

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

Druïdesse de paradis

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

La Druïdesse 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

Championne setessienne

{2}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Constellation ? À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne setessienne et piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des fleurs

{2}{G}{G}

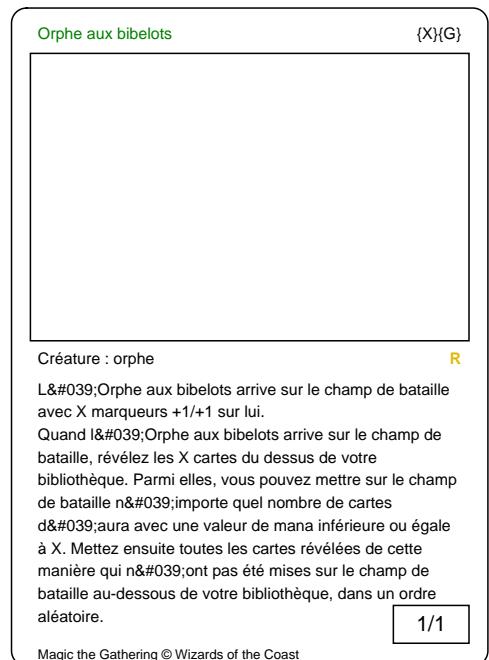
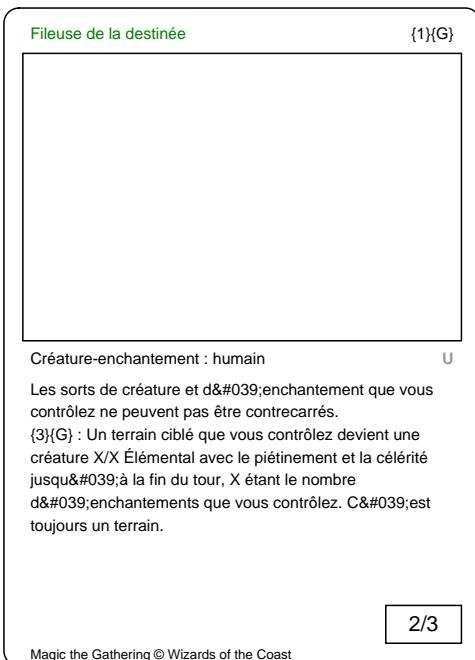
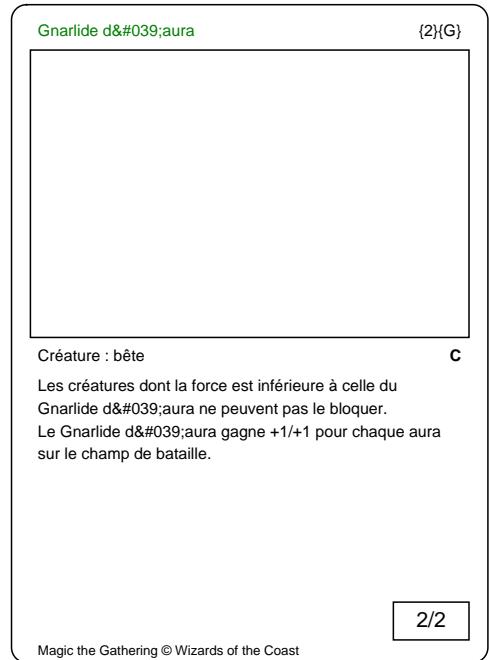
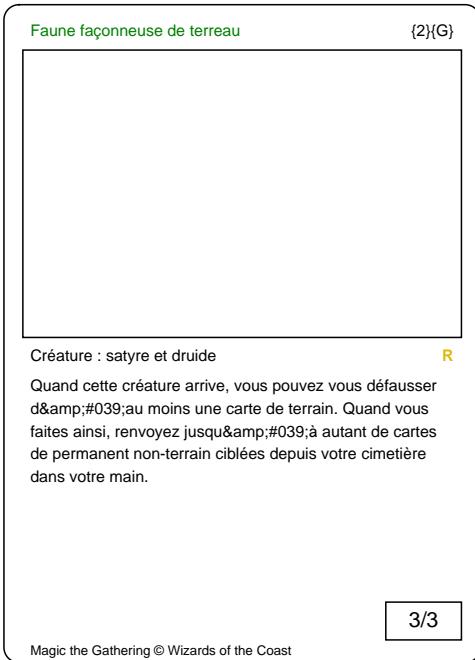
Créature-enchantement : esprit

R

Constellation ? À chaque fois que l'Eidôlon 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



Paladin de bois massif

{1}{G}



Créature-artefact : chevalier

R

Tant que le Paladin de bois massif est enchanté par exactement une aura, il a une force et une endurance de base de 3/3.

Tant que le Paladin de bois massif est enchanté par exactement deux auras, il a une force et une endurance de base de 5/5 et a la vigilance.

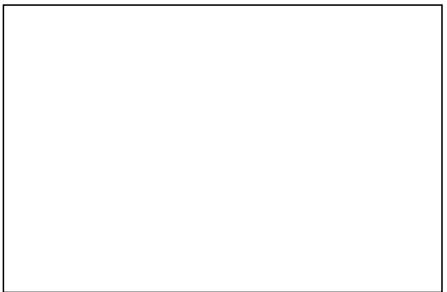
Tant que le Paladin de bois massif est enchanté par au moins trois auras, il a une force et une endurance de base de 10/10, la vigilance et le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse du sanctuaire

{1}{G}



Créature-enchanterement : dryade

R

{T} : Ajoutez X manas d'une couleur unique de votre choix, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}



