Enchanteresse argothienne {1}{G}

Créature : humain et druide R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse argothienne {1}{G}

Créature : humain et druide R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse argothienne {1}{G}

Créature : humain et druide R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse argothienne {1}{G}

Créature : humain et druide R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réassortiment {3}{W}

Rituel R

Renvoyez toutes les cartes d'enchantement depuis votre cimetière sur le champ de bataille. (Les auras sans rien à enchanter restent dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réassortiment {3}{W}

Rituel R

Renvoyez toutes les cartes d'enchantement depuis votre cimetière sur le champ de bataille. (Les auras sans rien à enchanter restent dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réassortiment {3}{W}

Rituel R

Renvoyez toutes les cartes d'enchantement depuis votre cimetière sur le champ de bataille. (Les auras sans rien à enchanter restent dans votre cimetière.)

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 **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

Karakas

Terrain légendaire **M**

{T} : Ajoutez {W}.
{T} : Renvoyez une créature légendaire ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Serra

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {W} pour chaque enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane

Terrain : forêt et plaine R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Serra

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {W} pour chaque enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane

Terrain : forêt et plaine R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane

Terrain : forêt et plaine R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée {W}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée {W}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité de solitude {2}{G}

Enchantement R

Les joueurs ne peuvent lancer des sorts ou activer des capacités que pendant leur propre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura C

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura C

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura C

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

Enchantement **R**

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

Enchantement **R**

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

Enchantement **R**

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

Enchantement R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Herbes éléphantesques {G}

Enchantement U

Entretien cumulatif {1}
Les créatures noires ne peuvent pas vous attaquer.
Les créatures non-noires ne peuvent 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

Herbes éléphantesques {G}

Enchantement U

Entretien cumulatif {1}
Les créatures noires ne peuvent pas vous attaquer.
Les créatures non-noires ne peuvent 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

Herbes éléphantesques {G}

Enchantement U

Entretien cumulatif {1}
Les créatures noires ne peuvent pas vous attaquer.
Les créatures non-noires ne peuvent 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Herbes éléphantesques {G}

Enchantement U

Entretien cumulatif {1}
Les créatures noires ne peuvent pas vous attaquer.
Les créatures non-noires ne peuvent 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

Présence de l'enchanteresse {2}{G}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'enchanteresse {2}{G}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'enchanteresse {2}{G}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'enchanteresse {2}{G}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suffocation {2}{G}

Enchantement U

Les îles ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suffocation {2}{G}

Enchantement U

Les îles ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suffocation {2}{G}

Enchantement U

Les îles ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de guerre {2}{R}

Enchantement R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, les Paroles de guerre infligent 2 blessures à n'importe quelle cible à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitard {2}{W}

Enchantement R

Au début de votre entretien, sacrifiez le Mitard à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.
Sautez votre étape de pioche.
Vous avez le linceul.
Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitard {2}{W}

Enchantement R

Au début de votre entretien, sacrifiez le Mitard à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.
Sautez votre étape de pioche.
Vous avez le linceul.
Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

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'enchantement, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitard {2}{W}

Enchantement R

Au début de votre entretien, sacrifiez le Mitard à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.
Sautez votre étape de pioche.
Vous avez le linceul.
Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Douve {2}{W}{W}

Enchantement R

Les créatures sans le vol ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide {G}{W}

Enchantement R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.
{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide {G}{W}

Enchantement R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.
{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide {G}{W}

Enchantement R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.
{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet solide {G}{W}

Enchantement R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.
{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons {15}

Créature légendaire : eldrazi M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de Multani {G}

Enchantement U

À chaque fois qu'un sort que vous avez lancé est contrecarré, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de Multani {G}

Enchantement U

À chaque fois qu'un sort que vous avez lancé est contrecarré, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de primordium {1}{G}

Enchantement C

Sacrifiez le Sceau de primordium : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de primordium {1}{G}

Enchantement C

Sacrifiez le Sceau de primordium : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice karmique {2}{W}

Enchantement R

À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle détruit un permanent non-créature que vous contrôlez, vous pouvez détruire un permanent ciblé que cet adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang {2}{R}

Enchantement R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice karmique {2}{W}

Enchantement R

À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle détruit un permanent non-créature que vous contrôlez, vous pouvez détruire un permanent ciblé que cet adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu {2}{W}{W}

Enchantement R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune {GW}{GW}

Enchantement : aura R

Enchanter : joueur
Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu {2}{W}{W}

Enchantement R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast