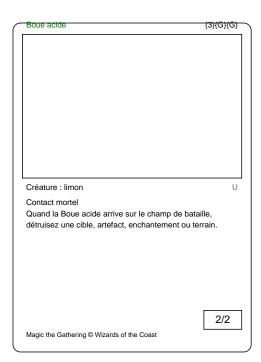


Florhèdron enchevêtré	{1}{G}
0.7.1	
Créature : élémental	U
{T}: Ajoutez {G}.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Mage des trophées	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	U
Quand le Mage aux trophées arrive sur le ch	namp de
bataille, vous pouvez chercher dans votre bi	•
carte d'artefact avec une valeur de mana de	3, la révéler, la
mettre dans votre main, puis mélanger.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ardenn, archéologue intrépide {2}{W	/}	Danitha Capashen, parangon	{2}{W}
Créature légendaire : kor et éclaireur		Créature légendaire : humain et chevalier	U
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez attacher n'importe quel nombre d'auras et d'équipements que vous contrôlez à une cible, permanent ou joueur. Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)		Initiative, vigilance, lien de vie Les sorts d'aura et d'équipement que vous la {1} de moins à lancer.	
2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

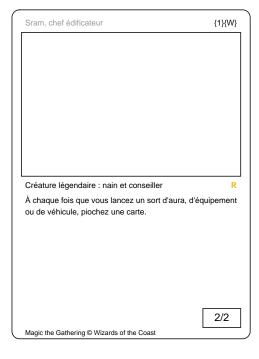
Chasseciel cuira	ssée	{3}{W}
Créature : chat e	et chevalier	R
regardez les six Vous pouvez me d'aura ou d'équi mis sur le cham l'attacher à une	ue la Chasseciel cuirassée a cartes du dessus de votre b ettre sur le champ de bataille bement parmi elles. Si un ée o de bataille de cette maniè créature que vous contrôlez tes au-dessous de votre bib e.	oibliothèque. e une carte quipement est re, vous pouvez c. Mettez le
	g © Wizards of the Coast	3/3

Géant drapé de royaume	{5}{W}{W}
Créature : géant Vigilance	M
Dévêtir {3}{W}{W} <i>Rituel : aventure</i>	
Détruisez toutes les créatures non-Géant	t. (Puis exilez cette
carte. Vous pouvez lancer la créature plu l'exil.)	s tard depuis

Mystique forgepierre {1}{V	V}	Ran	ngers de l'orée	{2}{W}
Créature : kor et artificier	R	Cré	éature : humain et éclaireur et ranger	R
Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque un carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger. {1}{W}, {T}: Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.	e	Vou bibli Tan vou: bibli mar	iative us pouvez regarder la carte du dessus de votre liothèque à tout moment. nt qu'un adversaire contrôle plus de terrains que us pouvez jouer des terrains depuis le dessus de liothèque. (Vous ne pouvez jouer un terrain de de nière que s'il vous reste une mise en jeu de terr ponible.)	e vous, e votre cette
1/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Mag	gic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Paladin de puracier	{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le cham bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher u	
<i>Art des métaux</i> ? Les équipement vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous c au moins trois artefacts.	
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	2/2

Shikari léonine	{1}{W}
Créature : chat et soldat	R
Vous pouvez activer les capacités d'é moment où vous pourriez lancer un ép	
	0/0
	2/2



Selkie aux yeux glacés	{1}{GU}{GU}
Créature : andin at avadin	R
Créature : ondin et gredin	•
Traversée des îles (Cette créature ne peut p bloquée tant que le joueur défenseur contrôl	
île.)	ic du momo dno
À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés	•
blessures de combat à un joueur, vous pouv autant de cartes.	ez piocher
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chevalière de l'automne	{1}{G}{W}
Créature : dryade et chevalier	R
Quand la Chevalière de l'automne arrive sur le bataille, choisissez l'un ?	champ de
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Chevaliè	ere de
? Détruisez un artefact ciblé ou un enchanteme	ent ciblé.
? Vous gagnez 4 points de vie.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sapience naturaliste	{1}{G}
Rituel	
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt,	-
mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prédestination	{U}	Man?uvre vaillante	{4}{W}{W}
Rituel	С	Rituel	R
Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)		Lancez deux d6 et choisissez un résultat. Détruisc créature de force supérieure ou égale à ce résulta créez un nombre de jetons de créature 2/2 blanch Chevalier avec la vigilance égal à l'autre résultat.	at. Puis,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Visions nées du sérum	{U}
Rituel	U
Piochez une carte. Regard 2. (Regarde: dessus de votre bibliothèque. Mettez n'i nombre d'entre elles au-dessous de votreste, au-dessus, dans l'ordre de votre de la company.	mporte quel re bibliothèque et le

Ouvrez l'armurerie (1	}{W}
(.	,,,,,
Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'aura ou	
d'équipement, révélez-la, mettez-là dans votre main, pu mélangez.	ais
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	_	
Vents de Rajh {3}{W}{W}		Bosquet prospère
Rituel R Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas enchantées. Elles ne peuvent pas être régénérées. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Terrain C Le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille engagé. Au moment où le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le vert. {T}: Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.
Bassin d'élevage		Magic the Gathering © Wizards of the Coast Chambre de croissance des Simic

Terrain : forêt et île

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

Terrain

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Chutes mugissantes		Cour de la chancellerie d'Azorius
Terrain Les Chutes mugissantes arrivent sur le champ de bataille engagées. {T} : Ajoutez {G} ou {U}. {2}(G){U} : Les Chutes mugissantes deviennent une créature 3/3 verte et bleue Élémental avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		Terrain C La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {W}{U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
)	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Citadelle maritime		Fontaine sacrée

Terrain

engagée. {T}: Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille

Terrain : plaine et île

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

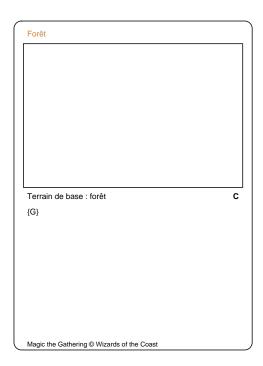


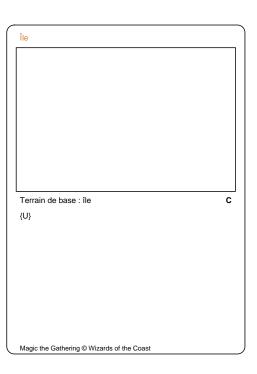


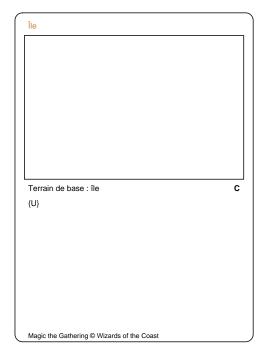


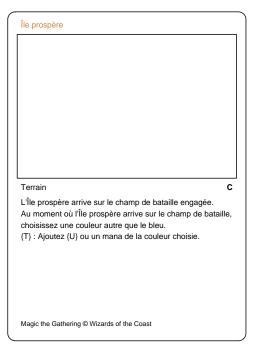
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

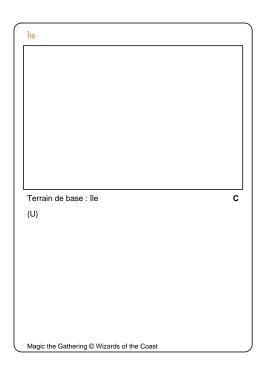
Herbages
Terrain U
Les Herbages arrive sur le champ de bataille engagés.
{T}, sacrifiez les Herbages : Cherchez dans votre
bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur
bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur
bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur
bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur
bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur
bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur

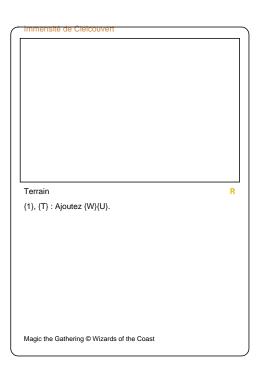












Terrain Indicate Immensión de terramorphia Checitate dos votre bilistolidação Terrain Indicate Immensión de terramorphia Checitate dos votre bilistolidação Checitate dos votre bilistolidação Checitate dos votre caracterista de parte de terram de base, restricción sur for champ de batalife engagel, puis mélangez. Mago no Gatherina & Wilcare or the Coost		,	
(T): Ajoutez (C). (S)(W), C): Metez une carte de terrain de base, mattez-la sur le champ de bataille engagé, puis molangez. (T): Ajoutez (C). (S)(W), C): Metez une carte d'encharitement ciblée de votre cimelére au-deseus de votre bibliothèque. Magic the Gathering 6 Wizands of the Coast Magic the Gathering 6 Wizands of the Coast Panorama de Bant Ferrain: forêt et plaine R Au moment oi le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille engagé. Panorama de Bant: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	Immensité terramorphe		Mégaron de la générosité d'Héliode
Panorama de Bant Terrain : forêt et plaine Au moment où le Jardin du temple 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. Terrain C (T) : Ajoutez (C). (1), (T), issortifèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la		{T} : Ajoutez {C}. {1}{{W}, {T} : Mettez une carte d'enchantement ciblée de
Terrain : forêt et plaine Au moment où le Jardin du temple 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. Terrain C {T): Ajoutez {C}. {1}, {T], sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast
Terrain : forêt et plaine Au moment où le Jardin du temple 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. Terrain C {T): Ajoutez {C}. {1}, {T], sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.			
Au moment où le Jardin du temple 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. {T}: Ajoutez {C}: {1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	Jardin du temple		Panorama de Bant
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le		{T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins	Plaine
Terrain U {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.	Terrain de base : plaine C {W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Passage merveilleux	Plaine

Plaine

Terrain R

(T), sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Plaine inondée	Prairie prospère
Terrain La Plaine inondée arrive sur le champ de bataille engagée. (T), sacrifiez la Plaine inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain C La Prairie prospère arrive sur le champ de bataille engagée. Au moment où la Prairie prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le blanc. {T}: Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Prairie de Solherbe	Prairie ruisselante

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

Terrain: plaine et île

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

La Prairie ruisselante 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

Profondeurs de Halimar	Verger exotique
Terrain C Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. {T}: Ajoutez {U}.	Terrain {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Quartier général de Spara	Village fortifié
Terrain : forêt et plaine et île ({T} : Add {G}, {W} ou {U}.) Le Quartier général de Spara arrive sur le champ de bataille engagé. Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	Terrain 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Villa manturina)	Vue de la concerée
Ville portuaire		Vue de la canopée
Torrain		Torroin : forêt et plaine
Terrain Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.		Terrain : forêt et plaine ({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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	Voie de l'Ascendance
l	
l	
l	
l	
L	Terrain C
	La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille
	engagée. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de
	l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana es
	dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un
	type de créature avec votre commandant, regard 1.
	(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous
	pouvez mettre cette carte au-dessous.)
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire	{1}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bottes de piedagile	{2}		Chef-d'?uvre d'ingéniosité	{1}
Artefact : équipement	U		Artefact : équipement	R
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.) Équipement {1}			Vous pouvez faire que le Chef-d'?uvre d'ingéniosité arri sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel équipement sur le champ de bataille.	ve
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact	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	

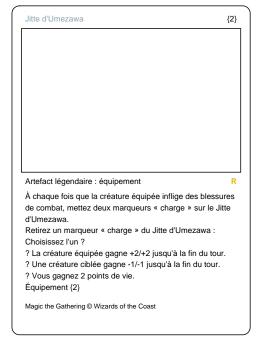
Collier de basilic	{1}
Artefact : équipement	R
La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie	
Équipement {2}	•'
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

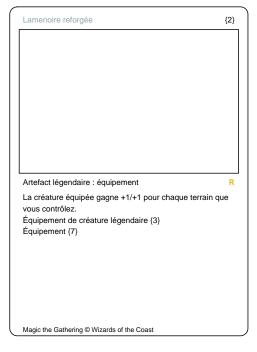
Épée d'âtre et de foyer	{3}
Artefact : équipement	М
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contr le vert et le blanc.	е
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessur	
de combat à un joueur, exilez jusqu'à une créature ciblée que vous possédez, puis cherchez dans votre bibliothèq	
une carte de terrain de base. Mettez ces deux cartes sur	
champ de bataille sous votre contrôle, puis mélangez.	
Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
mage the Catholing of Medical of the Codat	

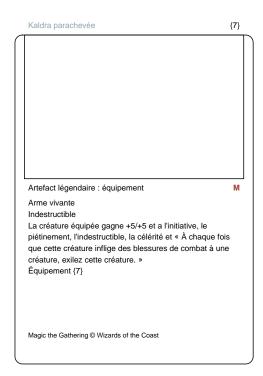
Epée de la vengeance	{3}
Artefact : équipement	R
La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la	
vigilance, le piétinement et la célérité.	
Équipement {3}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Epée de l'animiste	(2)
Artefact légendaire : équipement	R
La créature équipée gagne +1/+1.	
À chaque fois que la créature équipée attaque, vous	
pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de	
terrain de base, la mettre sur le champ de bataille enga	agée
puis mélanger.	agoo
Équipement {2}	
Equipornoni (2)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épée de Nerf et d'Acier	{3}
Artefact : équipement	M
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection cor le noir et le rouge.	ntre
À chaque fois que la créature équipée inflige des bless de combat à un joueur, détruisez jusqu'à un planeswal	
ciblé et jusqu'à un artefact ciblé.	Kei
Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







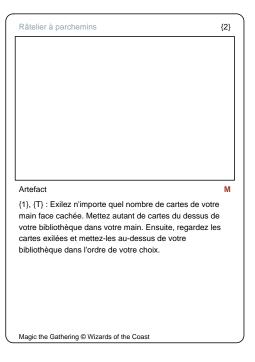
Artefact : équipement

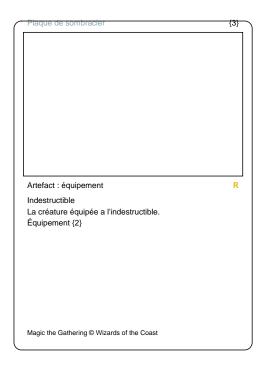
R

La créature équipée a l'initiative.
À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de Nazahn	{4}
Artefact légendaire : équipement	R
À chaque fois que le Marteau de Nazahn ou qu'un autre	
équipement arrive sur champ de bataille sous votre	
contrôle, vous pouvez attacher cet équipement à une	
créature ciblée que vous contrôlez. La créature équipée gagne +2/+0 et a l'indestructible.	
Équipement (4)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Urtikyste	{3}
Offices	(3)
Artefact : équipement	R
Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le chan	•
de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexi et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)	ian
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque artefact	
et/ou enchantement que vous contrôlez.	
Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

~Épée de Donjons & Dragons	{3}		, I	Bottes ailées {1}{U}
Artefact : équipement	М		L	Artefact : équipement R
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre les gredins et les clercs. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessur de combat à un joueur, créez un jeton de créature 4/4 dorée Dragon avec le vol et lancez un d20 (un dé à vingt faces). Si vous obtenez un 20, répétez le processus. Équipement {2}	res			La créature équipée a le vol et parade {4}. (À chaque fois que la créature équipée devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {4}.) Équipement {1}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Ceinturon de force de géant {1}	(G)	(Robe aux étolles (1)(W)

_	Ceinturon de force de géant	{1}{G}
	Artefact : équipement	R
	La créature équipée a une force et une endurance d de 10/10.	e base
	Équipement {10}. Cette capacité coûte {X} de moins	à
	activer, X étant la force de la créature qu'elle cible.	
	Magic the Cathoring @ Wizards of the Coast	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact : équipement	R
La créature équipée gagne +0/+3. <i>Projection astrale</i> ? {1}{W} : La créature équipée passe hors phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tou de son contrôleur.) Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intervention héroïque	{1}{G}
Éphémère	R
Les permanents que vous contrôlez acquièrent la dé talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	ilense
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Remue-ménin	ges	{U
Éphémère		(
	cartes et mettez ensuite us de votre bibliothèque	

	Éphémère U
	Choisissez l'un ?
	? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin
	du tour.
	? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou
	égale à 4.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
_	
_	
	Charme de Bant {G}{W}{U}
	Éphémère U
	Choisissez l'un ?
	? Détruisez un artefact ciblé.
	? Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèque
	de son propriétaire.
	? Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.
l	
ı	

Posture valeureuse

{1}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance abondante	{G}			Ombre d'ours {2}-	{G}{G}
Enchantement: aura	c		E	Enchantement: aura	R
Enchanter : terrain Quand la Croissance abondante arrive sur le champ de			1	Enchanter : créature .a créature enchantée gagne +2/+2 et a « À chaque l	iois
bataille, piochez une carte. Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la cou	leur			que cette créature attaque, dégagez tous les terrains rous contrôlez, »	que
de votre choix. »			A	Armure totémique (Si la créature enchantée devait êtr Jétruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et Jétruisez cette aura.)	e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	(v	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	{G}
Enchantement : aura	С
Enchanter : forêt Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le chan bataille, choisissez une couleur.	np de
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée por mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire	
couleur choisie.	

Ranc?ur	{G}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétiner Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depr champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la ma son propriétaire.	uis le

Sagacité de Mirri	{G}			Transformation de Kenrith {1}{G	}
Enchantement	R		ľ		J
Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les te cartes du dessus de votre bibliothèque, puis les remette dans l'ordre de votre choix. Magic the Gathering © Wizards of the Coast				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}	(Végétation luxuriante {G	
remainmentile {	1/(0)			vegetation idvalidate {G	,

Terrain fertile	{1}{G}
Enchantement : aura	С
Enchanter : terrain	
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé p	
mana, son contrôleur ajoute un mana supplémenta couleur de son choix.	ire de la
Codical de Con enem	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Végétation luxuriante	{G}
Enchantement : aura	С
Enchanter : terrain À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pou mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Divination de l'aruspice {U}		Ombre d'anguille {1}	{U}
Enchantement U	'	Enchantement : aura	С
{3}{U}{U}: Mélangez votre bibliothèque. {X}: Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dans l'ordre de votre choix.		Flash Enchanter: créature La créature enchantée gagne +1/+1 Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forme aqueuse	(U)
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut pas être bloquée. À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prisonnier de la lune	{2}{U}
Enchantement : aura	R
Enchanter : créature, terrain ou planeswalker Le permanent enchanté est un terrain incolore avec Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte capacités.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Don angélique {1}	{W}	Manteau des Anciens {3}{V	V}{W}
Enchantement : aura	С	Enchantement : aura	R
Enchanter : créature Quand le Don angélique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée a le vol.		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 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 chaque équipement qui lui sont attachés.	à la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manteau d'esprits	{1}{W
Enchantement : aura	ı
Enchanter: créature	
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protection contre les créatures.	n
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plax de blindage	{2}{GU}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	1
Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de piochez une carte.	e bataille,
La créature enchantée ne peut pas être la cible d de capacités que vos adversaires contrôlent.	le sorts ou
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

