

Dryade à la coiffe de feuilles

{1}{G}



Créature-enchantement : nymphe et dryade

C

Grâce {3}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Portée

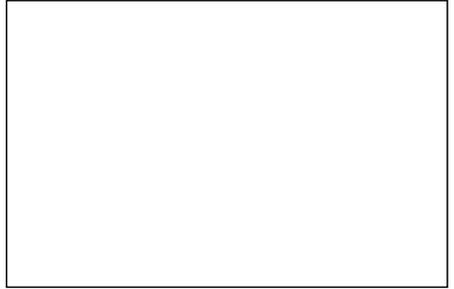
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la portée.

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.

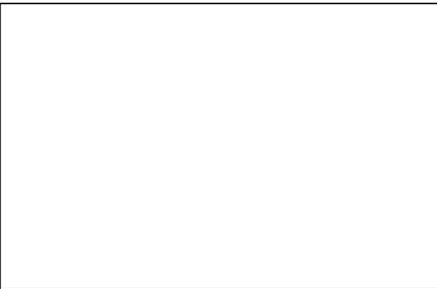
Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade à la coiffe de feuilles

{1}{G}



Créature-enchantement : nymphe et dryade

C

Grâce {3}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Portée

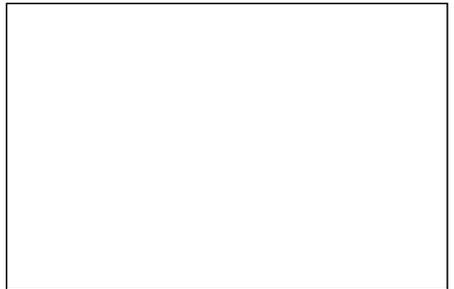
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la portée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon des fleurs

{2}{G}{G}



Créature-enchantement : esprit

R

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que l'Eidolon 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

Eidolon des fleurs

{2}{G}{G}

Créature-enchantement : esprit

R

À chaque fois que l'Eidolon 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

Émissaire de Nyléa

{3}{G}

Créature-enchantement : chat

U

Grâce {5}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Piétinement

La créature enchantée gagne +3/+3 et a le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Nyléa

{3}{G}

Créature-enchantement : chat

U

Grâce {5}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Piétinement

La créature enchantée gagne +3/+3 et a le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fileuse de la destinée

{1}{G}

Créature-enchantement : humain

U

Les sorts de créature et d'enchantement que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

{3}{G} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature X/X Élémental avec le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez. C'est toujours un terrain.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre de faveur {1}{G}{G}



Créature-enchantement : satyre R

Flash

Grâce {3}{G}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

La créature enchantée gagne +4/+2.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond nessian {1}{G}



Créature : satyre et éclairer U

<i>Constellation</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

Satyre de faveur {1}{G}{G}



Créature-enchantement : satyre R

Flash

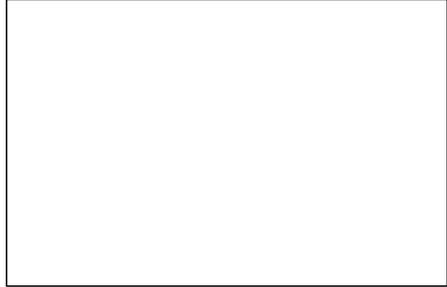
Grâce {3}{G}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

La créature enchantée gagne +4/+2.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond nessian {1}{G}



Créature : satyre et éclairer U

<i>Constellation</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

Eidôlon prestepas

{1}{U}

Créature-enchantement : esprit

U

Grâce {5}{U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

L'Eidôlon prestepas ne peut pas être bloqué.

La créature enchantée gagne +1/+1 et ne peut pas être 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 pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

À chaque fois que l'Émissaire de Thassa ou que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

La créature enchantée gagne +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon prestepas

{1}{U}

Créature-enchantement : esprit

U

Grâce {5}{U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

L'Eidôlon prestepas ne peut pas être bloqué.

