Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}

Créature : **C**

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Anima {1}{G}

Créature : elfe et druide **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}

Créature : elfe et shamane **R**

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marraine des floraisons {1}{G}

Créature : elfe et druide R

{T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}

Créature : chat et guerrier C

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.
Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya {3}{G}

Créature : elfe et shamane R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}

Créature : humain et moine C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Fureur {5}{R}{R}{R}

Créature légendaire : ange M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}

Créature : géant M

Piétinement
À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringeï {R}

Créature : grand singe U

Le Gorille beringeï gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise {4}{R}{R}

Créature : géant R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'admonition {3}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé autre que l'Ange de l'admonition.
Quand l'Ange de l'admonition quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes qu'il a exilées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère {5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange pourfendeur {3}{W}{W}

Créature : ange M

Vol, initiative, lien de vie, protection contre les démons et protection contre les dragons

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre angélique {5}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci ne peut pas attaquer avec des créatures.
Chaque adversaire qui a attaqué avec une créature ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir {5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, vigilance, indestructible
Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Auramancienne {2}{W}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Auramancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère du crépuscule {3}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol, vigilance
Quand la Bergère du crépuscule arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main toutes les cartes de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}

Créature : humain et soldat **C**

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, Gardienne du Silence {2}{W}{W}

Créature légendaire : ange **M**

Vol
Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iona, Bouclier d'Éméria {6}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange **M**

Vol
Au moment où Iona, Bouclier d'Éméria arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de la couleur choisie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recteur de l'académie {3}{W}

Créature : humain et clerc **R**

Quand le Recteur de l'académie meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, cherchez une carte d'enchantement dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reya Aubevenant {6}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol
Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basandra, séraphine de combat {3}{R}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts pendant le combat.
{R} : La créature ciblée attaque ce tour-ci si possible.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali {G}{W}

Créature : chat et sorcier C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}

Créature : humain et chevalier R

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisela, lame d'Ornuit {4}{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol, initiative
Si une source devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.
Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'unité supérieure.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique de N?udevigne {R}{G}{W}

Créature : elfe et druide U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mayael l'Anima {R}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et shamane M

{3}{R}{G}{W}, {T} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de force supérieure ou égale à 5 parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigarda de la milice des hérons {2}{G}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, défense talismanique
Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas vous faire sacrifier de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau volcanique {1}{R}

Rituel C

Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama {2}{G}

Rituel : arcane C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête de scories {1}{R}{R}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature.
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornade sauvage {X}{R}{G}

Rituel U

La Tornade sauvage inflige X blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance vengeresse {4}{R}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si vous renvoyez une carte non-terrain dans votre main de cette manière, la Renaissance vengeresse inflige à n'importe quelle cible, un nombre de blessures égal à une valeur de mana de cette carte.
Exilez la Renaissance vengeresse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou dans la coque {R}{G}

Rituel U

Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé et un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comté de Gavonie

Terrain R

{T} : Ajouter {C}.
{2}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie 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

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

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 de Karpluse

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse 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

Garenne au Loup de Kessig

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{RG}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs

Terrain R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

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

Mesa aride

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse

Terrain **R**

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Reliquaire de la jungle

Terrain U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {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

Cachet de Boros {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Selesnya {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}

Artefact U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage {2}{G}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani le Vengeur {2}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Un permanent ciblé ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Ajani le Vengeur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-7} : Détruisez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste {G}

Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne ranc?ur {1}{R}

Éphémère U

Détruisez un artefact ciblé.
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

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

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 mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Naya {R}{G}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.
? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du c?ur de la forêt {3}{G}

Enchantement R

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du c?ur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateurs en maraude {4}{G}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.

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

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

Aria de Mayael {R}{G}{W}

Enchantement R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5. Vous gagnez ensuite 10 points de vie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 10. Vous gagnez ensuite la partie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 20.

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

Éveil du Mirari {3}{G}{W}

Enchantement M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'aura {1}{G}{W}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains de chasse {G}{W}

Enchantement R

<i>Seuil</i> ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, les Terrains de chasse ont « À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre une carte de créature de votre main sur le champ de bataille ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast