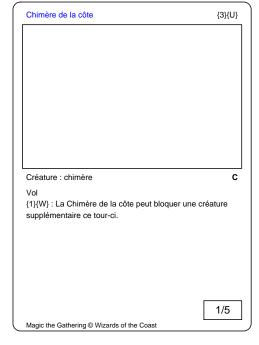


Eidôlon prestepas	{1}{U}
Créature-enchantement : esprit	U
Grâce {5}{U} (Si vous lancez cette carte	e pour son coût de
grâce, c'est un sort d'aura avec enchan	
redevient une créature si elle n'est pas créature.)	attachée à une
L'Eidôlon prestepas ne peut pas être bl	loqué.
La créature enchantée gagne +1/+1 et	•
bloquée.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



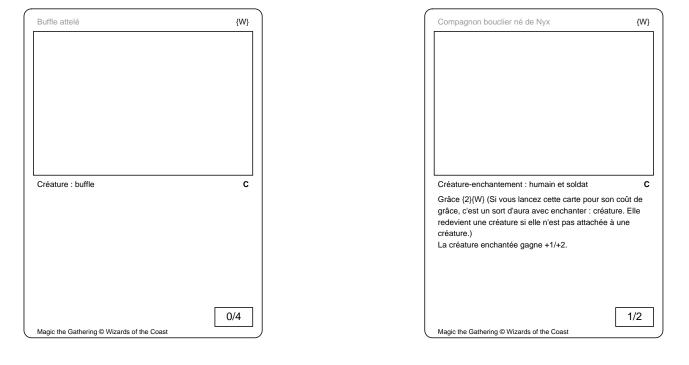
Émissaire de Thassa	{3}{U}
Créature-enchantement : crabe	U
Grâce {5}{U} (Si vous lancez cette carte pou	r son coût de
grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter :	
redevient une créature si elle n'est pas attac	hée à une
créature.) À chaque fois que l'Émissaire de Thassa ou	que la créature
enchantée inflige des blessures de combat à	•
piochez une carte.	•
La créature enchantée gagne +3/+3.	
	0.49
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Serpent des flots déchaînés	{4}{U}
Orá atomo o manda a manda	
Créature : grand serpent	С
Le Serpent des flots déchaînés ne peut pas attaquer	à
Le Serpent des flots déchaînés ne peut pas attaquer moins que vous renvoyiez un enchantement que vou	à s
Le Serpent des flots déchaînés ne peut pas attaquer	à s
Le Serpent des flots déchaînés ne peut pas attaquer moins que vous renvoyiez un enchantement que vou contrôlez dans la main de son propriétaire. (Ce coût	à s
Le Serpent des flots déchaînés ne peut pas attaquer moins que vous renvoyiez un enchantement que vou contrôlez dans la main de son propriétaire. (Ce coût	à s
Le Serpent des flots déchaînés ne peut pas attaquer moins que vous renvoyiez un enchantement que vou contrôlez dans la main de son propriétaire. (Ce coût	à s
Le Serpent des flots déchaînés ne peut pas attaquer moins que vous renvoyiez un enchantement que vou contrôlez dans la main de son propriétaire. (Ce coût	à s
Le Serpent des flots déchaînés ne peut pas attaquer moins que vous renvoyiez un enchantement que vou contrôlez dans la main de son propriétaire. (Ce coût	à s

Triton né de Nyx	{2}{U}
Créature-enchantement : ondin	С
Grâce {4}{U} (Si vous lancez cette carte pour son	
grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créatu	
redevient une créature si elle n'est pas attachée à créature.)	une
La créature enchantée gagne +2/+3.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

\subset	Serpent des flots dechaines	{4}{U}
	Créature : grand serpent	С
	Le Serpent des flots déchaînés ne peut pas attaquer moins que vous renvoyiez un enchantement que vou contrôlez dans la main de son propriétaire. (Ce coût o payé au moment où les attaquants sont déclarés.)	S
	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	4/4

Triton né de Nyx	{2}{U}
Créature-enchantement : ondin	С
Grâce {4}{U} (Si vous lancez cette carte pour grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : c redevient une créature si elle n'est pas attact	réature. Elle
créature.)	
La créature enchantée gagne +2/+3.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Compagnon bouclier né de Nyx	{W}
Créature-enchantement : humain et soldat	С
Grâce {2}{W} (Si vous lancez cette carte pour son	
grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créatur redevient une créature si elle n'est pas attachée à	
créature.)	une
La créature enchantée gagne +1/+2.	
[1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2

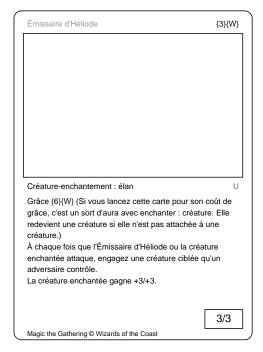
Doyen du clan Lagonna	{2}{W}
Créature : centaure et conseiller	C
Quand le Doyen du clan Lagonna arrive bataille, si vous contrôlez un enchanten points de vie.	

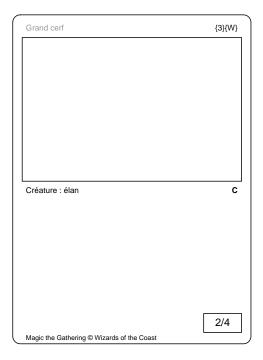
Eidôlon aux lames fantômes	{2}{W}
Créature-enchantement : esprit	U
Grâce {5}{W} (Si vous lancez cette carte pour	
grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : cr redevient une créature si elle n'est pas attach	
créature.)	ee a une
Double initiative (Cette créature inflige des ble	essures de
combat d'initiative et des blessures de comba	
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la do	ouble initiative.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,,
g 23momig 0 Wizardo 0 mo 09dat	

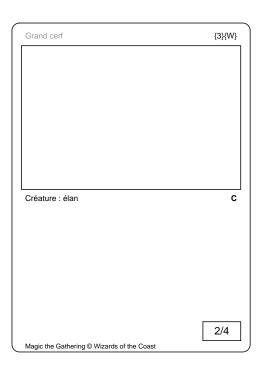
Eldolon optimiste	{VV}
Créature-enchantement : esprit	С
Grâce {3}{W} (Si vous lancez cette carte pour son o	coût de
grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créatur	
redevient une créature si elle n'est pas attachée à u créature.)	ıne
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créatu	ire vous
font aussi gagner autant de points de vie.)	
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de	vie.
Г	1/1
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Eldôlon aux lames fantômes	{2}{VV}
Créature-enchantement : esprit	U
Grâce {5}{W} (Si vous lancez cette carte pour so	
grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créa redevient une créature si elle n'est pas attachée	
créature.)	u u
Double initiative (Cette créature inflige des bless	
combat d'initiative et des blessures de combat ne La créature enchantée gagne +1/+1 et a la doub	
3.3	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

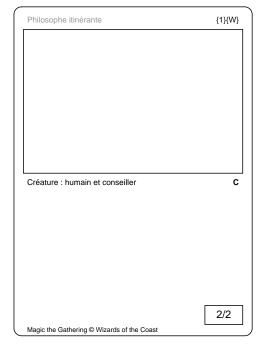
Émissaire d'Héliode	{3}{W}
Créature-enchantement : élan	U
Grâce {6}{W} (Si vous lancez cette carte grâce, c'est un sort d'aura avec enchante redevient une créature si elle n'est pas at	er : créature. Elle
créature.) À chaque fois que l'Émissaire d'Héliode o	ou la créature
enchantée attaque, engagez une créature adversaire contrôle.	
La créature enchantée gagne +3/+3.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

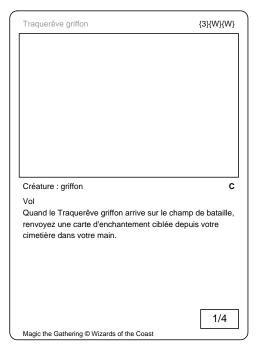


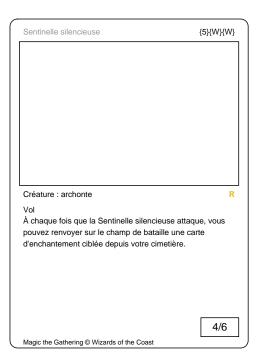




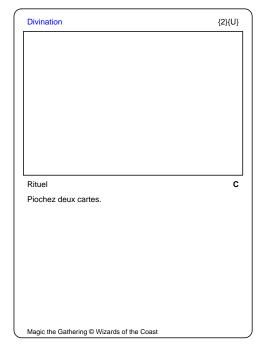
Philosophe itinérante	{1}{W}
Créature : humain et conseiller	С
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

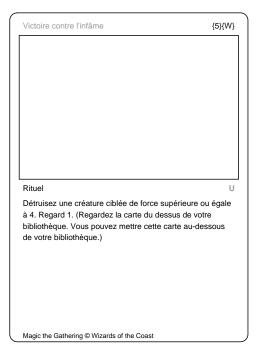


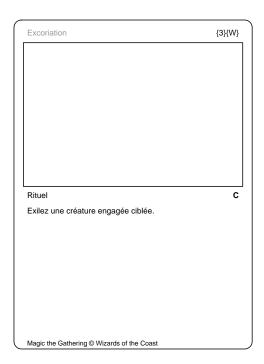


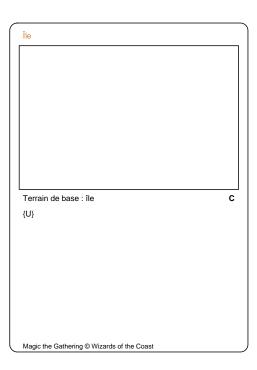


	Traquerêve griffon	{3}{W}{W}
ſ		
L	Créature : griffon	С
	Vol	
	Quand le Traquerêve griffon arrive sur le champ renvoyez une carte d'enchantement ciblée depuis cimetière dans votre main.	
		1/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



















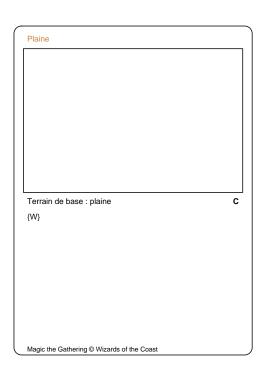






Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain de base : plaine	С
{W}	
• •	
. ,	



_		
	Plaine	
	Terrain de base : plaine	С
	{W}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		Tenir en respect	[1}{W}
Terrain de base : plaine C		Éphémère	С
(W)		Prévenez, ce tour-ci, les prochaines 7 blessures qui devraient être infligées à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Turbulences	{3}{U}
Éphémère	С
Mettez une créature ciblée au-dessus de la biblio son propriétaire.	thèque de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Collet d'éternité	{5}{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature Quand le Collet d'éternité arrive sur le champ de b	ataille
piochez une carte.	atamo,
La créature enchantée ne se dégage pas pendant	l'étape
de dégagement de son contrôleur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Don d'immortalité	{2}{W}	Épreuve d'Héliode	{1}{W}
Enchantement : aura	R	Enchantement : aura	U
Enchanter : créature Quand la créature enchantée meurt, renv sur le champ de bataille sous le contrôle propriétaire. Renvoyez le Don d'immortal de bataille, attaché à cette créature, au d prochaine étape de fin.	de son ité sur le champ	Enchanter : créature À chaque fois que la créature enc un marqueur +1/+1 sur elle. Ensu marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifie Quand vous sacrifiez l'Épreuve d points de vie.	uite, si elle a au moins trois ez l'Épreuve d'Héliode.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Épreuve d'Héliode	{1}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter: créature À chaque fois que la créature enchantée un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si e marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épre	elle a au moins trois
Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lien solaire {3}{W}	
Enchantement : aura	
Enchanter : créature La créature enchantée a « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur cette créature. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

