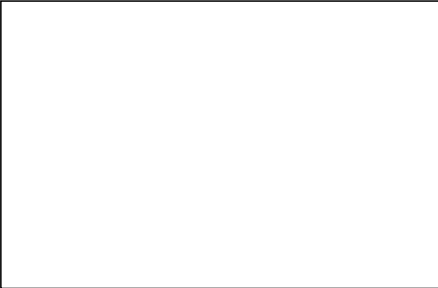


Golem thran {5}



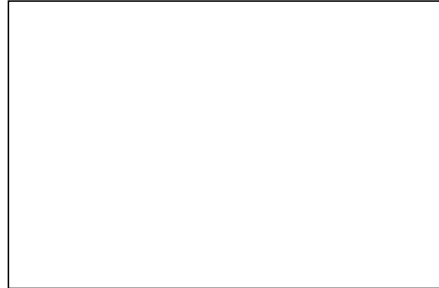
Créature-artefact : golem U

Tant que le Golem thran est enchanté, il gagne +2/+2 et il a le vol, l'initiative et le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide aux cosses de rêve {1}{G}




Créature : humain et druide U

Au début de chaque entretien, si le Druide aux cosses de rêve est enchanté, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide aux cosses de rêve {1}{G}




Créature : humain et druide U

Au début de chaque entretien, si le Druide aux cosses de rêve est enchanté, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de ronces {3}{G}{G}




Créature : élémental C

À chaque fois qu'une aura devient attachée à l'Élémental de ronces, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

4/4

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

Marchesaille silhana {1}{G}




Créature : elfe et grelin C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gnarlide d'aura {2}{G}



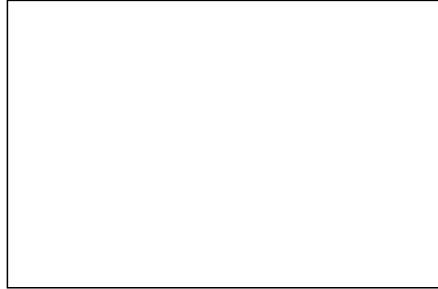
Créature : bête C

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

N?udebois {2}{G}{G}




Créature : sylvin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le N?udebois.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?udebois {2}{G}{G}




Créature : sylvin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
 À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le N?udebois.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aïeule céleste {3}{W}{W}




Créature : élémental R

Vol
 À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane sourcier {4}{G}




Créature : centaure et shaman U

{2}{G}, {T} : Renvoyez une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Auramancienne {2}{W}




Créature : humain et sorcier C

Quand l'Auramancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

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

Griffon cuirassé {3}{W}



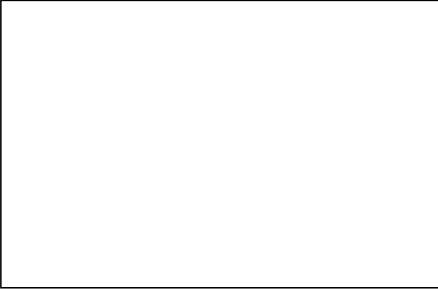
Créature : griffon U

Vol, vigilance

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon cuirassé {3}{W}



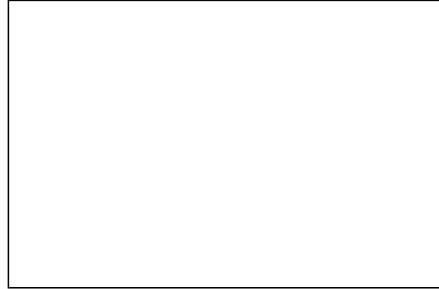
Créature : griffon U

Vol, vigilance

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage auralté {5}{W}



Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage auralté arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'aura qui pourrait l'enchanter. Si le Mage auralté est toujours sur le champ de bataille, mettez cette carte d'aura sur le champ de bataille, attachée au Mage auralté. Sinon, révéléz la carte d'aura et mettez-la dans votre main. Puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krond à l'Habit d'aube

{G}{G}{G}{W}{W}{W}



Créature légendaire : archonte

M

Vol, vigilance

À chaque fois que Krond à l'Habit d'aube attaque, s'il est enchanté, exilez le permanent ciblé.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois rêves

{4}{W}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes d'aura avec des noms différents, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de Boisaïeul

{3}{G}{W}



Créature : élémental

R

Piétinement, lien de vie

Les sorts que vous lancez qui ciblent le Scion de Boisaïeul coûtent {2} de moins à lancer.

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent le Scion de Boisaïeul coûtent {2} de plus à lancer.

4/4

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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
{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

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Grisepeau



Terrain

U

Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



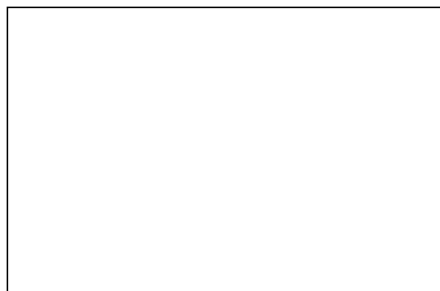
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Grisepeau



Terrain

U

Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce fracturée

{2}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Lancez le dé planaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lent délabrement

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : artefact ou enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Détruisez le permanent enchanté.

? Vous gagnez 2 points de vie.

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

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

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

Pulsion prédatrice

{3}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée. Celle-ci inflige un nombre de blessures égal à sa force à la première créature. »

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

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

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 félicidar

{1}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a le lien de vie.

{1}{W} : Attachez l'Ombre de félicidar 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

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 félicidar

{1}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a le lien de vie.

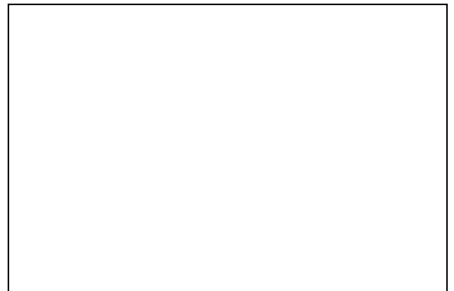
{1}{W} : Attachez l'Ombre de félicidar à une créature ciblée que vous contrôlez.

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

Ombre de mammoth

{4}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3 et a la vigilance.

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

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

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

Sigille du trône vacant

{3}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'indrik

{4}{G}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +4/+4, elle a l'initiative et toutes les créatures capables de la bloquer le font.

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

