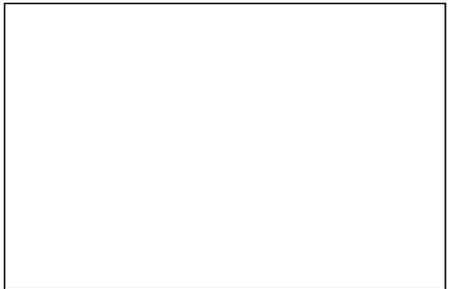
La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



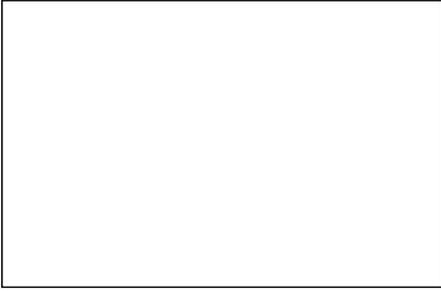
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



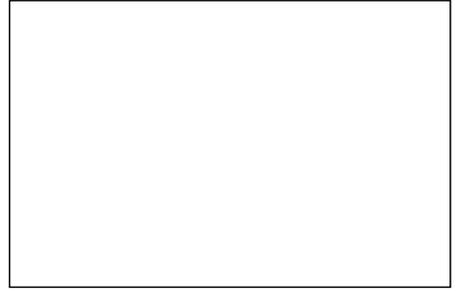
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



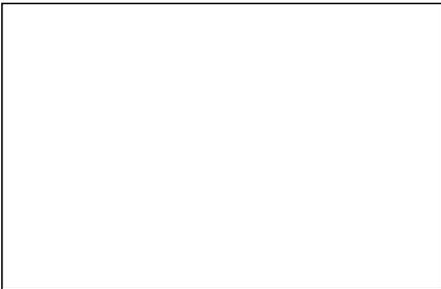
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



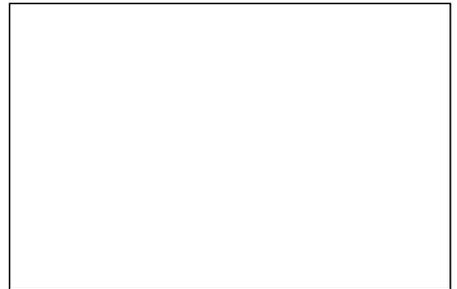
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



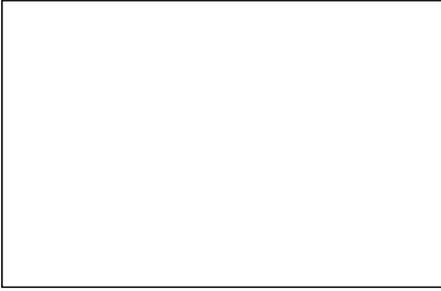
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

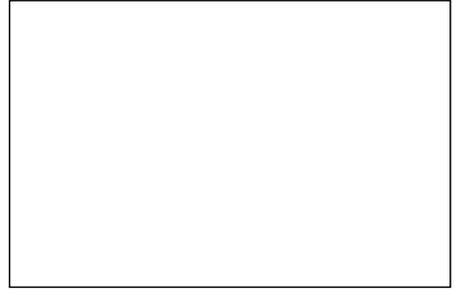


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

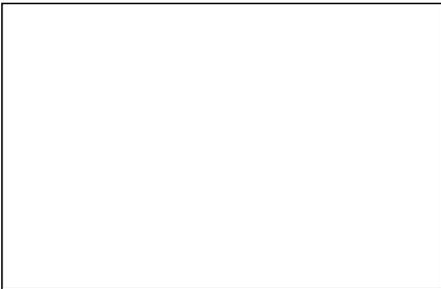


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

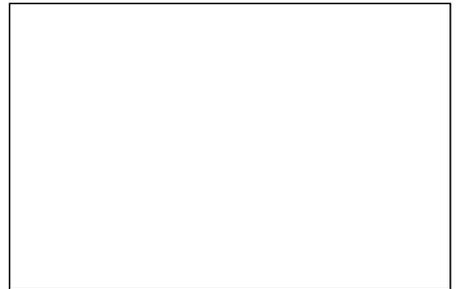


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

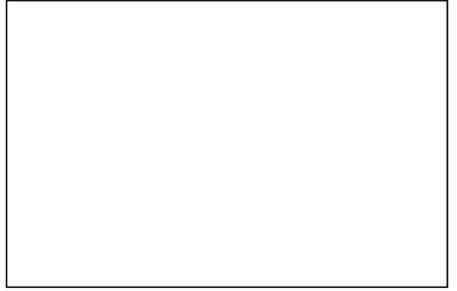


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



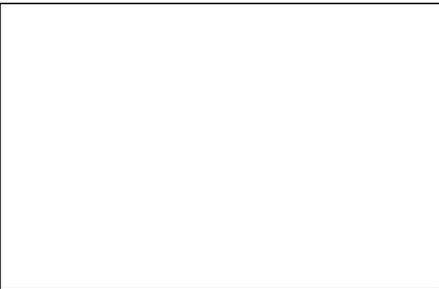
Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

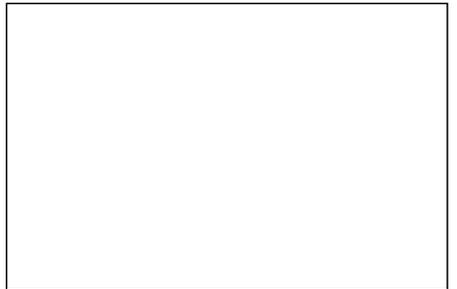


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pics vacillants



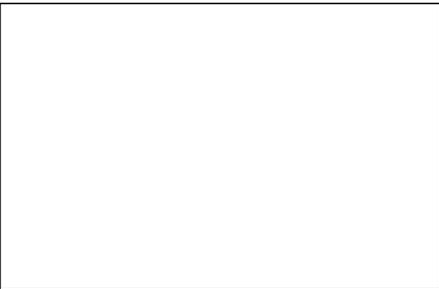
Terrain

C

Les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

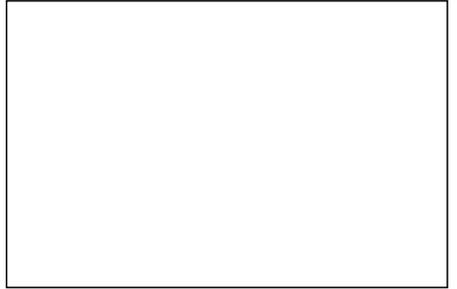


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



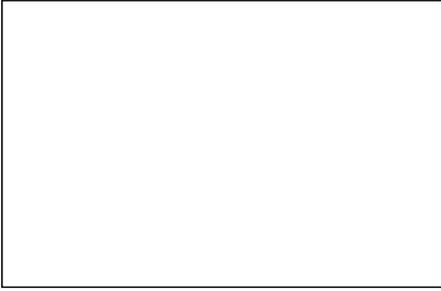
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

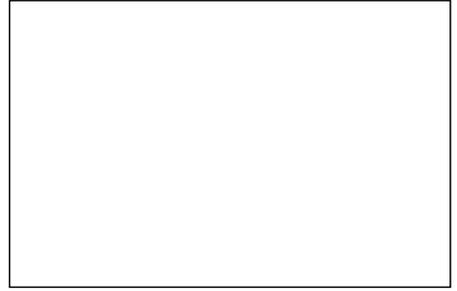


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

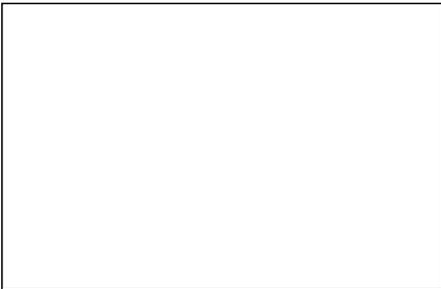


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

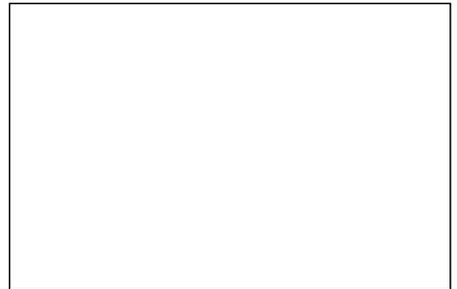


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes de Seijiri



Terrain

C

Les Steppes de Seijiri arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Steppes de Seijiri arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Territoire des Gruul



Terrain

C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morgenstern vulshok

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe du prédateur

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement retentissant

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
Recyclage {5}{R}{G}{W} ((5){R}{G}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Rugissement retentissant, une créature ciblée gagne +6/+6 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stature sauvage

{2}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ébranlechoc

{2}{R}

Éphémère

C

L'Ébranlechoc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
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

Abri

{1}{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnerre selon Orime

{2}{W}

Éphémère

C

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Si ce sort a été kické, il inflige un nombre de blessures égal au coût converti de mana de ce permanent à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filins prismatiques

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures que des sources de la couleur de votre choix devraient infliger ce tour-ci.
Flashback ? Engagez une créature blanche dégagée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}

Éphémère

U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim sauvage

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+0 et a le piétinement.

Recyclage (2) ((2), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emportement des mordus

{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et attaque à chaque combat si possible.

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

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

Voyage vers le néant

{1}{W}

Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

Cape de tatou

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plat de nobilités

{2}{RW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a « {RW} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