La créature enchantée gagne +1/+1 et ne peut pas être 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 pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

À chaque fois que l'Émissaire de Thassa ou que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

La créature enchantée gagne +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naiade des nimbus

{2}{U}

Créature-enchantement : nymphe

C

Grâce {4}{U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naiades des eaux vives

{3}{U}{U}

Créature-enchantement : nymphe

U

À chaque fois que les Naiades des eaux vives ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naiade des nimbus

{2}{U}

Créature-enchantement : nymphe

C

Grâce {4}{U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène hypnotique

{U}

Créature-enchantement : sirène

R

Grâce {5}{U}{U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol

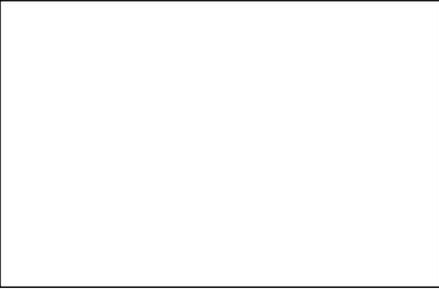
Vous contrôlez la créature enchantée.

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide du don de vie {W}



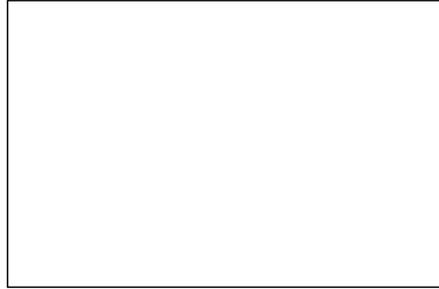
Créature-enchantement : nymphe U

Lien de vie
 {1}, sacrifiez l'Alséide du don de vie : Une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide observatrice {2}{W}



Créature-enchantement : nymphe C

Grâce {4}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
 Vigilance
 La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide du don de vie {W}



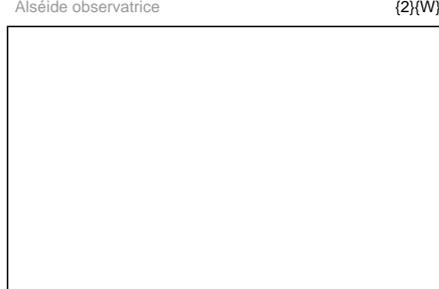
Créature-enchantement : nymphe U

Lien de vie
 {1}, sacrifiez l'Alséide du don de vie : Une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide observatrice {2}{W}



Créature-enchantement : nymphe C

Grâce {4}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
 Vigilance
 La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte céleste

{3}{W}{W}

Créature-enchantement : archonte

R

Grâce {5}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol, initiative

La créature enchantée gagne +4/+4 et a le vol et l'initiative.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon aux lames fantômes

{2}{W}

Créature-enchantement : esprit

U

Grâce {5}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la double initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte céleste

{3}{W}{W}

Créature-enchantement : archonte

R

Grâce {5}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol, initiative

La créature enchantée gagne +4/+4 et a le vol et l'initiative.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon des batailles innombrables

{1}{W}{W}

Créature-enchantement : esprit

R

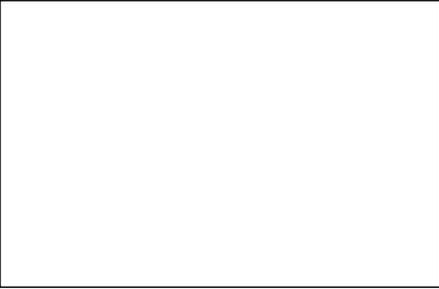
Grâce {2}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

L'Eidolon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon des batailles innombrables {1}{W}{W}



Créature-enchantement : esprit **R**

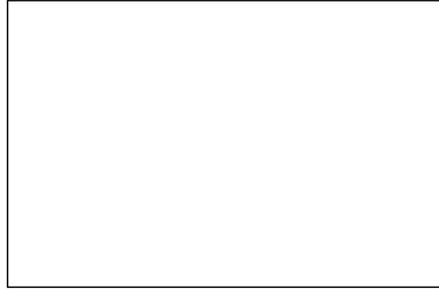
Grâce {2}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

L'Eidolon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon optimiste {W}



Créature-enchantement : esprit **C**

Grâce {3}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

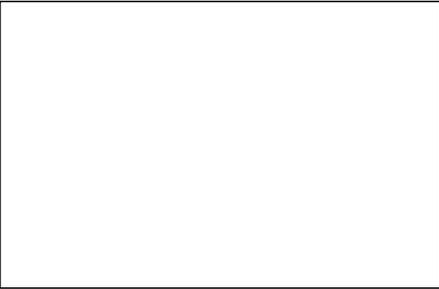
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon optimiste {W}



Créature-enchantement : esprit **C**

Grâce {3}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

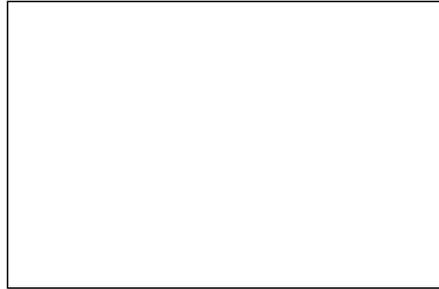
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

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 pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

À chaque fois que l'Émissaire d'Héliode ou la créature enchantée attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

La créature enchantée gagne +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire d'Héliode

{3}{W}

Créature-enchantement : élan

U

Grâce {6}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

À chaque fois que l'Émissaire d'Héliode ou la créature enchantée attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

La créature enchantée gagne +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eutropie, deux fois protégée

{1}{G}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

U

<>Constellation</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

Éphara, déesse de la Polis

{2}{W}{U}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au bleu est inférieure à sept, Éphara n'est pas une créature.

Au début de chaque entretien, si vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle au tour précédent, piochez une carte.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karametra, déesse des moissons

{3}{G}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au vert et au blanc est inférieure à sept, Karametra n'est pas une créature.

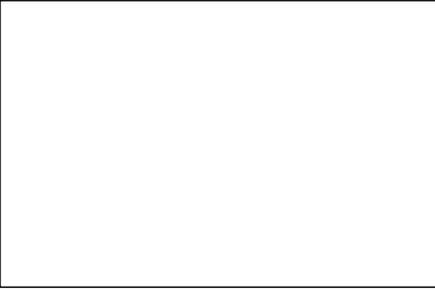
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kestia, la cultivatrice

{1}{G}{W}{U}



Créature-enchantement légendaire : nymphe **M**

Grâce {3}{G}{W}{U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grace, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

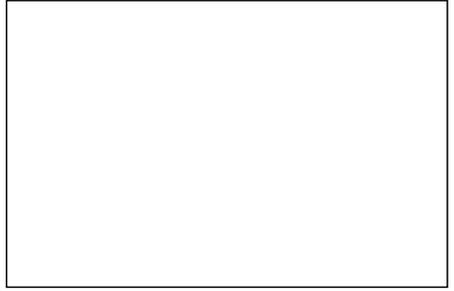
La créature enchantée gagne +4/+4.

À chaque fois qu'une créature enchantée ou une créature-enchantement que vous contrôlez attaque, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



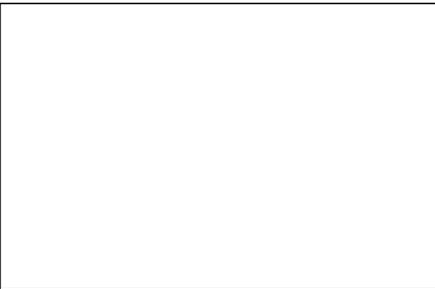
Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kestia, la cultivatrice

{1}{G}{W}{U}



Créature-enchantement légendaire : nymphe **M**

Grâce {3}{G}{W}{U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grace, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

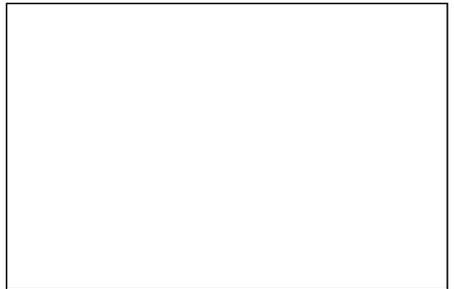
La créature enchantée gagne +4/+4.

À chaque fois qu'une créature enchantée ou une créature-enchantement que vous contrôlez attaque, piochez une carte.

4/4

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

Forêt

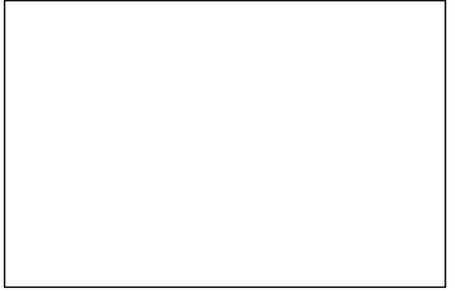


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

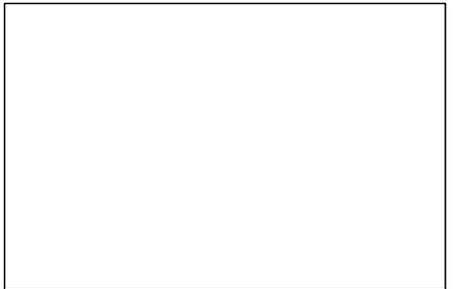


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

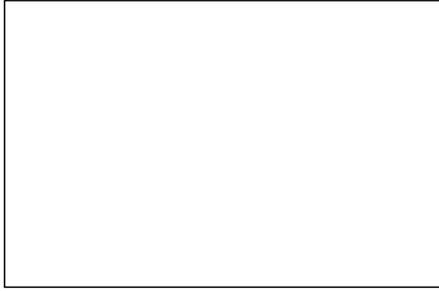


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

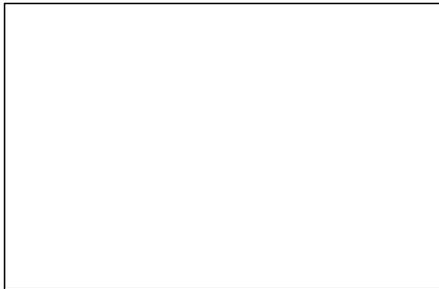


Terrain de base : île
{U}

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

Plaine

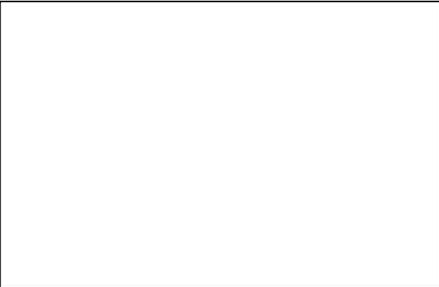


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

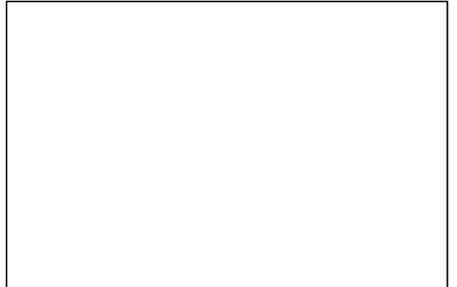


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiyo, chercheuse sur le terrain

{1}{G}{W}{U}



Planeswalker légendaire : Tamiyo

M

{+1} : Choisissez jusqu'à deux créatures ciblées. Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une de ces créatures inflige des blessures de combat, vous piochez une carte.

{-2} : Engagez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés. Ils ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

{-7} : Piochez trois cartes. Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez lancer des cartes non-terrain depuis votre main sans payer leur coût de mana. »

4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédictio collective

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



Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cristallisation

{GU}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Quand la créature enchantée devient la cible d'un sort ou d'une capacité, exilez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'abondance

{RW}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a le linceul. (Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

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

Cristallisation

{GU}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Quand la créature enchantée devient la cible d'un sort ou d'une capacité, exilez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'abondance

{RW}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

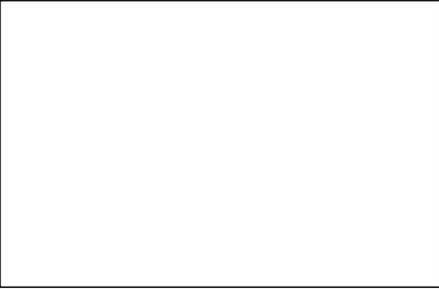
Le terrain enchanté a le linceul. (Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

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

Trace d'abondance

{RW}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

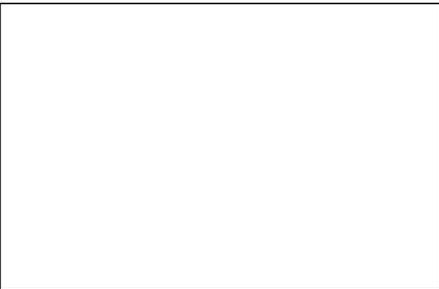
Le terrain enchanté a le linceul. (Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

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

Trace d'abondance

{RW}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a le linceul. (Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

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