Créature : elfe et éclaireur et ranger

C

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigie du Front de lianes

{2}{G}



Créature : satyre

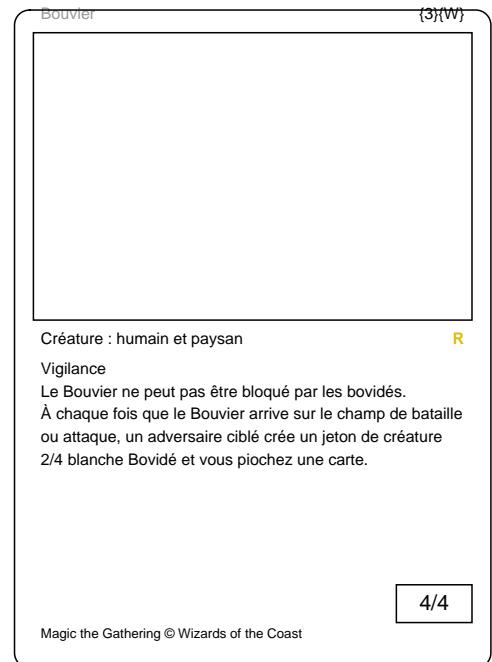
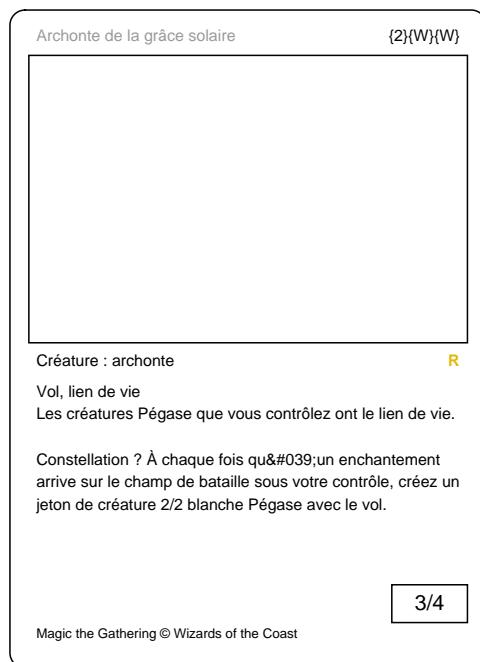
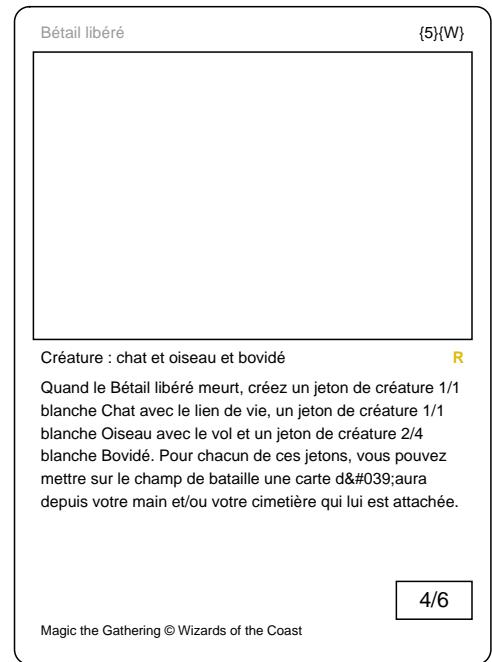
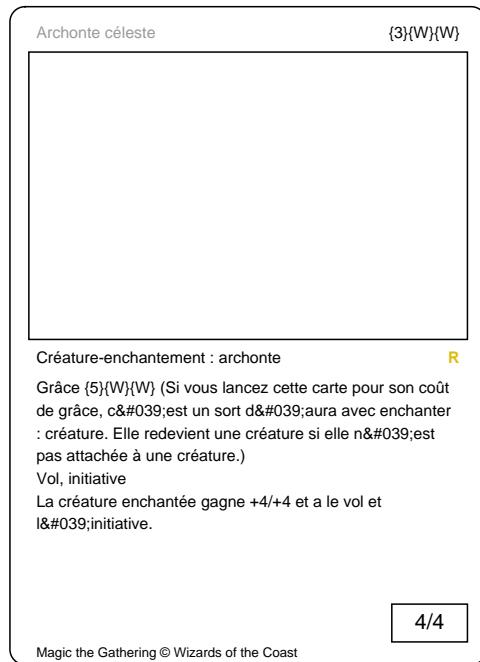
U

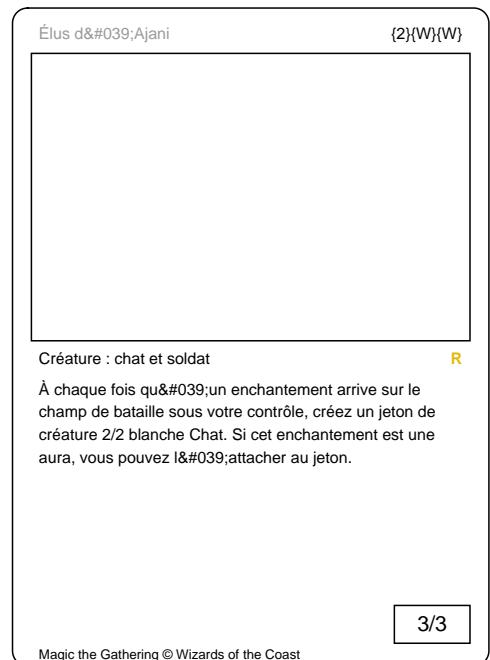
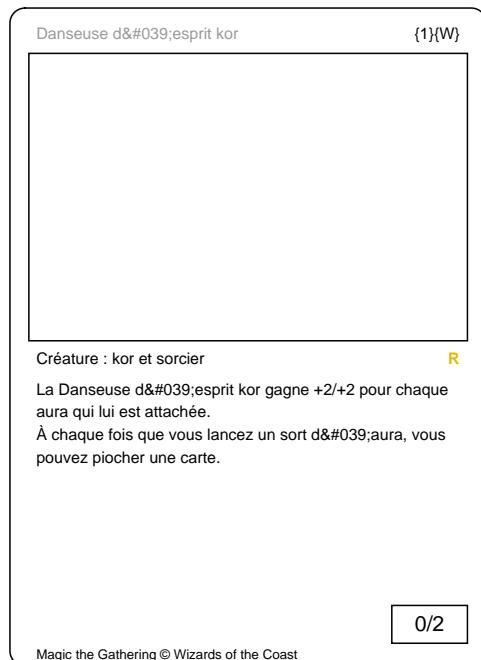
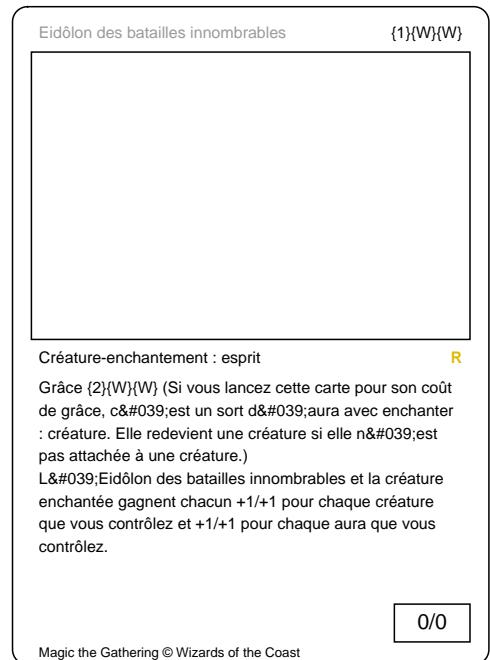
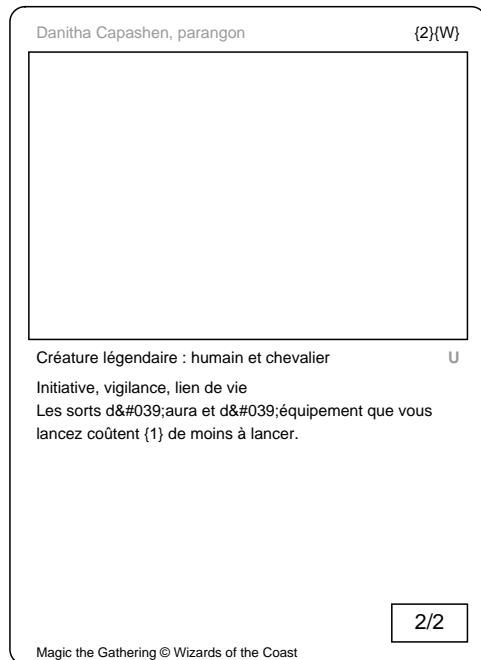
À chaque fois qu'une aura arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

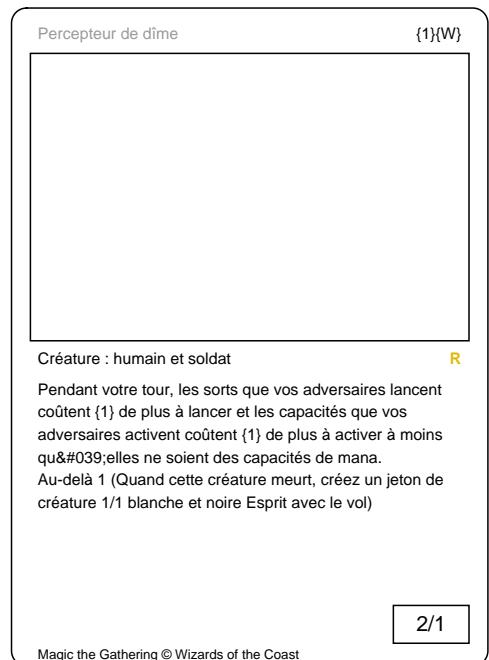
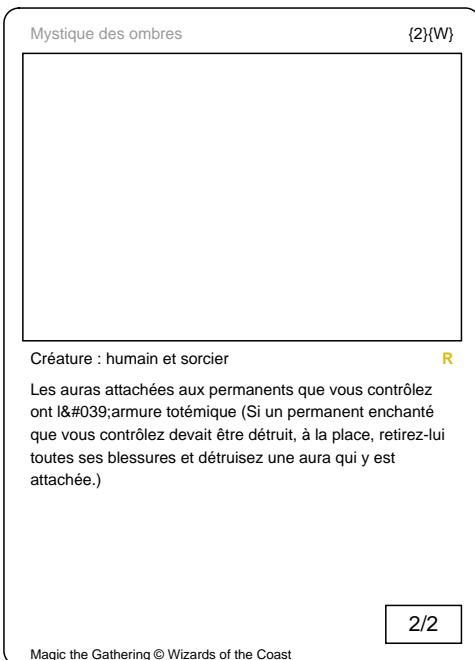
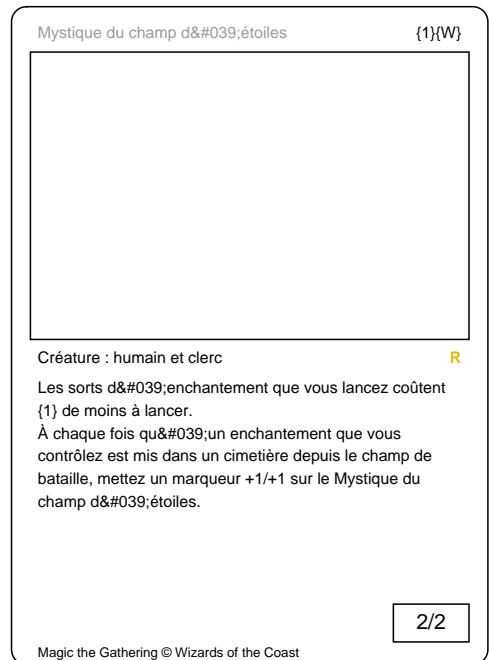
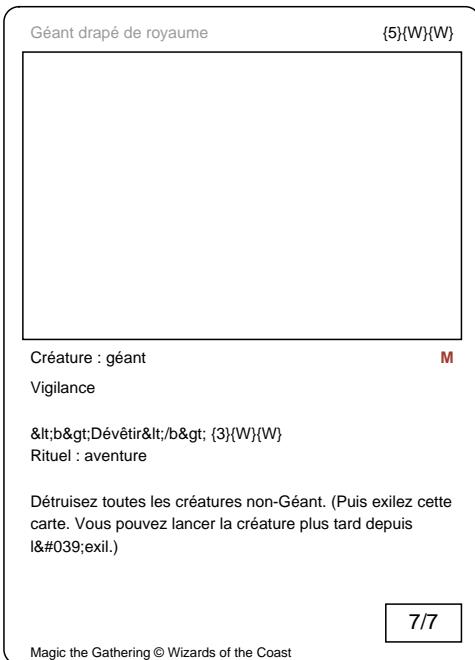
2/3

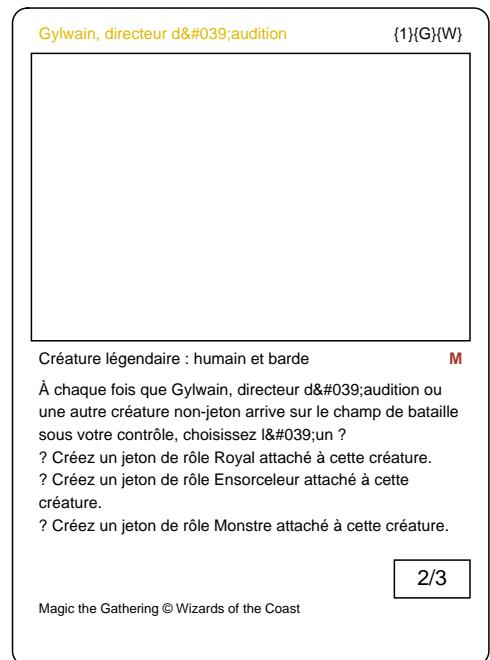
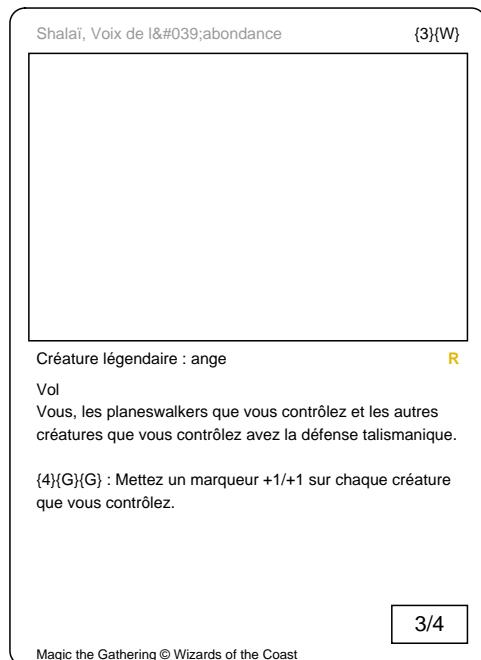
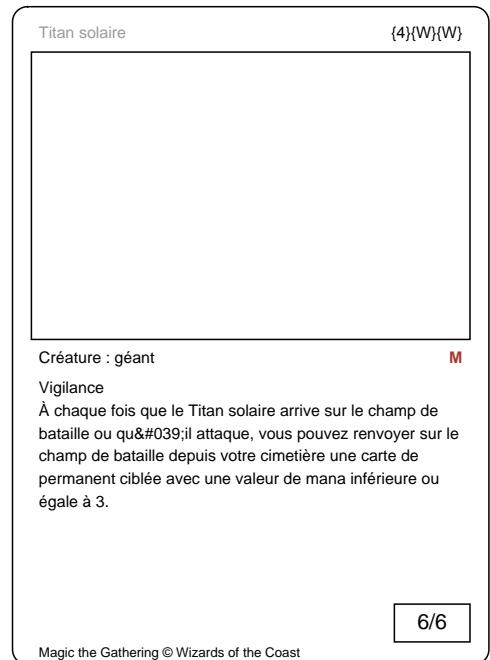
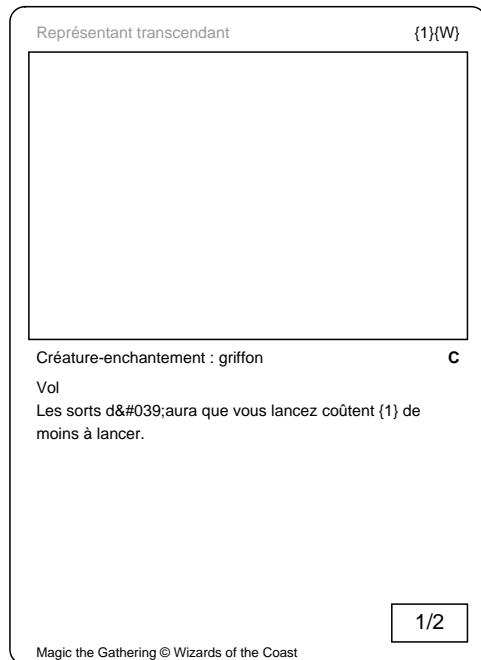
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

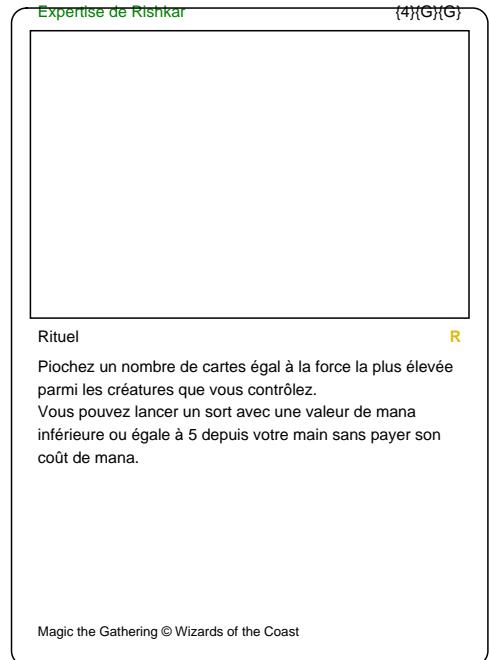
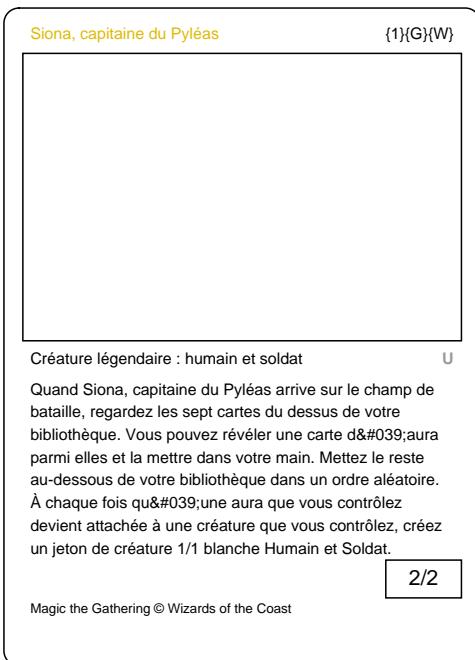
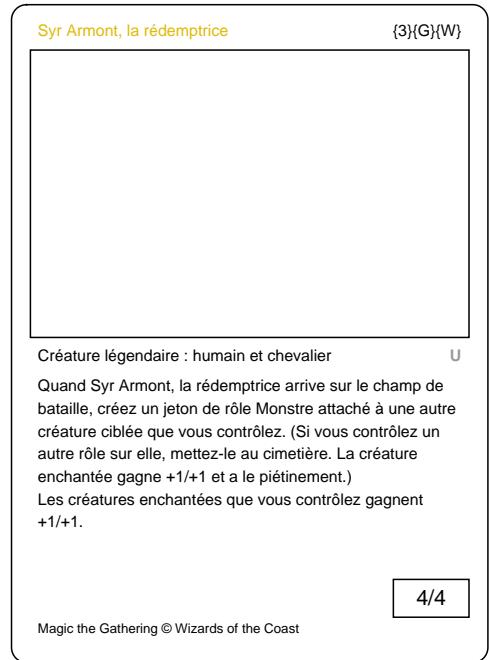
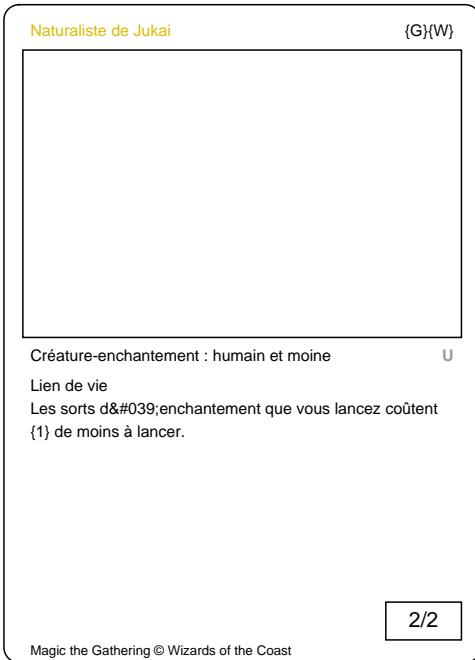
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

