

Eutropie, deux fois protégée

{1}{G}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

U

&lt;i>&gt;Constellation&lt;/i> ? À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée. Cette créature acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade du bosquet ilyseén

{2}{G}

Créature-enchantement : nymphe et dryade

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours. Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien aux fleurs de Nyx

{4}{G}{G}{G}

Créature-enchantement : élémental

M

Piétinement

Si vous engagez un permanent pour du mana, il produit trois fois autant de ce mana à la place.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond nessian

{1}{G}

Créature : satyre et éclaircur

U

&lt;i>&gt;Constellation&lt;/i> ? À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de terrain parmi elles et mettre cette carte dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère aux ailes scintillantes

{3}{U}

Créature-enchantement : chimère

U

Vol

Au début de votre entretien, renvoyez jusqu'à un autre enchantement ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, Bathrénne

{3}{U}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature.

Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

{3}{U} : Engagez une autre créature ciblée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide

{1}{U}{U}

Créature : peuple fée et gredin

M

Flash

Vol

L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

&lt;b>Chapardage</b> {1}{U}

&lt;i>Éphémère : aventure</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thaumaturge protéen

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

R

&lt;i>Constellation</i> ? À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que le Thaumaturge protéen devienne une copie d'une autre créature ciblée, excepté qu'il a cette capacité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde

{X}{G}{U}

Créature : méduse et hydre et bête

M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouro, titan de la Rage de la nature

{1}{G}{U}

Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Ouro arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois qu'Ouro arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Échappée ?{G}{G}{U}{U}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots

{G}{G}{U}{U}

Créature : elfe et lézard et sorcier

U

Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig



Terrain

R

Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.

{T} : Ajoutez {G}.

{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



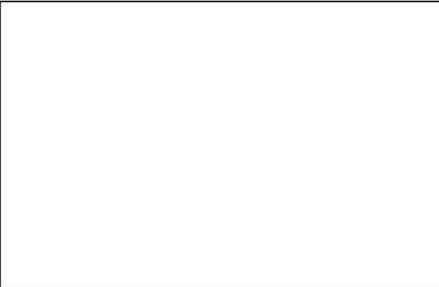
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress



Terrain

R

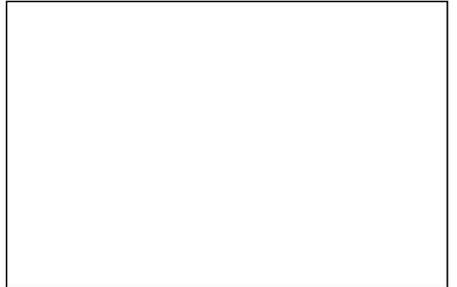
Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.

{T} : Add {U}.

{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



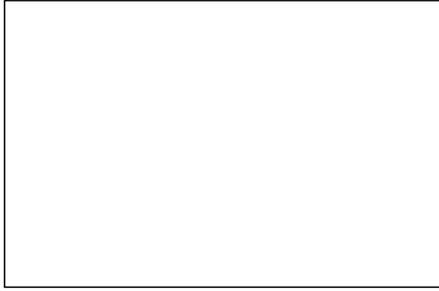
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



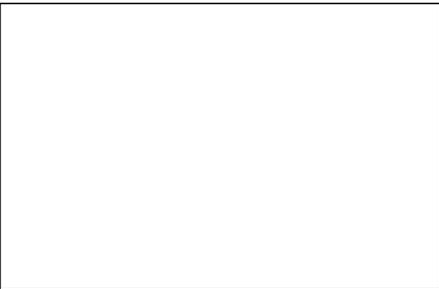
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



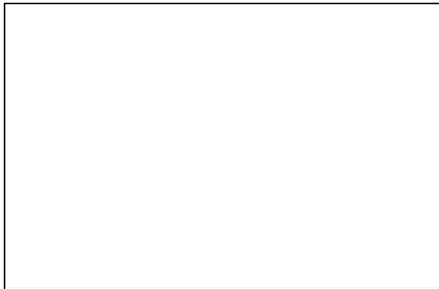
Terrain de base : forêt

**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  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

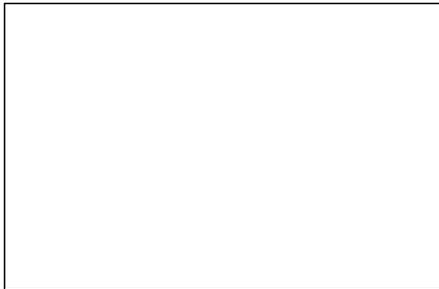


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



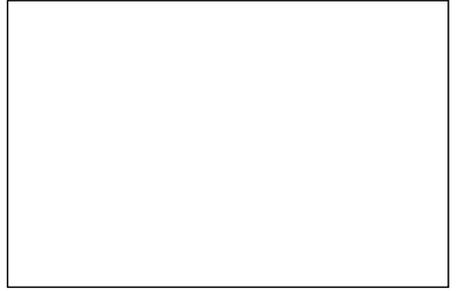
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

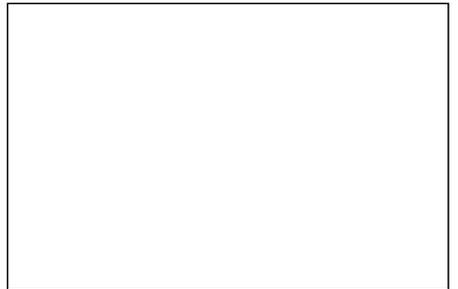
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}



Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni tourbillonnant

{2}{U}

Éphémère

U

Pour chaque sort et chaque capacité que vos adversaires contrôlent, contrecarrez-les à moins que son contrôleur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique

{2}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu. Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protéger

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans échappatoire

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ou de planeswalker ciblé.  
Si ce sort est contrearré de cette manière, exiliez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.  
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sens

{2}{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.  
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répudier // Répliquer

{GU}{GU} // {1}{G}{U}

Éphémère / Rituel

R

&lt;b>Répudier</b> {GU}{GU}  
&lt;i>Éphémère</i>

Contrecarrez une capacité activée ciblée ou une capacité déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

&lt;b>Répliquer</b> {1}{G}{U}  
&lt;i>Rituel</i>

Créez un jeton qui est une copie d'une créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la chasse

{2}{G}

Enchantement

C

Flash

Quand l'Augure de la chasse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

{2}{B}, sacrifiez l'Augure de la chasse : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance de l'hydre

{2}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Croissance de l'hydre arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédictio de la bruyère de guerre

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand la Bénédiction de la bruyère de guerre arrive sur le champ de bataille, la créature enchantée se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

La créature enchantée gagne +0/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entraînement setessien

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand l'Entraînement setessien arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée gagne +1/+0 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reboisement des régions reculées

{3}{G}

Enchantement

U

Au début de votre étape de fin, dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

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

Saison de croissance

{1}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer

{1}{U}

Enchantement

C

Flash

Quand l'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte.

{2}{U}, sacrifiez l'Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de vérité

{2}{U}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient engagée, si elle n'est pas déclarée comme attaquante, vous pouvez piocher une carte.

{4}{U} : Engagez une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiora vainc la déesse de la Mer

{5}{U}{U}



Enchantement : saga

M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Créez un jeton de créature 8/8 bleue Kraken avec la défense talismanique.

II ? Engagez tous les permanents non-terrain qu'un adversaire ciblé contrôle. Ils ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

III ? Acquérez le contrôle d'un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Création du miroir

{1}{U}{U}



Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Création du miroir arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou enchantement sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau étoilé

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Manteau étoilé arrive sur le champ de bataille, la créature enchantée acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

La créature enchantée gagne +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation énigmatique

{2}{G}{U}

Enchantement

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier un autre enchantement. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de l'enchantement sacrifié, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathie primordiale

{1}{G}{U}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast