

Eldôton des fleurs

Créature-enchantement : esprit

&It;i>Constellation&It;/i> ? À chaque fois que l'Eidôlon des fleurs ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre de faveur

Créature-enchantement : satyre

Flash
Grâce {3}{G}{G} (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 +4/+2.

Erayo, ascendante soratami	{1}{U}		Eidôlon des batailles innombrables {1}{W}	(W)
Créature légendaire : lunaréen et moine	R		Créature-enchantement : esprit	R
Vol			Grâce {2}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son co	ût
À chaque fois que le quatrième sort d'un tour est lan	cé,		de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature.	
inversez Erayo, ascendante soratami.			Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à un	ne
			créature.)	
			L'Eidôlon des batailles innombrables et la créature	
			enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature	
Essence d'Erayo			que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous	
Enchantement légendaire			contrôlez.	
À chaque fois qu'un adversaire lance son premier so	ort			
chaque tour, contrecarrez ce sort.				
	1/1		0/0)]
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Danseuse d'esprit kor	{1}{W}
Créature : kor et sorcier	R
.a Danseuse d'esprit kor gagne +2/+2 pour c qui lui est attachée.	chaque aura
À chaque fois que vous lancez un sort d'aura	, vous pouvez
piocher une carte.	
	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchanteresse de la Mesa	{1}{W}{W}
Créature : humain et druide	R
À chaque fois que vous lancez un sort d'enchar vous pouvez piocher une carte.	ntement,
	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/2

Héros d'Iroas	{1}{W}	Bandemage qasali {0	G}{W}
Créature : humain et soldat	R	Créature : chat et sorcier	С
Les sorts d'aura que vous lancez coûtent {1} lancer. <i>Héroïque</i> ? À chaque fois que un sort qui cible le Héros d'Iroas, mettez un +1/+1 sur le Héros d'Iroas.	ue vous lancez	Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin tour.) (1), sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible artefact ou enchantement.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mystique des ombres	{2}{W}
Créature : humain et sorcier	R
Les auras attachées aux permanents que vous co	
ont l'armure totémique (Si un permanent enchante vous contrôlez devait être détruit, à la place, retire	•
toutes ses blessures et détruisez une aura qui y e attachée.)	est
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchanteresse fémeiref	{G}{W}
Créature : humain et druide	R
À chaque fois qu'un enchantement es cimetière depuis le champ de bataille,	
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rafiq aux Innombrables	{1}{G}{W}{U}
Créature légendaire : humain et chevalier	R
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que contrôlez attaque seule, cette créature gagne la fin du tour.)	
À chaque fois qu'une créature que vous contr seule, elle acquiert la double initiative jusqu'à	
	3/3
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 peuve	
enchantées de cette manière. (Les cartes d'aura q	
peuvent pas enchanter une créature sur le champ bataille restent dans votre cimetière.)	de
batalle resterit dans votre cimetiere.)	
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 v contrôlez attaque seule, cette créature gagne + la fin du tour.) À chaque fois qu'une créature que vous contrôl seule, vous pouvez chercher dans votre biblioté carte d'aura qui pourrait enchanter cette créatu sur le champ de bataille attachée à cette créatu mélanger.	1/+1 jusqu'à ez attaque nèque une re, la mettre
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/5

	_
Bassin d'élevage	
Terrain : forêt et île	₹
Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de	
bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	
ianos pas, il anno sa lo silanip de Salame Silgage.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	_

Bois sauvage en éveil	Cathédrale de la Guerre
Terrain Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée. {T} : Ajoutez {G} ou {W}. {1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.	Terrain La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée. Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) {T}: Ajoutez {C}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Bosquet de Solpétal	Citadelle maritime

Terrain

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T}: Ajoutez {G} ou {W}.

Terrain

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}: Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Falaise aérienne
Terrain C La Falaise aérienne arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Falaise aérienne arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. {T}: Ajoutez {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain : plaine et île Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

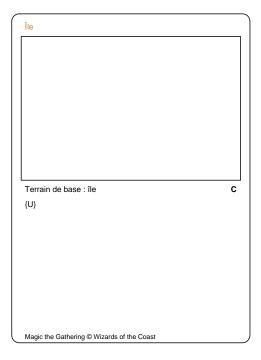
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

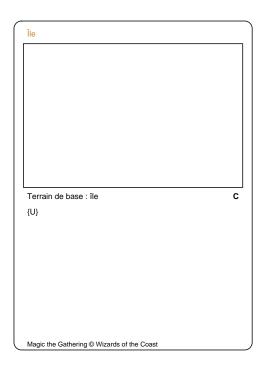


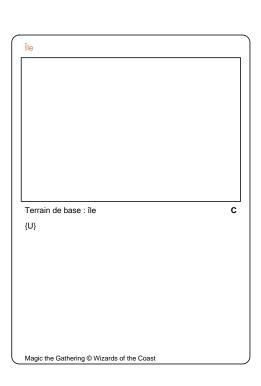




Terrain	R
La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille	
engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou	une
île. CTV: Ajoutez (MV ou (LIV)	
île. (T} : Ajoutez {W} ou {U}.	
·· ···	







Jardin du temple	Nouvelle Bénalia
Terrain : forêt et plaine R	Terrain U
Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.) {T}: Ajoutez {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Landes d'Adarkar	Palais terrelfe

Terrain

 $\label{eq:T} \begin{tabular}{ll} $\{T\}: A joutez \ \{C\}. \\ \begin{tabular}{ll} $\{T\}: A joutez \ \{W\} \ ou \ \{U\}. \ Les \ Landes \ d'Adarkar \ vous \ infligent \ 1 \ blessure. \end{tabular}$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine		Plaine
Terrain de base : plaine C		Terrain de base : plaine C
(W)		(W)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Plaine	`
	Terrain de base : plaine C	
	{W}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Port de l'arrière-pays	`
Terrain	R
Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île. {T} : Ajoutez {G} ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Porte de la guilde de Selesnya		Profondeurs de Halimar
Terrain : porte C La Porte de la guilde de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagée. {T} : Ajoutez {G} ou {W}.		Terrain C Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. {T}: Ajoutez {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde de Simic		Refuge de Seijiri
Terrain : porte C La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée. {T} : Ajoutez {G} ou {U}.		Terrain 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

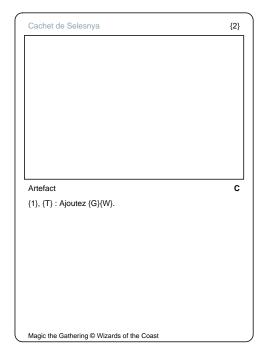
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

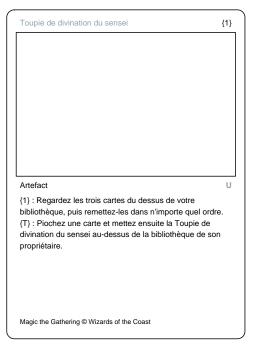
Salle du seigneur bandit		Temple de la fausse divinité
Terrain La Salle du seigneur bandit arrive sur le champ de bataille engagée. {T}, payez 3 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort de créature, elle acquiert la célérité.		Terrain {T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Temple de l'illumination)	
		Temple de la profusion
Terrain Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.		Terrain Le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille, regard 1. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

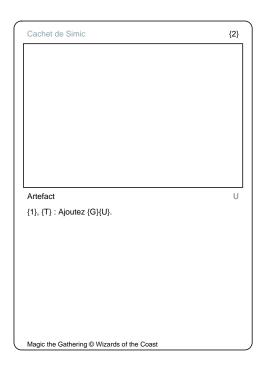
Temple du mystère		Anneau solaire	{1}
Terrain	R	Artefact	U
Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.		{T}: Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

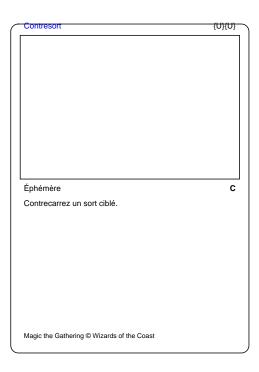
_		
	Tour de commandement	
١I		
Ш		
[
	Terrain	С
	{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
	rideritte codicul de votre commandant.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'Azorius	{2}
Artefact	
{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.	U
(-), (-)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Déboutement	{2}{U}{U}		Obstacle {1}{U}{U}
Éphémère	U		Éphémère U
Contrecarrez le sort ciblé. Piochez une carte.			Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez cette carte au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre	{1}{U}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réfutation stoïque	{1}{U}{U}
Éphémère	С
<i>Art des métaux</i> ? La Réfut coûte {1} de moins à jouer si vous contrôle artefacts. Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rembobinage	{2}{U}{U}	Réduire	e au silence {W}{U}{U}
Éphémère	U	Éphém	ère R
Contrecarrez un sort ciblé. Dégage	_		carrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas
			de sorts ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	est		
		Magic the	e Gathering © Wizards of the Coast

\bigcap	Tromperle selon les færles {1}{U	{U}
	Éphémère tribal : peuple fée	С
	Contrecarrez un sort non-peuple fée ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Autorité de l'alpha	{1}{G}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature La créature enchantée a la défense talismanique et pas être et ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.	ne peut
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Don primitif	{5}{G}	Masque ancestral {2}{G}
Enchantement	М	Enchantement : aura C
À chaque fois que vous lancez un sort de ci un jeton de créature 3/3 verte bête. À chaque fois que vous lancez un sort non- trois marqueurs +1/+1 sur une créature cibli- contrôlez. &tti>Toucheterre ? À chaque foi arrive sur le champ de bataille sous votre co gagnez 3 points de vie.	créature, mettez ée que vous s qu'un terrain	Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque autre enchantement sur le champ de bataille.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de Gaia	{2}{G}{G}
Enchantement : aura	U
Enchanter: créature	
La créature enchantée gagne +3/+3 et a le piétiner {G} : Régénérez la créature enchantée.	nent.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ombre d'araignée	{G}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 et a la portée. 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}		Ombre de serpent	{2}{G}
Enchantement : aura	R		Enchantement : aura	U
Enchanter : créature			Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+2 et a « À que cette créature attaque, dégagez tous les			La créature enchantée gagne +1/4 que cette créature inflige des bless	•
vous contrôlez. »	s terrains que		vous pouvez piocher une carte. »	sules a un auversalle,
Armure totémique (Si la créature enchantée détruite, à la place, retirez-lui toutes ses bles			Armure totémique (Si la créature e détruite, à la place, retirez-lui toute	
détruisez cette aura.)	330163 61		détruisez cette aura.)	13 363 DIG330163 61
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Ombre de sanglier	{2}{G}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +3/+3.	
Armure totémique (Si la créature enchantée devait êt	
détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)	
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Peau de serpent	{2}{G}
Enchantement : aura	С
Flash	
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1.	
{G} : Régénérez la créature enchantée.	
Maria II. Oak air Ollina II. (II. Oak	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ranc?ur	{G}	Conscription eldrazi	{{
Enchantement : aura	U	Enchantement tribal : eldrazi et aura	
Enchanter : créature		Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétineme Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis		La créature enchantée gagne +10/+10 et a le piétineme et annihilateur 2. (À chaque fois qu'elle attaque, le joue	
champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main		défenseur sacrifie deux permanents.)	٠.
son propriétaire.			
Maria II. Oalla da Olifa da Olifa			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
			_

Vivacité	{G
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée peut attaquer cor	nme si elle avait la
célérité.	inio oi ono avantia
{0} : Dégagez la créature enchantée. N'a	activez que pendan
votre tour et une seule fois par tour.	

Contrepoids {U	}{U}
Enchantement	U
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouv révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, contrecarrez ce sort s'il a la même valeur de mana que la carte révélée.	;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{8}

Forme aqueuse	{U}		_	Ombre d'anguille {	1}{U}
Enchantement : aura	С		_	Enchantement : aura	c
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut pas être bloquée. À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)				Flash Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ligne ley de prescience	{2}{U}{U}
Enchantement	R
Si la Ligne ley de prescience est dans v départ, vous pouvez l'avoir sur le cham début de la partie.	
Vous pouvez lancer les sorts comme s'	ils avaient le flash.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Télépathie	{U}
Enchantement	U
Vos adversaires jouent avec leurs mains révélées.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vol spectral	{1}{U}		Ascension du luminarque {1}	{W}
Enchantement : aura			Enchantement	R
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.			Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de points de vie ce tour-ci, vous pouve mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du luminarque. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.) {1}{W}: Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange av le vol. N'activez que si l'Ascension du luminarque a au moins quatre marqueurs « quête » sur elle.	Z
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Armure éthérée	{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.	

Cage de mains	{2}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloque {1}{W}: Renvoyez la Cage de mains dans la main d	
propriétaire.	10 0011
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de l'oubli	{2}{W}	Danseforme {1}	{W}
Enchantement	U	Enchantement : aura	R
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bat 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 car exilée sur le champ de bataille.	,	Enchanter : créature {2}{W}{W} : Exilez la créature enchantée et toutes les au qui lui sont attachées. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si vous faites ainsi, renvoye les autres cartes exilées de cette manière sur le champ bataille sous le contrôle de leurs propriétaires et attaché à cette créature.	e e ez de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement : aura C Enchanter : créature Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer. La créature enchantée ne peut pas bloquer si elle est noire.	_		
Enchanter : créature Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer.	•	Claudication	{2}{W}
Enchanter : créature Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer.			
Enchanter : créature Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer.			
Enchanter : créature Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer.			
Enchanter : créature Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer.			
Enchanter : créature Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer.			
Enchanter : créature Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer.			
Enchanter : créature Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer.			
Enchanter : créature Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer.			
Enchanter : créature Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer.			
Enchanter : créature Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer.		<u> </u>	
Quand la Claudication arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer.			C
piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas attaquer.			9
			-,
La creature enchantee ne peut pas bloquer si elle est noire.			
		La créature enchantée ne peut pas bloquer si elle es	st noire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Diadème du point du jour	{W}{W}
Enchantement : aura	R
Enchantez : une créature avec une au attachée	tre aura qui lui est
La créature enchantée gagne +3/+3 et vigilance et le lien de vie.	elle a l'initiative, la

Manteau d'esprits {	1}{W}			Ombre de hyène	{W}
Enchantement : aura	U			Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protection contre les créatures.				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)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ombre de félidar	{1}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée a le lien de {1}{W}: Attachez l'Ombre de félida	
que vous contrôlez.	i a une creature cibiee
Armure totémique (Si la créature en	nchantée devait être
détruite, à la place, retirez-lui toutes	s ses blessures et
détruisez cette aura.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Peine de prison	{1}{W}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée ne peut ni atta capacités activées ne peuvent pas ê	
À chaque fois qu'une créature arrive	
bataille sous le contrôle d'un adversa attacher la Peine de prison à cette cr	
didoner la Feille de prison à celle of	eature.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Acier de la divinité {	2}{WU}		Bouclier de la Gouve	[2}{GW}
Enchantement : aura			Enchantement : aura	
Enchanter : créature Tant que la créature enchantée est blanche, elle gag +1/+1 et elle a le lien de vie. Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne et ne peut pas être bloquée.			Enchanter : créature Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne et elle a l'indestructible. Tant que la créature enchantée est blanche, elle gag +1/+1 et elle a le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Ailes de clairpollen {4}{G}{V	{w}	Cape de tatou	{1}{G}
	Enchantement : aura 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 o créature 1/1 verte Saprobionte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	U S de	À chaque fois que la	ee gagne +2/+2 et a le piétinement. créature enchantée inflige des nez autant de points de vie.
_				

{1}{G}{W}

С

Courage inebraniable {1}{G}{W}	•	Heure de gloire {2}{G}{W}{U}
Enchantement ; aura		Enchantement R
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.		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, si c'est la première phase de combat du tour, dégagez cette créature. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la parèdre	{1}{GU}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature Tant que la créature enchantée est verte, elle gag	no +1/+1
et elle a la vigilance.	JIIC + 1/+ 1
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gaç et elle a le vol.	gne +1/+1
et elle a le voi.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plax de blindage	{2}{GU}	
Enchantement : aura	С	
Enchanter : créature		
Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de piochez une carte.	bataille,	
La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.		
de capacites que vos auversaires controlent.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