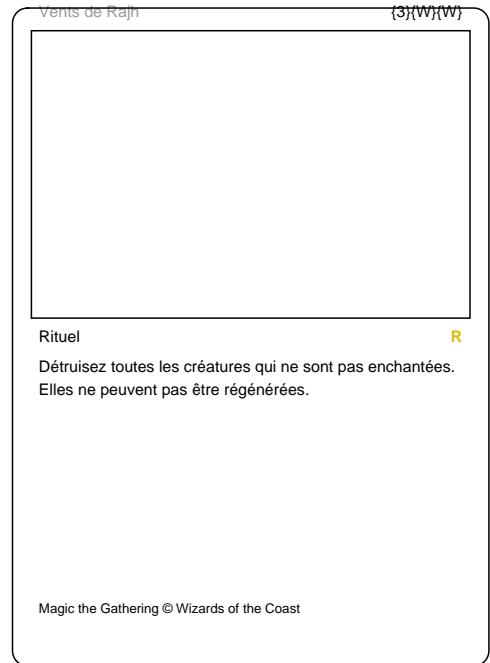
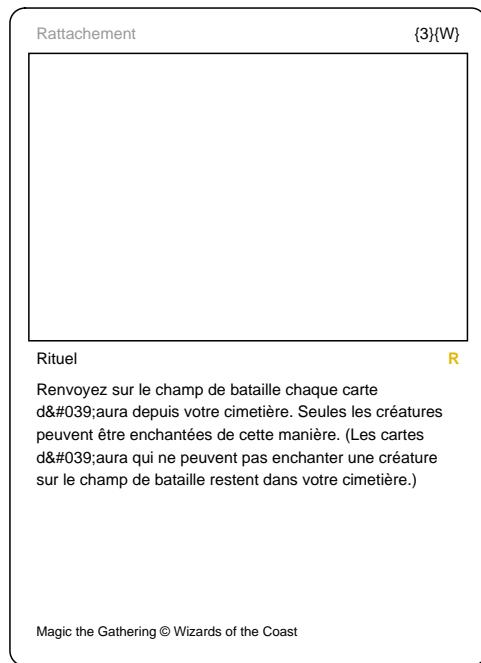
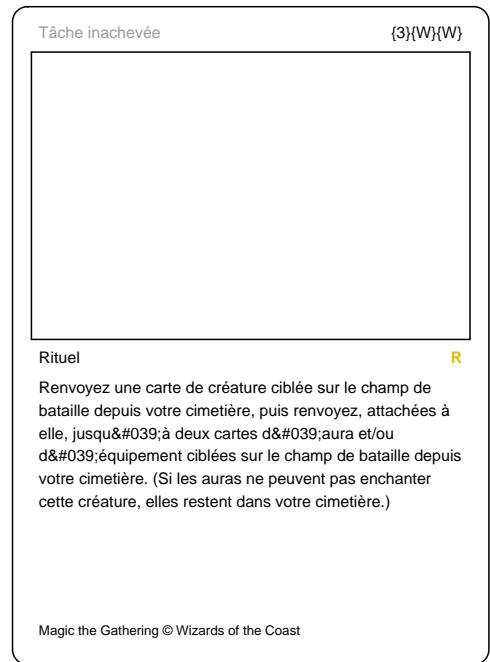
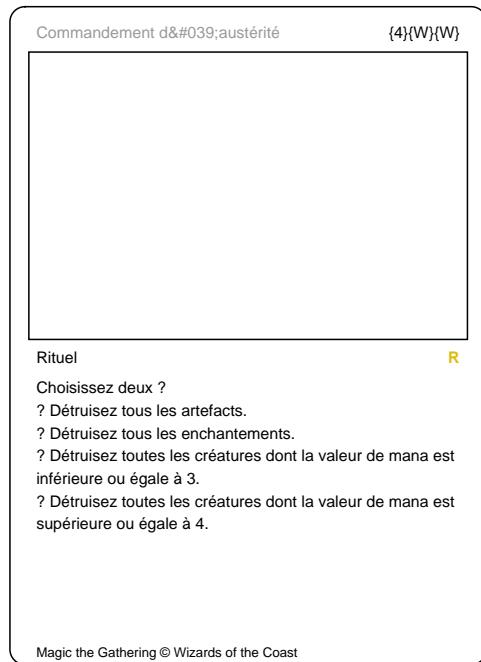












Château Ardenval



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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



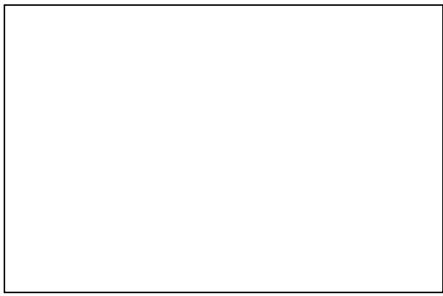
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



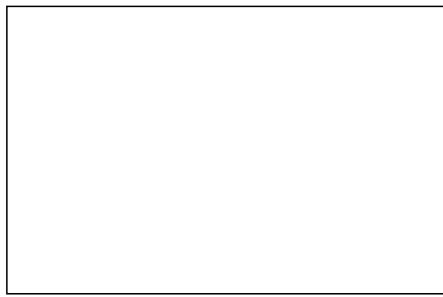
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



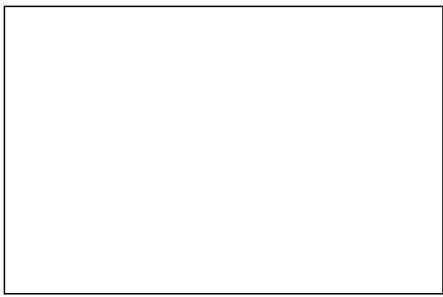
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



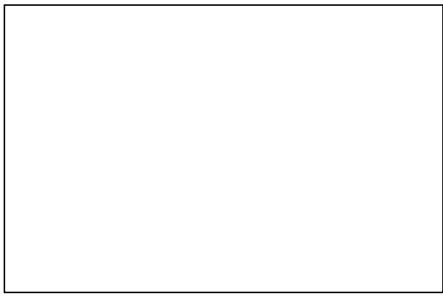
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



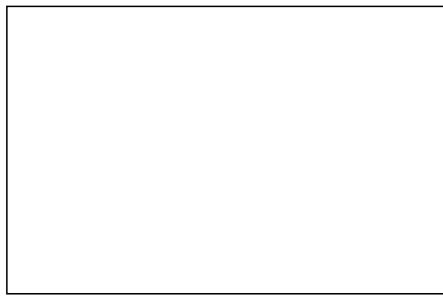
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



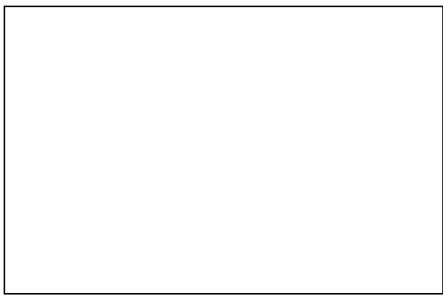
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

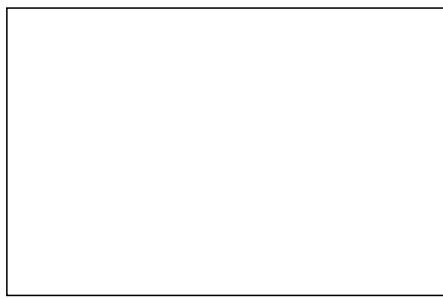
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



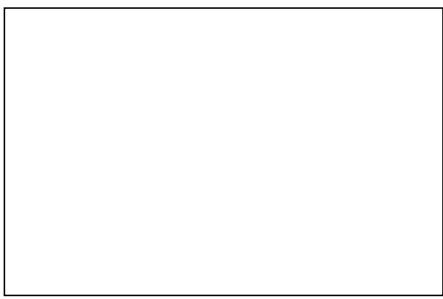
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



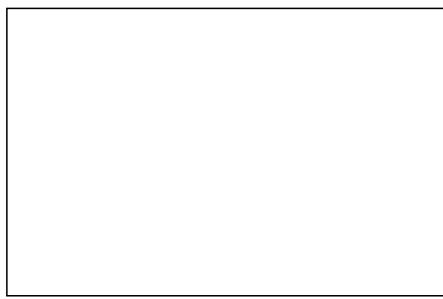
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



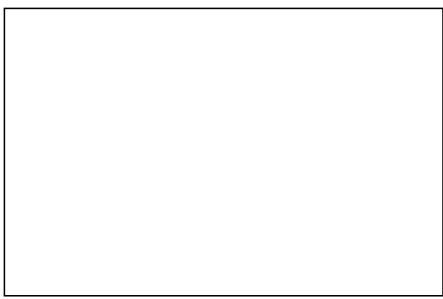
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Paysage myriadaire



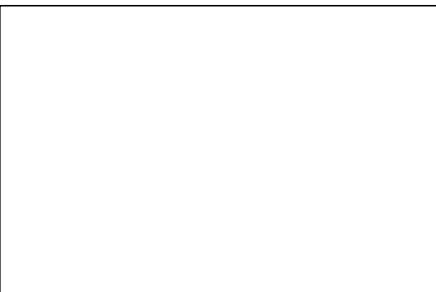
Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
(2), {T}, sacrifiez ce terrain : 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

Orée de la Krosia



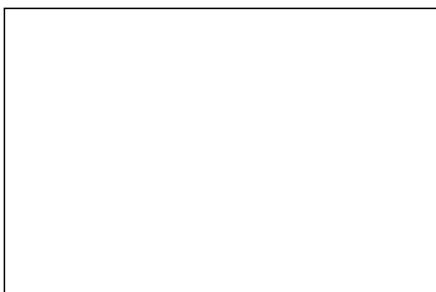
Terrain

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

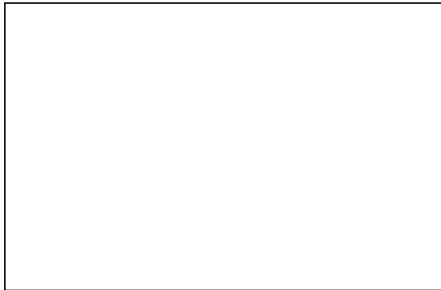
C

align="center"; src="graph/manas/bigW.jpg";></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

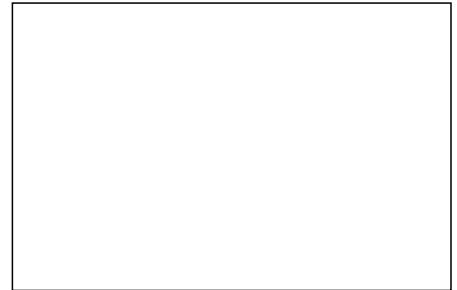


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



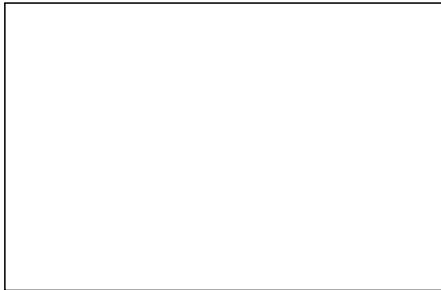
Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

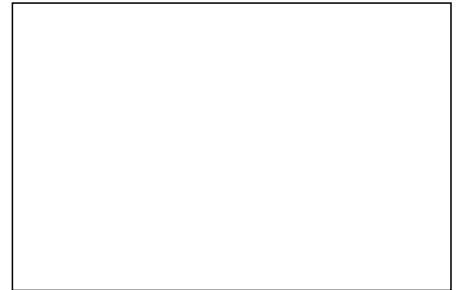


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



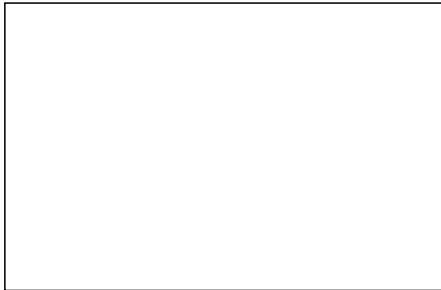
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

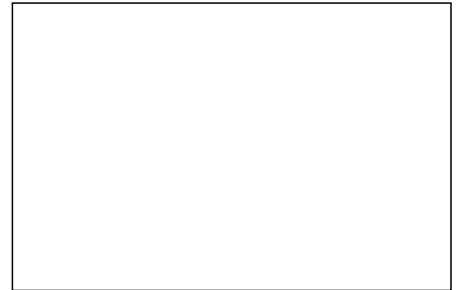


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

R

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

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

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

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

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



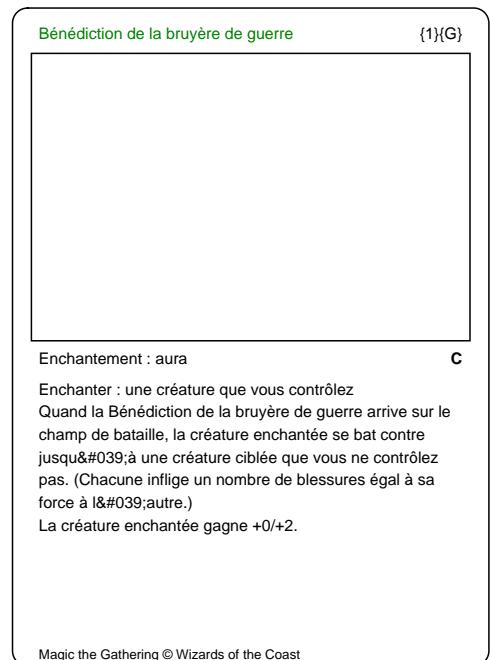
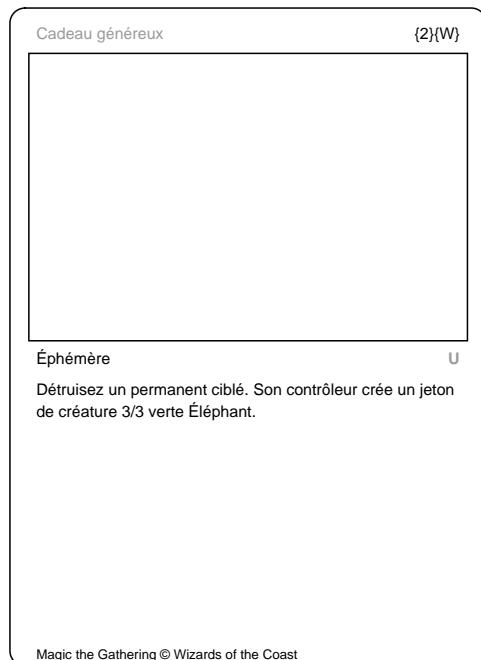
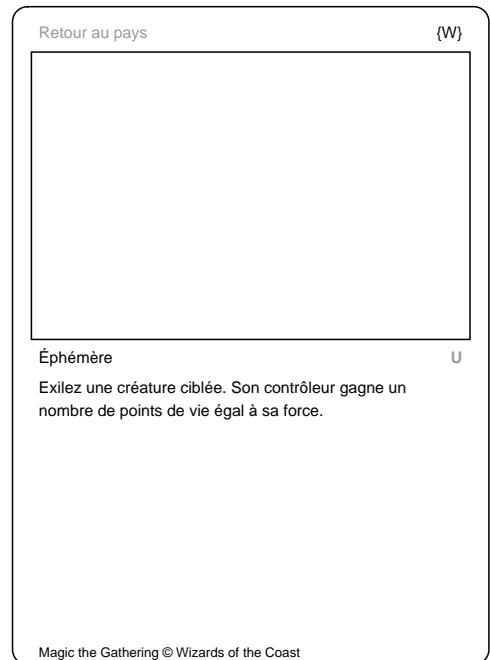
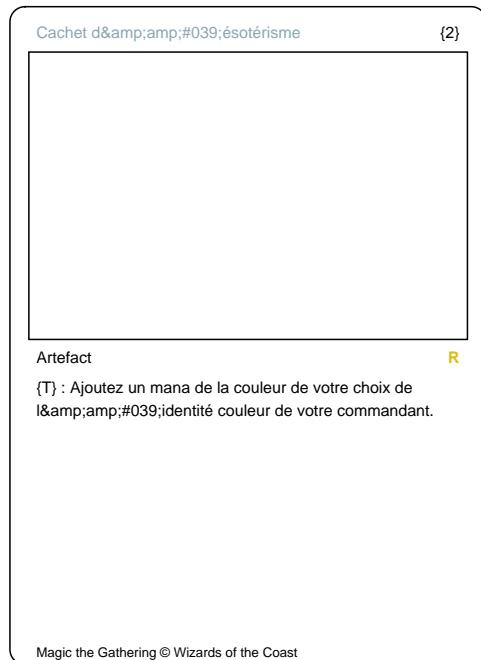
Artefact

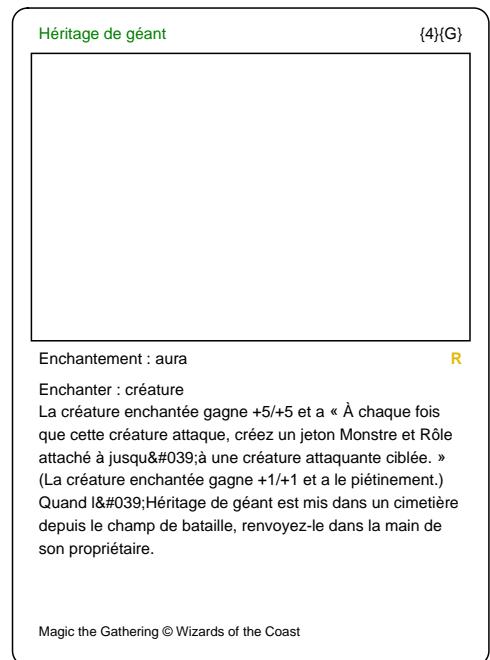
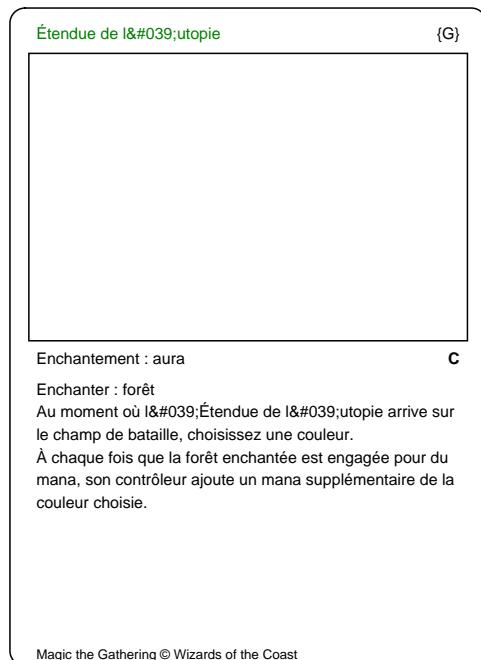
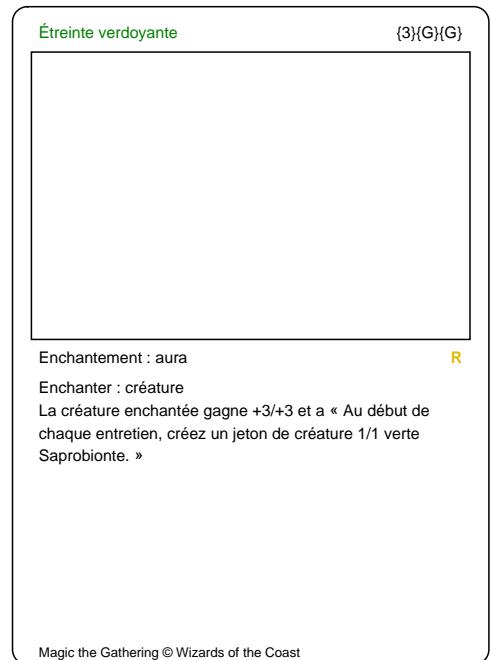
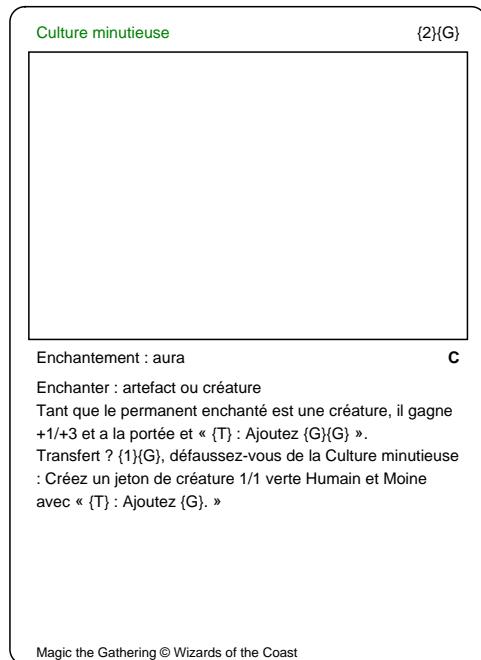
R

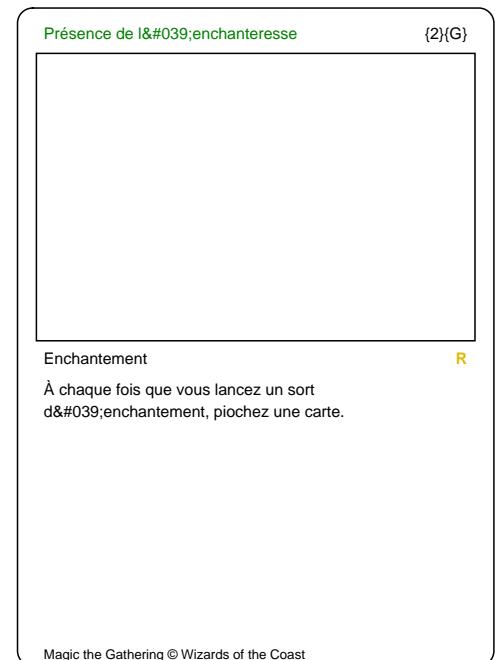
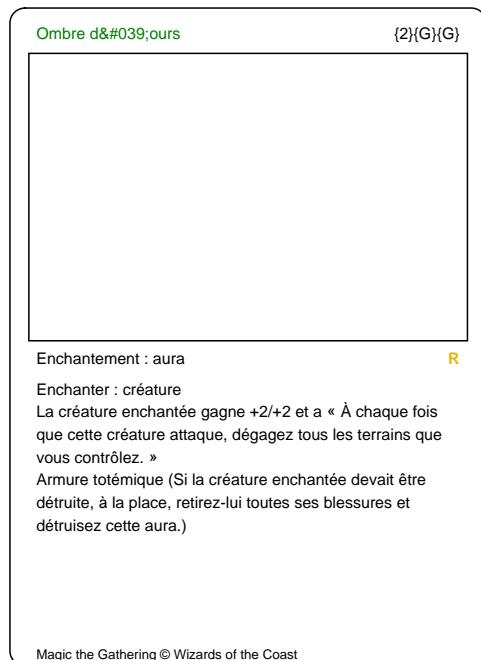
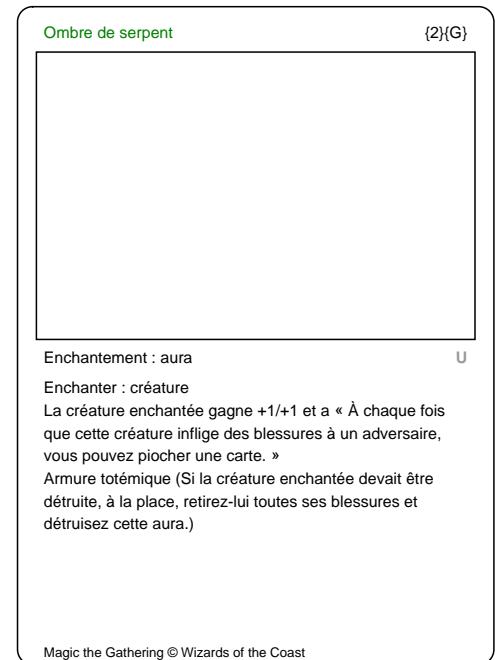
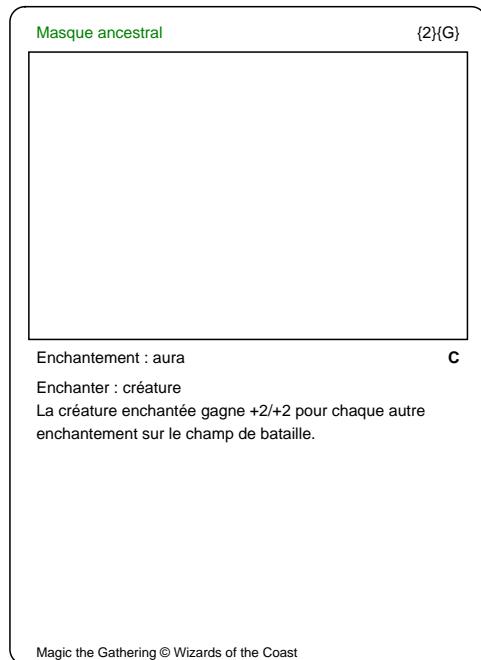
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Acier spectral

{1}{W}



Enchantement : aura

U

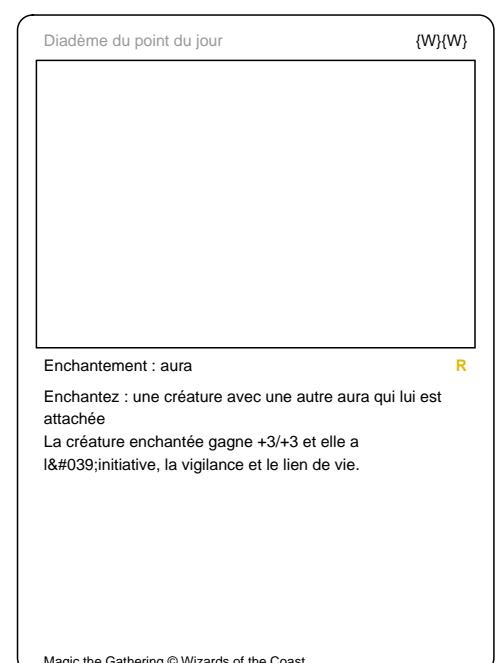
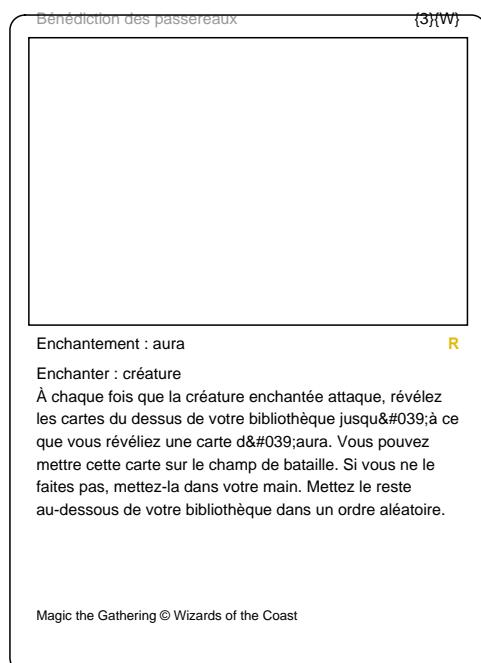
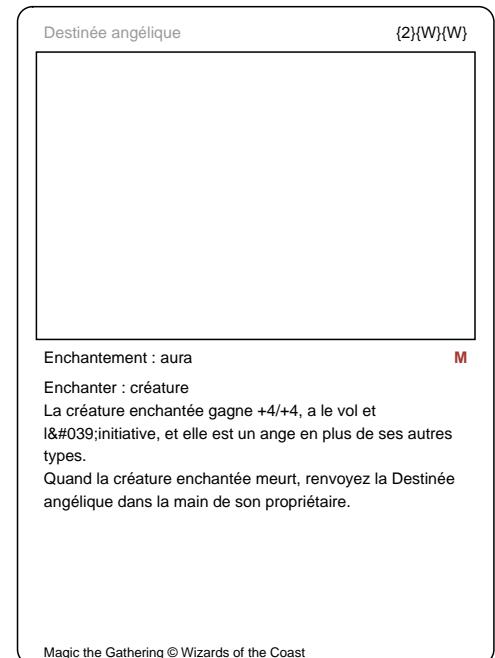
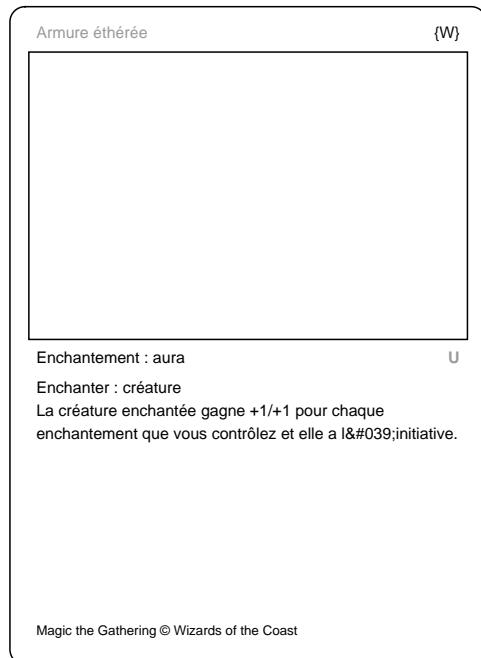
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2.

{1}{W}, exilez l'Acier spectral de votre cimetière : Renvoyez une autre carte d'aura ou équipement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Rune de garde providentielle

{2}{W}

Enchantement : aura

R

Vous pouvez lancer la Rune de garde providentielle comme si elle avait le flash si elle cible un commandant.
Enchanter : créature
La créature enchantée a l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêverie du sage

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature
Quand la Rêverie du sage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque aura que vous contrôlez qui est attachée à une créature.
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez qui est attachée à une créature.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

