

Éclaireuse des clairières

{G}



Créature : elfe et éclairéur

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse des clairières

{G}



Créature : elfe et éclairéur

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse des clairières

{G}



Créature : elfe et éclairéur

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse des clairières

{G}



Créature : elfe et éclairéur

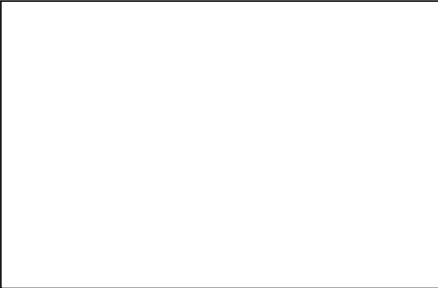
C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gnarlide d'aura {2}{G}



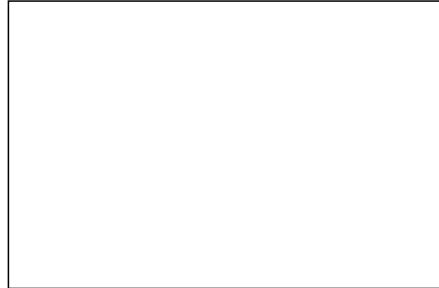
Créature : bête C

Les créatures dont la force est inférieure à celle du Gnarlide d'aura ne peuvent pas le bloquer.
Le Gnarlide d'aura gagne +1/+1 pour chaque aura sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gnarlide d'aura {2}{G}




Créature : bête C

Les créatures dont la force est inférieure à celle du Gnarlide d'aura ne peuvent pas le bloquer.
Le Gnarlide d'aura gagne +1/+1 pour chaque aura sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gnarlide d'aura {2}{G}




Créature : bête C

Les créatures dont la force est inférieure à celle du Gnarlide d'aura ne peuvent pas le bloquer.
Le Gnarlide d'aura gagne +1/+1 pour chaque aura sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchesaillie silhana {1}{G}



Créature : elfe et gremlin C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
La Marchesaillie silhana ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchesaillie silhana

{1}{G}



Créature : elfe et gremlin

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

La Marchesaillie silhana ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchesaillie silhana

{1}{G}



Créature : elfe et gremlin

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

La Marchesaillie silhana ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchesaillie silhana

{1}{G}



Créature : elfe et gremlin

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

La Marchesaillie silhana ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bogle insaisissable

{GU}



Créature : bête

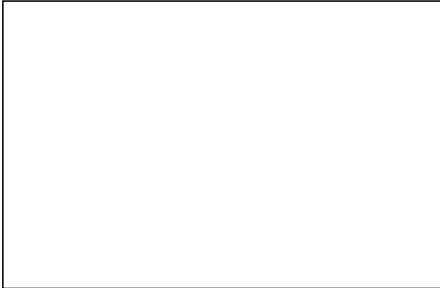
C

Défense talismanique

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bogle insaisissable {GU}

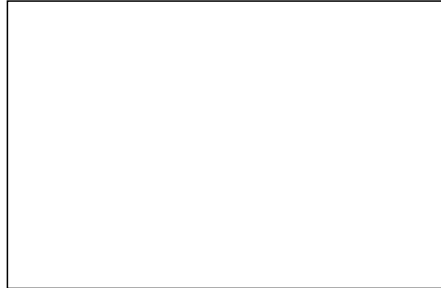


Créature : bête C
Défense talismanique

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bogle insaisissable {GU}




Créature : bête C
Défense talismanique

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bogle insaisissable {GU}




Créature : bête C
Défense talismanique

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C
{G}

1/1

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

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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

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

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

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

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

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

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

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

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

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 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

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

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

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

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

Armure éthérée

{W}

Enchantement : aura

U

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

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

Armure éthérée

{W}

Enchantement : aura


U

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

Armure éthérée {W}




Enchantement : aura U

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

Voyage vers le néant {1}{W}



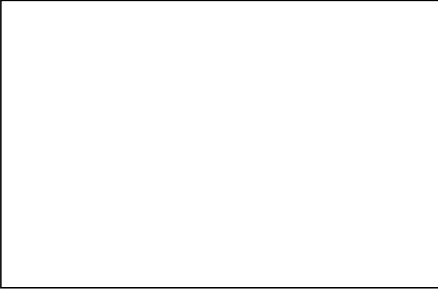
Enchantement C

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

Voyage vers le néant {1}{W}



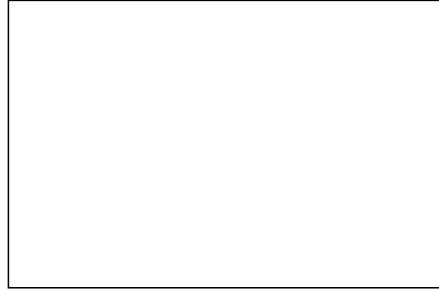
Enchantement C

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

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

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

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

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

Soltari visionnaire {1}{W}{W} C




Créature : soltari et clerc
Distorsion
À chaque fois que le Soltari visionnaire inflige des blessures à un joueur, détruisez un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

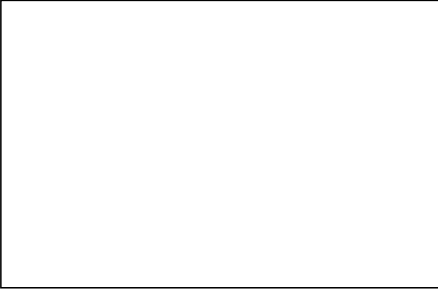
Tempête de sable {G} C



Éphémère
La Tempête de sable inflige 1 blessure à chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soltari visionnaire {1}{W}{W} C

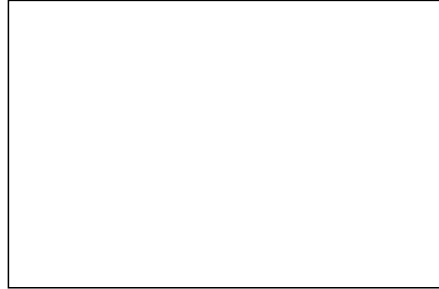


Créature : soltari et clerc
Distorsion
À chaque fois que le Soltari visionnaire inflige des blessures à un joueur, détruisez un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête de sable {G} C



Éphémère
La Tempête de sable inflige 1 blessure à chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête de sable

{G}



Éphémère

C

La Tempête de sable inflige 1 blessure à chaque créature attaquante.

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

Tempête de sable

{G}



Éphémère

C

La Tempête de sable inflige 1 blessure à chaque créature attaquante.

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

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

Cercle de protection : noir

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source noire de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : noir

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source noire de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : noir

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source noire de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast