

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

Changepeau

{1}{G}

Créature : humain et shaman

R

{G} : Choisissez l'un. N'activez qu'une seule fois par tour.

? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient un rhinocéros avec une force et une endurance de base de 4/4 et acquiert le piétinement.

? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient un oiseau avec une force et une endurance de base de 2/2 et acquiert le vol.

? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient une plante avec une force et une endurance de base de 0/8.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

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

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

Noble hiérarche {G}



Créature : humain et druide R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

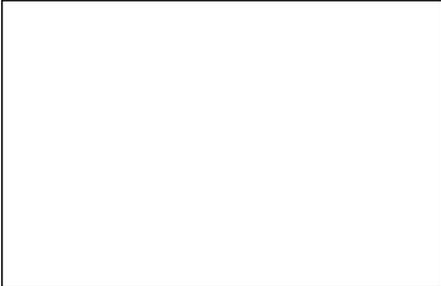
Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}

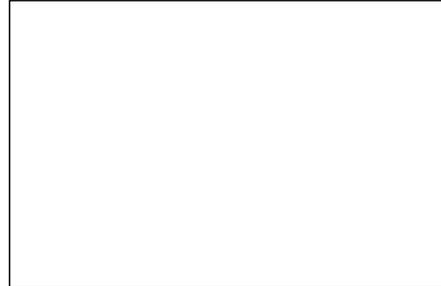


Créature : humain et moine C
 {T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère d'Ohran {1}{G}{G}



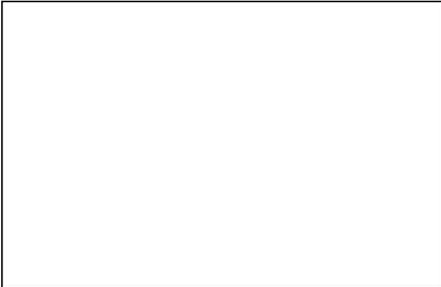
Créature neigeuse : serpent R

À chaque fois que la Vipère d'Ohran inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat.
 À chaque fois que la Vipère d'Ohran inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}



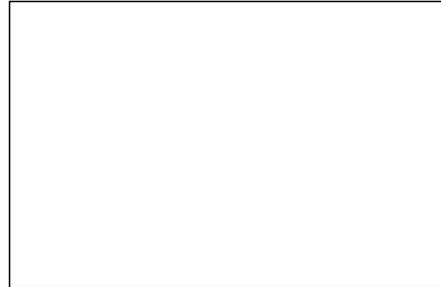
Créature : géant M

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

Métamorphe phyrexian {3}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et changeforme R

{UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeuse de tentation

{2}{U}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

Quand la Semeuse de tentation arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de la créature ciblée aussi longtemps que la Semeuse de tentation reste sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange sublime

{2}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Les autres créatures que vous contrôlez ont l'exaltation. (Si une créature a plusieurs occurrences d'exaltation, chacune d'elles se déclenche séparément.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de grâce bataille

{3}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite

{5}{W}{W}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Vigilance

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier solisophe {1}{W}



Créature : mur **C**
 Défenseur
 Les sorts verts et les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}



Créature : géant **M**
 Vigilance
 À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

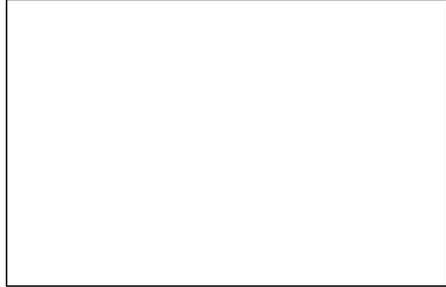


Créature : humain et soldat **R**
 Protection contre le multicolore
 À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

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

Clavelade prédatrice

{1}{G}{U}

Créature : bête

U

Vol

À chaque fois que la Clavelade prédatrice inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

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

Jenara, asura de guerre

{G}{W}{U}

Créature légendaire : ange

M

Vol

{1}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Jenara, asura de guerre.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique progéniteur

{4}{G}{U}

Créature : changeforme

M

Vous pouvez faire la que le Mimique progéniteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, si cette créature n'est pas un jeton, créez un jeton qui est une copie de cette créature. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilletterne

{1}{GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de la Noble féale de Feuilletterne, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse de Kruphix

{3}{G}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Dégagez toutes les créatures et tous les terrains que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Vous pouvez lancer des cartes de créature comme si elles avaient le flash.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé

{G}{U}



Créature : serpent et elfe et druide

C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafiq aux Innombrables

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



Créature légendaire : humain et chevalier

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent mystique

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

Créature : serpent

R

Flash

Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchuloïn

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de demain

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Suspension 2 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {G} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de genèse

{X}{G}{G}{G}

Rituel

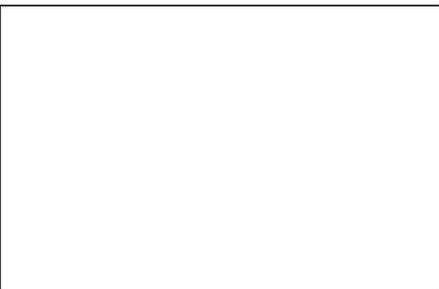
R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, 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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de distorsion

{U}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision ancestrale



Rituel

R

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

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

Portequerre

{X}{G}{W}{U}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

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

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

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

Cathédrale de la Guerre



Terrain

R

La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée.

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste



Terrain

R

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



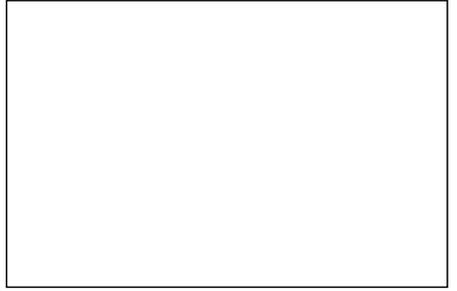
Terrain : plaine et île

R

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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



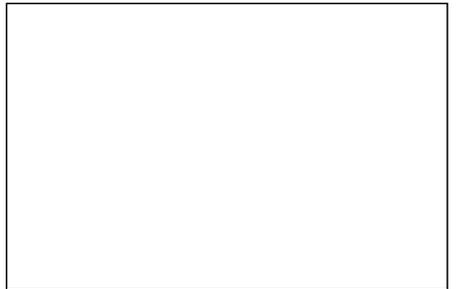
Terrain de base : forêt

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

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



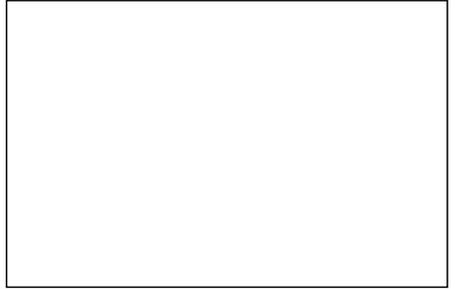
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



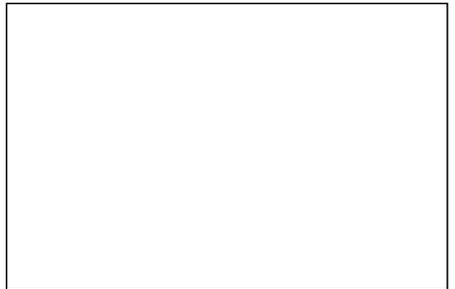
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

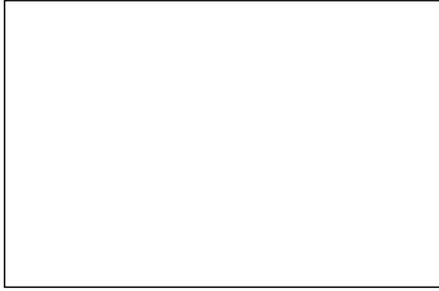


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

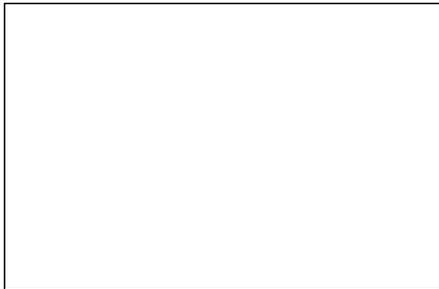


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

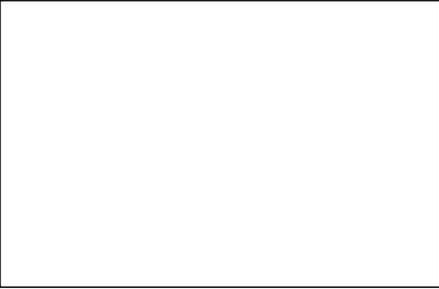


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

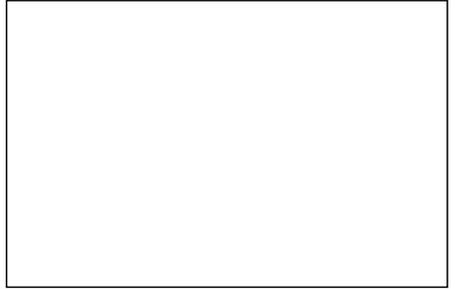


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



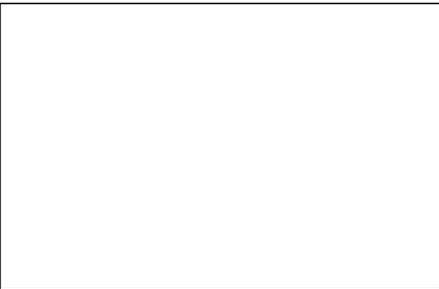
Terrain : forêt et plaine

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

Immensité de Cielcouvert



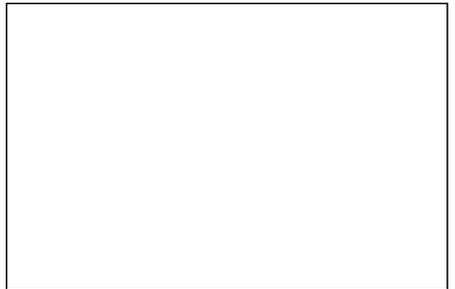
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère nantuko



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
<i>Seuil</i> ? {G}{W} : Le Monastère nantuko devient une créature verte et blanche 4/4 Insecte et Moine avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

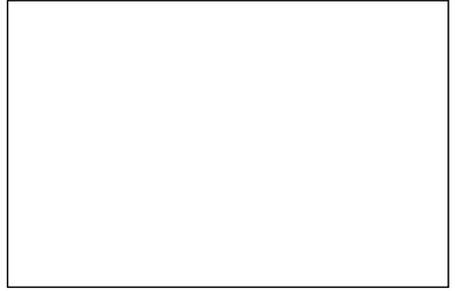


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

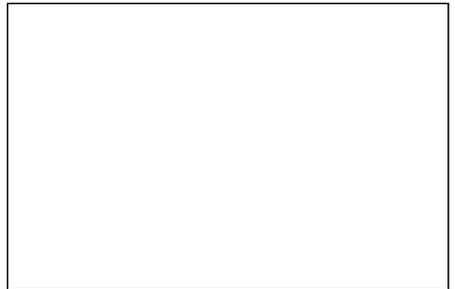


Terrain de base : plaine
{W}

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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

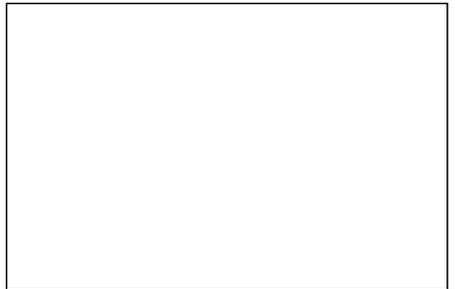


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

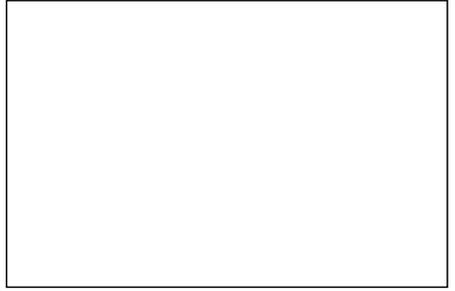
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

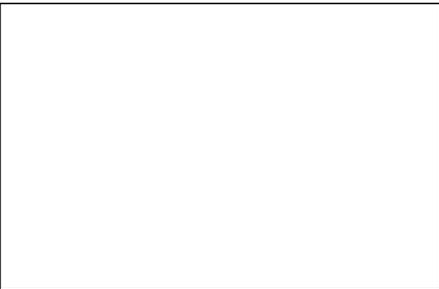
U

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}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'alchimiste



Terrain

R

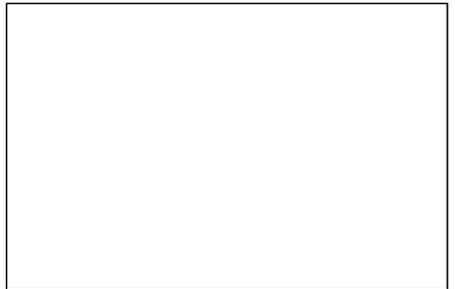
{T} : Ajoutez {C}

{G}{U}, {T} : Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius

{2}



Artefact

U

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

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

Épée de corps et d'esprit

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et ce joueur meule dix cartes.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Festin et de Famine

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défasse d'une carte et vous dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



Artefact

R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exiliez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de la Coalition

{3}



Artefact

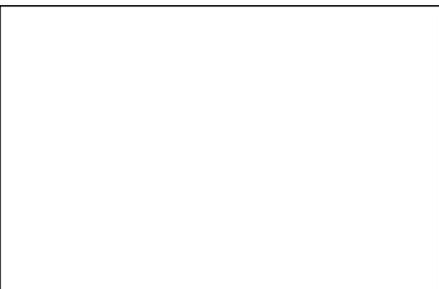
R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.
Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition.
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre Ioxodon

{3}



Artefact : équipement

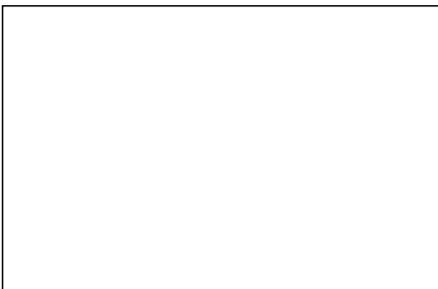
R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebeston

{2}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth, chevalière errante

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous de votre bibliothèque.

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

Impulsion

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Legs de Lat-Nam

{1}{U}

Éphémère

C

Mélangez une carte de votre main dans votre bibliothèque.
Si vous faites ainsi, piochez deux cartes au début de l'entretien de votre prochain tour.

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

Préceptrice mystique

{U}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}

Éphémère

U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

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

Appel d'Éladāmi

{G}{W}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence

{W}

Éphémère

R

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité

{2}{WU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

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

Courage inébranlable

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure de gloire

{2}{G}{W}{U}

Enchantement

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, si c'est la première phase de combat du tour, dégagez cette créature. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

