Arbitre silencieux {4}

Créature-artefact : construction R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.

Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse verduralde {1}{G}{G}

Créature : humain et druide R

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des fleurs {2}{G}{G}

Créature-enchantement : esprit R

<i>Constellation</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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre de faveur {1}{G}{G}

Créature-enchantement : satyre R

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.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erayo, ascendante soratami {1}{U}

Créature légendaire : lunaréen et moine R

Vol
À chaque fois que le quatrième sort d'un tour est lancé, inversez Erayo, ascendante soratami.

Essence d'Erayo
Enchantement légendaire
À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort chaque tour, contrecarrez ce sort.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des batailles innombrables {1}{W}{W}

Créature-enchantement : esprit R

Grâce {2}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
L'Eidôlon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseuse d'esprit kor {1}{W}

Créature : kor et sorcier R

La Danseuse d'esprit kor gagne +2/+2 pour chaque aura qui lui est attachée.
À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, vous pouvez piocher une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse de la Mesa {1}{W}{W}

Créature : humain et druide R

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros d'Iroas {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Les sorts d'aura que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros d'Iroas, mettez un marqueur +1/+1 sur le Héros d'Iroas.

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

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

Enchanteresse fémeiref {G}{W}

Créature : humain et druide R

À chaque fois qu'un enchantement est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 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, elle acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois sauvage en éveil

Terrain R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathédrale de la Guerre

Terrain R

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

Bosquet de Solpétal

Terrain R

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime

Terrain U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Dalles de Trokair

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {W}.
Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

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 **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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {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

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelle Bénalia

Terrain U

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

Landes d'Adarkar

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais terrelfe

Terrain U

Le Palais terrelfe arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya

Terrain : porte C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar

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

Porte de la guilde de Simic

Terrain : porte C

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

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

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

Temple de la fausse divinité

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination

Terrain R

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion

Terrain R

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

Terrain R

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

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

Cachet d'Azorius {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Selesnya {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei {1}

Artefact U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déboutement {2}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez le sort ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obstacle {1}{U}{U}

Éphémère U

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

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 C

<i>Art des métaux</i> ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rembobinage {2}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Dégagez jusqu'à quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence {W}{U}{U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tromperie selon les færies {1}{U}{U}

Éphémère tribal : peuple fée C

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 ne peut pas être et ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don primitif {5}{G}

Enchantement M

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 3/3 verte bête.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque ancestral {2}{G}

Enchantement : aura C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de Gaia {2}{G}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3 et a le piétinement.
{G} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'araignée {G}

Enchantement : aura C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'ours {2}{G}{G}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a « À chaque fois que cette créature attaque, dégagez tous les terrains que vous contrôlez. »
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de serpent {2}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte. »
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de sanglier {2}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3.
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

Peau de serpent {2}{G}

Enchantement : aura C

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1.
{G} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Vivacité {G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée peut attaquer comme si elle avait la célérité.
{0} : Dégagez la créature enchantée. N'activez que pendant votre tour et une seule fois par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrepoids {U}{U}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse {U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas être bloquée.
À chaque fois que la créature enchantée attaque, 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

Ombre d'anguille {1}{U}

Enchantement : aura **C**

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

Ligne ley de prescience {2}{U}{U}

Enchantement **R**

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol spectral {1}{U}

Enchantement : aura **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du luminarque {1}{W}

Enchantement **R**

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de points de vie ce tour-ci, vous pouvez 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 avec le vol. N'activez que si l'Ascension du luminarque a au moins quatre marqueurs « quête » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage de mains {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
{1}{W} : Renvoyez la Cage de mains dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Danseforme {1}{W}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
{2}{W}{W} : Exilez la créature enchantée et toutes les auras 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, renvoyez les autres cartes exilées de cette manière sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires et attachées à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claudication {2}{W}

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diadème du point du jour {W}{W}

Enchantement : aura R

Enchantez : une créature avec une autre aura qui lui est attachée
La créature enchantée gagne +3/+3 et elle a l'initiative, la vigilance et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'esprits {1}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protection contre les créatures.

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

Ombre de félidar {1}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée a le lien de vie.
{1}{W} : Attachez l'Ombre de félidar à une créature ciblée que vous contrôlez.
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine de prison {1}{W}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez attacher la Peine de prison à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Ailes de clairpollen {4}{G}{W}

Enchantement : aura **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable {1}{G}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure de gloire {2}{G}{W}{U}

Enchantement 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, 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

Faveur de la parèdre {1}{GU}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a la vigilance.
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plax de blindage {2}{GU}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast