Galea, embraseuse d'espoir {1}{G}{U}{W}

Créature légendaire : elfe et chevalier M

Vigilance
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement depuis le dessus de votre bibliothèque. Quand vous lancez un sort d'équipement de cette manière, il acquiert « Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Florhèdron enchevêtré {1}{G}

Créature : élémental U

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}

Créature : limon U

Contact mortel
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des trophées {2}{U}

Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux trophées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de 3, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardenn, archéologue intrépide {2}{W}

Créature légendaire : kor et éclaireur U

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez attacher n'importe quel nombre d'auras et d'équipements que vous contrôlez à une cible, permanent ou joueur.
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danitha Capashen, parangon {2}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier U

Initiative, vigilance, lien de vie
Les sorts d'aura et d'équipement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel cuirassée {3}{W}

Créature : chat et chevalier R

Vol
À chaque fois que la Chasseciel cuirassée attaque, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'aura ou d'équipement parmi elles. Si un équipement est mis sur le champ de bataille de cette manière, vous pouvez l'attacher à une créature que vous contrôlez. Mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant drapé de royaume {5}{W}{W}

Créature : géant M

Vigilance

Dévêtir {3}{W}{W}
<i>Rituel : aventure</i>

Détruisez toutes les créatures non-Géant. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}

Créature : kor et artificier R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangers de l'orée {2}{W}

Créature : humain et éclaireur et ranger R

Initiative
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Tant qu'un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque. (Vous ne pouvez jouer un terrain de cette manière que s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shikari léonine {1}{W}

Créature : chat et soldat R

Vous pouvez activer les capacités d'équipement à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sram, chef édificateur {1}{W}

Créature légendaire : nain et conseiller R

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, d'équipement ou de véhicule, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés {1}{GU}{GU}

Créature : ondin et gredin R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de l'automne {1}{G}{W}

Créature : dryade et chevalier R

Quand la Chevalière de l'automne arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Chevalière de l'automne.
? Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
? Vous gagnez 4 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste {1}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre vaillante {4}{W}{W}

Rituel R

Lancez deux d6 et choisissez un résultat. Détruisez chaque créature de force supérieure ou égale à ce résultat. Puis, créez un nombre de jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance égal à l'autre résultat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum {U}

Rituel U

Piochez une carte. 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 l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez l'armurerie {1}{W}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'aura ou d'équipement, révélez-la, mettez-là dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de Rajh {3}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas enchantées. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet prospère

Terrain C

Le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille engagé.
Au moment où le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le vert.
{T} : Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.

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

Chambre de croissance des Simic

Terrain U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes mugissantes

Terrain R

Les Chutes mugissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.
{2}{G}{U} : Les Chutes mugissantes deviennent une créature 3/3 verte et bleue Élémental avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

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

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

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Herbages

Terrain U

Les Herbages arrive sur le champ de bataille engagés.
{T}, sacrifiez les Herbages : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

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 prospère

Terrain **C**

L'Île prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où l'Île prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le bleu.
{T} : Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert

Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégaron de la générosité d'Héliode

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{W}, {T} : Mettez une carte d'enchantement ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

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

Panorama de Bant

Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux

Terrain R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

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 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

Prairie prospère

Terrain C

La Prairie prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où la Prairie prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le blanc.
{T} : Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Verger exotique

Terrain **R**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier général de Spara

Terrain : forêt et plaine et île **R**

({T} : Add {G}, {W} ou {U}.)
Le Quartier général de Spara arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village fortifié

Terrain **R**

Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié 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

Ville portuaire

Terrain R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée

Terrain : forêt et plaine R

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance

Terrain C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef-d'?uvre d'ingéniosité {1}

Artefact : équipement R

Vous pouvez faire que le Chef-d'?uvre d'ingéniosité arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel équipement sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact 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

Collier de basilic {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'âtre et de foyer {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le blanc.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à une créature ciblée que vous possédez, puis cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base. Mettez ces deux cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle, puis mélangez.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de la vengeance {3}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de l'animiste {2}

Artefact légendaire : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1.
À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Nerf et d'Acier {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et le rouge.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez jusqu'à un planeswalker ciblé et jusqu'à un artefact ciblé.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa {2}

Artefact légendaire : équipement R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Vous gagnez 2 points de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamenoire reforgée {2}

Artefact légendaire : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez.
Équipement de créature légendaire {3}
Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaldra parachevée {7}

Artefact légendaire : équipement M

Arme vivante
Indestructible
La créature équipée gagne +5/+5 et a l'initiative, le piétinement, l'indestructible, la célérité et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à une créature, exilez cette créature. »
Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'argent de lune {4}

Artefact : équipement R

La créature équipée a l'initiative.
À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de Nazahn {4}

Artefact légendaire : équipement R

À chaque fois que le Marteau de Nazahn ou qu'un autre équipement arrive sur champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez attacher cet équipement à une créature ciblée que vous contrôlez.
La créature équipée gagne +2/+0 et a l'indestructible.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Râtelier à parchemins {2}

Artefact M

{1}, {T} : Exilez n'importe quel nombre de cartes de votre main face cachée. Mettez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre main. Ensuite, regardez les cartes exilées et mettez-les au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque de sombracier {3}

Artefact : équipement R

Indestructible
La créature équipée a l'indestructible.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urtikyste {3}

Artefact : équipement R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Épée de Donjons & Dragons {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre les gredins et les clercs.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 4/4 dorée Dragon avec le vol et lancez un d20 (un dé à vingt faces). Si vous obtenez un 20, répétez le processus.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes ailées {1}{U}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le vol et parade {4}. (À chaque fois que la créature équipée devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {4}.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ceinturon de force de géant {1}{G}

Artefact : équipement R

La créature équipée a une force et une endurance de base de 10/10.
Équipement {10}. Cette capacité coûte {X} de moins à activer, X étant la force de la créature qu'elle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Robe aux étoiles {1}{W}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +0/+3.
<i>Projection astrale</i> ? {1}{W} : La créature équipée passe hors phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque {1}{G}

Éphémère R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Posture valeureuse {1}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Bant {G}{W}{U}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.
? Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance abondante {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
Quand la Croissance abondante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité de Mirri {G}

Enchantement R

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis les remettre dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation de Kenrith {1}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Quand la Transformation de Kenrith arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile {1}{G}

Enchantement : aura C

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura C

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination de l'aruspice {U}

Enchantement U

{3}{U}{U} : Mélangez votre bibliothèque.
{X} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dans l'ordre de votre choix.

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

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

Prisonnier de la lune {2}{U}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker
Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don angélique {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand le Don angélique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau des Anciens {3}{W}{W}

Enchantement : aura R

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Manteau des Anciens arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, attachées à la créature enchantée, n'importe quel nombre de cartes d'aura et/ou d'équipement ciblées de votre cimetière.
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

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

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