

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

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

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

Nudebois

{2}{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 Nudebois.

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

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

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

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

Krond à l'habillage

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

Créature légendaire : archonte

M

Vol, vigilance

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

6/6

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

Scion de Boisaieul

{3}{G}{W}

Créature : élémental

R

Piétinement, lien de vie

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

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois rêves{4}{W}

RituelM

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêtC

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêtC

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêtC

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



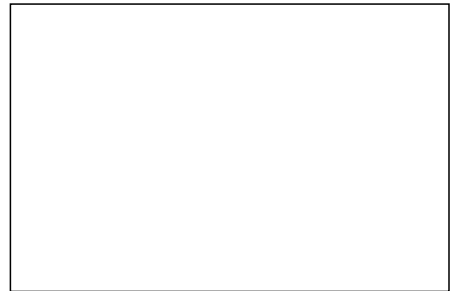
Terrain de base : forêt

**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 ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="143 227 416 288"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="646 227 919 288"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



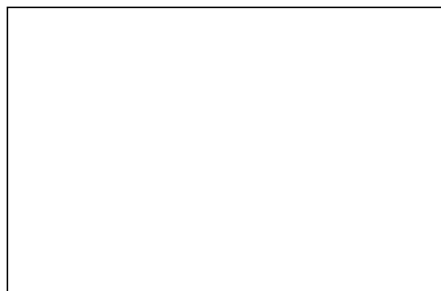
Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="143 624 416 685"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="646 624 919 685"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Plaine



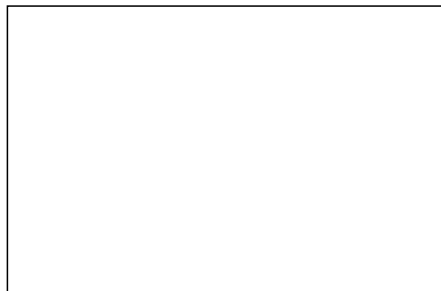
Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="143 227 416 288"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="646 227 920 288"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="143 623 416 685"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="646 623 920 685"/></div>

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

### 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

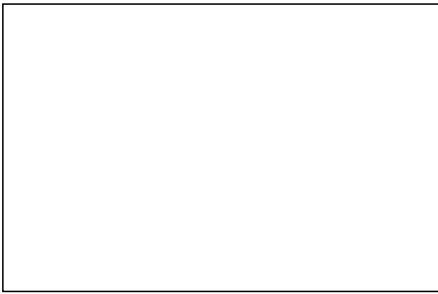
Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

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

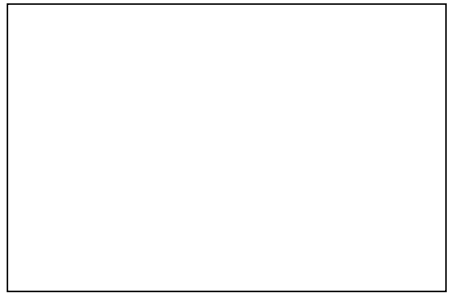
{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sigille du trône vacant

{3}{W}{W}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchancement, 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

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