

Ellivère de la Cour sauvage

{2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

M

À chaque fois qu'Ellivère de la Cour sauvage arrive sur le champ de bataille ou attaque, créez un jeton de rôle Vertueux attaché à une autre créature ciblée que vous contrôlez. (Si vous contrôlez un autre rôle sur lui, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez.)

À chaque fois qu'une créature enchantée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon des fleurs

{2}{G}{R}

Créature-enchantement : esprit

R

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

Druidesse de paradis

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faune façonneuse de terreau

{2}{G}

Créature : satyre et druide

R

Quand la Faune façonneuse de terreau arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'au moins une carte de terrain. Quand vous faites ainsi, renvoyez jusqu'à autant de cartes de permanent non-terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

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

Orphe aux bibelots

{X}{G}



Créature : orphe

R

L'Orphe aux bibelots arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand l'Orphe aux bibelots arrive sur le champ de bataille, révéléz les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes d'aura avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

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

Archonte céleste

{3}{W}{W}



Créature-enchantement : archonte

R

Grâce {5}{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.)


Vol, initiative

La créature enchantée gagne +4/+4 et a le vol et l'initiative.

4/4

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.

<i>Constellation</i> ? 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

Bouvier {3}{W}




Créature : humain et paysan R

Vigilance
Le Bouvier ne peut pas être bloqué par les bovidés.
À chaque fois que le Bouvier arrive sur le champ de bataille ou attaque, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 2/4 blanche Bovidé et vous piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bétail libéré {5}{W}




Créature : chat et oiseau et bovidé R

Quand le Bétail libéré meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie, un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol et un jeton de créature 2/4 blanche Bovidé. Pour chacun de ces jetons, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'aura depuis votre main et/ou votre cimetière qui lui est attachée.

4/6

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

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

Élus d'Ajani {2}{W}{W}

Créature : chat et soldat R

À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat. Si cet enchantement est une aura, vous pouvez l'attacher au jeton.

3/3

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

Gylwain, directeur d'audition {1}{G}{W}

Créature légendaire : humain et barde M

À chaque fois que Gylwain, directeur d'audition ou une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
 ? Créez un jeton de rôle Royal attaché à cette créature.
 ? Créez un jeton de rôle Ensorceleur attaché à cette créature.
 ? Créez un jeton de rôle Monstre attaché à cette créature.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturaliste de Jukai

{G}{W}



Créature-enchantement : humain et moine

U

Lien de vie

Les sorts d'enchantement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval



Terrain

R

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez deux ?

? Détruisez tous les artefacts.

? Détruisez tous les enchantements.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 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

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, 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

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
{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

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

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

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

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

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

Cadeau généreux

{2}{W}



Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture minutieuse

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : artefact ou créature

Tant que le permanent enchanté est une créature, il gagne +1/+3 et a la portée et « {T} : Ajoutez {G}{G} ».

<i>>Transfert</i> ? {1}{G}, défaissez-vous de la Culture minutieuse : Créez un jeton de créature 1/1 verte Humain et Moine avec « {T} : Ajoutez {G}. »

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

Héritage de géant

{4}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +5/+5 et a « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton Monstre et Rôle attaché à jusqu'à une créature attaquante ciblée. » (La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.)

Quand l'Héritage de géant est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

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

Présence de l'enchantresse

{2}{G}

Enchantement

R

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

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

Puissance indomptable

{3}{G}

Enchantement : aura

R

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Le contrôleur de la créature enchantée peut faire qu'elle attribue ses blessures de combat comme si elle n'était pas bloquée.

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

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

Diadème du point du jour

{W}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : 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

Destinée angélique

{2}{W}{W}

Enchantement : aura

M

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +4/+4, a le vol et l'initiative, et elle est un ange en plus de ses autres types.

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez la Destinée angélique dans la main de son propriétaire.

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

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