

Anikthéa, main d'Érébos

{2}{W}{B}{G}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu **M**

Menace

Les autres créatures-enchantements que vous contrôlez ont la menace.

À chaque fois qu'Anikthéa arrive sur le champ de bataille ou qu'elle attaque, exilez jusqu'à une carte d'enchantement non-Aura ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c'est une créature 3/3 noire Zombie en plus de ses autres types.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érébos, Cœur lugubre

{3}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq, Érébos n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

{1}{B}, sacrifiez une autre créature : Une créature ciblée gagne -2/-1 jusqu'à la fin du tour.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de l'œuvre du destin

{4}{B}{B}

Créature-enchantement : démon **R**

Vol, piétinement

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort d'enchantement en payant un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de payer son coût de mana.

{2}{B}, sacrifiez un autre enchantement : Le Démon de l'œuvre du destin gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de l'enchantement sacrifié.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant au sillage funeste

{4}{B}

Créature-enchantement : géant **R**

Constellation ? À chaque fois que le Géant au sillage funeste ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arasta de la Toile sans fin

{2}{G}{G}



Créature-enchantement légendaire : araignée

R

Portée

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursière de Kruphix

{1}{G}{G}



Créature-enchantement : centaure

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

&amp;lt;&gt;Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compositrice du printemps

{1}{G}



Créature : satyre et barde

R

Constellation ? À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main. Si vous contrôlez au moins six enchantements, à la place vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ou de terrain de votre main.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade du bosquet ilséen

{2}{G}



Créature-enchantement : nymphe et dryade

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon des fleurs

{2}{G}{G}

Créature-enchantement : esprit

R

Constellation ? À chaque fois que l'Eidolon 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

Archonte de la grâce solaire

{2}{W}{W}

Créature : archonte

R

Vol, lien de vie

Les créatures Pégase que vous contrôlez ont le lien de vie.

Constellation ? À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Pégase avec le vol.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fileuse de la destinée

{1}{G}

Créature-enchantement : humain

U

Les sorts de créature et d'enchantement que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

{3}{G} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature X/X Élémental avec le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez. C'est toujours un terrain.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel sacrificiel

{2}{B}{G}

Rituel

R

Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Ajoutez {B} ou {G} pour chaque permanent détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

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

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'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

Calix, main de la destinée

{2}{G}{W}

Planeswalker légendaire : Calix

M

+1 : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'enchantement parmi elles et mettre cette carte dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

-3 : Exilez une cible, créature ou enchantement, que vous ne contrôlez pas jusqu'à ce qu'un enchantement ciblé que vous contrôlez quitte le champ de bataille.

-7 : Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'enchantement de votre cimetière.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion de la Horde de l'effroi

{1}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

À chaque fois qu'un jeton Zombie de force supérieure ou égale à 6 que vous contrôlez attaque, il acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cacophonie déchaînée

{5}{B}{B}

Enchantement

R

Quand la Cacophonie déchaînée arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée, détruisez toutes les créatures non-enchantement.

À chaque fois que la Cacophonie déchaînée ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, jusqu'à la fin du tour, la Cacophonie déchaînée devient une créature légendaire 6/6 Cauchemar et Dieu avec la menace et le contact mortel. C'est toujours un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhétorique rusée

{2}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire vous attaque et/ou attaque au moins un planeswalker que vous contrôlez, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abondance

{2}{G}{G}

Enchantement

R

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez, à la place, choisir terrain ou non-terrain et révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de la sorte choisie. Mettez cette carte dans votre main et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat au Helgruft

{4}{W}{W}

Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Pour chaque joueur, exiliez jusqu'à un permanent non-saga, non-terrain ciblé que ce joueur contrôle jusqu'à ce que le Combat au Helgruft quitte le champ de bataille.
III ? Créez Avacyn, un jeton de créature légendaire 8/8 blanche Ange avec le vol, la vigilance et l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'enchanteresse

{2}{G}

Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur du royaume des esprits

{3}{W}{W}

Enchantement

R

Constellation ? À chaque fois que la Faveur du royaume des esprits ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « bénédiction » sur la Faveur du royaume des esprits. Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « bénédiction » sur la Faveur du royaume des esprits.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription

{3}{W}

Enchantement

U

Flash

Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement des dieux anciens

{2}{B}{G}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

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

III ? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataille de Bretagne

{1}{G}{W}

Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Guerrier.

II ? Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

III ? Choisissez n'importe quel nombre de jetons d'artefact et/ou de jetons de créature que vous contrôlez avec des noms différents. Pour chacun d'entre eux, créez un jeton qui en est une copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast