


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

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

Broussaille

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

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

Broussaille

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



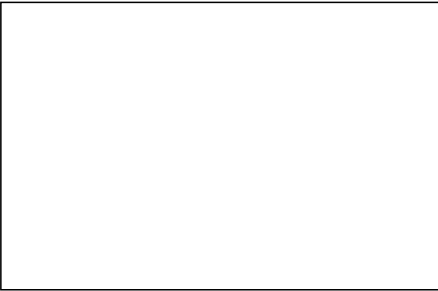
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

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

C

{G}

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



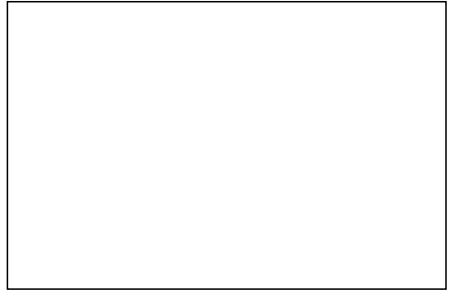
Terrain

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

Plaine

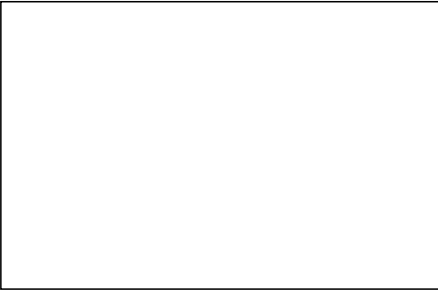


Terrain de base : plaine C

&amp;amp;amp;lt:center&amp;amp;gt;&amp;  
&amp;amp;lt;img  
width=&amp;quot;65&amp;quot;  
uot;  
align=&amp;quot;center&amp;  
p;quot;  
src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;  
&amp;quot;&amp;gt;&amp;am  
p;&amp;lt;/center&amp;amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

&amp;amp;lt:center&amp;gt;&amp;  
&amp;lt;img  
width=&amp;quot;65&amp;quot;  
uot;  
align=&amp;quot;center&amp;  
p;quot;  
src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;  
&amp;quot;&amp;gt;&amp;am  
p;&amp;lt;/center&amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

&amp;amp;lt:center&amp;gt;&amp;  
&amp;lt;img  
width=&amp;quot;65&amp;quot;  
uot;  
align=&amp;quot;center&amp;  
p;quot;  
src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;  
&amp;quot;&amp;gt;&amp;am  
p;&amp;lt;/center&amp;gt;

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

Sanctuaire de Serra



Terrain légendaire

R

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

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

Sanctuaire de Serra



Terrain légendaire

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}



Enchantement

R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettez la carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration

{G}



Enchantement

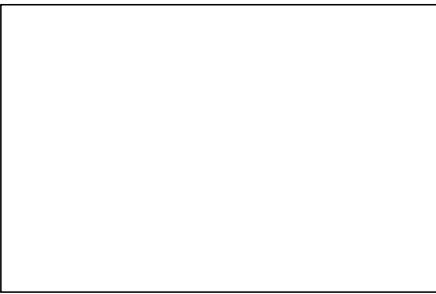
R

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

Exploration {G}




Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'&#039;enchanteresse {2}{G}




Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort d'&#039;enchantement, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'&#039;enchanteresse {2}{G}




Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort d'&#039;enchantement, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'&#039;enchanteresse {2}{G}



Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort d'&#039;enchantement, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'&#039;enchanteresse

{2}{G}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'&#039;enchancement, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'&#039;enchanteresse

{2}{G}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'&#039;enchancement, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'&#039;enchanteresse

{2}{G}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'&#039;enchancement, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'&#039;enchanteresse

{2}{G}



Enchantement

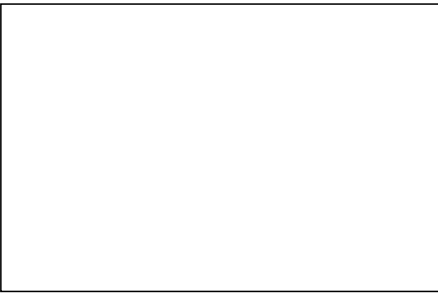
R

À chaque fois que vous lancez un sort d'&#039;enchancement, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de l'&#039;enchanteresse

{2}{G}



Enchantement

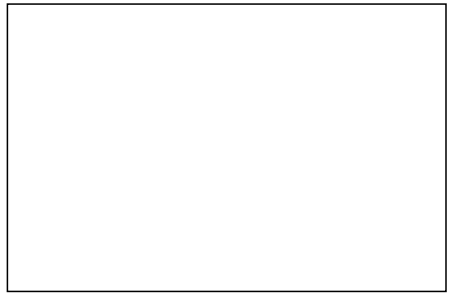
R

À chaque fois que vous lancez un sort d'&#039;enchantement, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité de Mirri

{G}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis les remettre dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité de Mirri

{G}



Enchantement

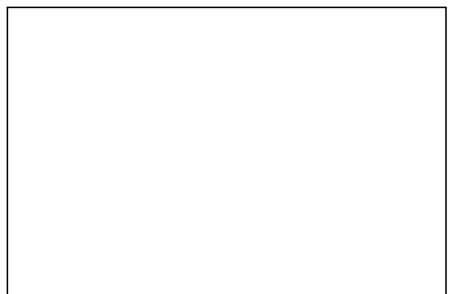
R

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis les remettre dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité de Mirri

{G}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis les remettre dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité de Mirri

{G}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis les remettre dans l'ordre de votre choix.

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

Mitard

{2}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, sacrifiez le Mitard à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.  
Sauter votre étape de pioche.

Vous avez le linceul.

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

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.

Sauter votre étape de pioche.

Vous avez le linceul.

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opalescence

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Chaque autre enchantement non-aura est une créature en plus de ses autres types et sa force et son endurance de base sont chacune égale à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opalescence {2}{W}{W}

Enchantement R

Chaque autre enchantement non-aura est une créature en plus de ses autres types et sa force et son endurance de base sont chacune égale à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de nettoyage {1}{W}

Enchantement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opalescence {2}{W}{W}

Enchantement R

Chaque autre enchantement non-aura est une créature en plus de ses autres types et sa force et son endurance de base sont chacune égale à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de nettoyage {1}{W}

Enchantement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de nettoyage

{1}{W}



Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de parallaxe

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Vague de parallaxe : Exilez une créature ciblée.

Quand la Vague de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il possède exilées avec la Vague de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de parallaxe

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Vague de parallaxe : Exilez une créature ciblée.

Quand la Vague de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il possède exilées avec la Vague de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de parallaxe

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Vague de parallaxe : Exilez une créature ciblée.

Quand la Vague de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il possède exilées avec la Vague de parallaxe.

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

Nuée xanthide

{G}



Créature : insecte

R


Vol

À chaque fois que la Nuée xanthide attaque, le joueur défenseur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée xanthide {G}



Créature : insecte R


Vol

À chaque fois que la Nuée xanthide attaque, le joueur défenseur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suspens {1}{W}



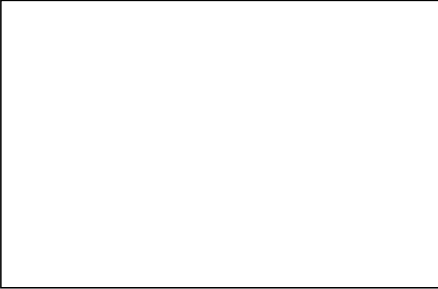
Éphémère R

Jusqu'à la fin du tour, un joueur ciblé ne peut pas jouer de sorts d'éphémère ou de rituel, et ce joueur ne peut pas activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée xanthide {G}



Créature : insecte R

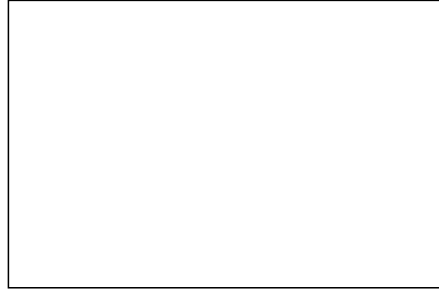
Vol

À chaque fois que la Nuée xanthide attaque, le joueur défenseur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suspens {1}{W}



Éphémère R

Jusqu'à la fin du tour, un joueur ciblé ne peut pas jouer de sorts d'éphémère ou de rituel, et ce joueur ne peut pas activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.

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

Tapis de fleurs

{G}



Enchantement

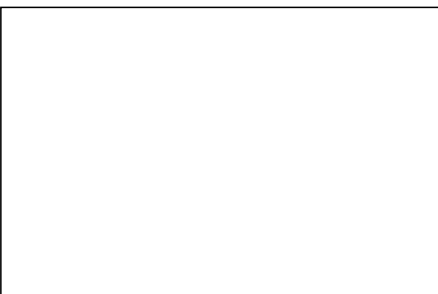
R

Au début de chacune de vos phases principales, si vous n'avez pas ajouté de mana avec cette capacité ce tour-ci, vous pouvez ajouter X manas d'une couleur unique de votre choix, X étant le nombre d'îles qu'un adversaire ciblé contrôle.

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

Aura de silence

{1}{W}{W}



Enchantement

U

Les sorts d'artefact et d'enchantement que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer.  
Sacrifiez l'Aura de silence : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de silence

{1}{W}{W}



Enchantement

U

Les sorts d'artefact et d'enchantement que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer.

Sacrifiez l'Aura de silence : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sol consacré

{1}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle fait qu'un terrain soit mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sol consacré

{1}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle fait qu'un terrain soit mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast