

Coursière de Kruphix

{1}{G}{G}

Créature-enchantement : centaure

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

&lt;Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

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

Eidôlon des fleurs

{2}{G}{G}

Créature-enchantement : esprit

R

Constellation ? À chaque fois que l'Eidôlon des fleurs ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse verduralde

{1}{G}{G}

Créature : humain et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous pouvez piocher une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre de faveur

{1}{G}{G}

Créature-enchantement : satyre

R

Flash

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

La créature enchantée gagne +4/+2.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseuse d'esprit kor

{1}{W}

Créature : kor et sorcier

R

La Danseuse d'esprit kor gagne +2/+2 pour chaque aura qui lui est attachée.

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, vous pouvez piocher une carte.

0/2

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

Eidôlon des batailles innombrables

{1}{W}{W}

Créature-enchantement : esprit

R

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

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

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse de la Mesa

{1}{W}{W}

Créature : humain et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous pouvez piocher une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine idéaliste

{2}{W}

Créature : humain et moine et clerc

U

Quand le Moine idéaliste arrive sur le champ de bataille, renvoyez la carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros d'Iroas

{1}{W}

Créature : humain et soldat

R

Les sorts d'aura que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros d'Iroas, mettez un marqueur +1/+1 sur le Héros d'Iroas.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique des ombres

{2}{W}

Créature : humain et sorcier

R

Les auras attachées aux permanents que vous contrôlez ont l'armure totémique (Si un permanent enchanté que vous contrôlez devait être détruit, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez une aura qui y est attachée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mythifieur nomade
{2}{W}

Créature : humain et nomade et clerc
R

{W}, {T} : Mettez une carte d'aura ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille sous votre contrôle, attachée à une créature que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse fémeiref
{G}{W}

Créature : humain et druide
R

À chaque fois qu'un enchantement est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerine d'Héliode
{2}{W}

Créature : humain et clerc
C

Quand la Pèlerine d'Héliode arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aura, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte intrépide
{1}{G}{W}

Créature : rhinocéros et soldat
R

Sacrifiez l'Escorte intrépide : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

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

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

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

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

Précepteur idyllique

{2}{W}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, mettez-la dans votre main, 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

Rattachement

{3}{W}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille chaque carte d'aura depuis votre cimetière. Seules les créatures peuvent être enchantées de cette manière. (Les cartes d'aura qui ne peuvent pas enchanter une créature sur le champ de bataille restent dans votre cimetière.)

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

Vents de Rajh

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas enchantées. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois rêves

{4}{W}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes d'aura avec des noms différents, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois sauvage en éveil

Terrain

R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

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

Confluence de mana



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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



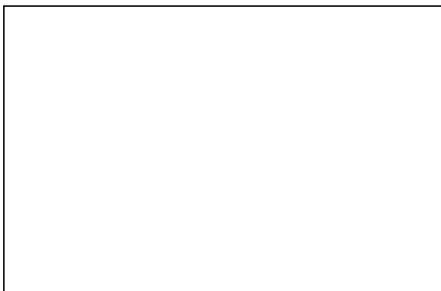
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



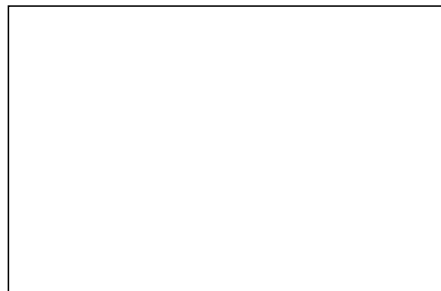
Terrain de base : forêt

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



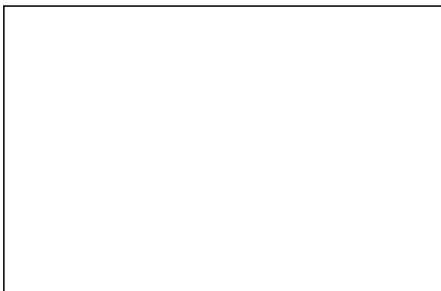
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



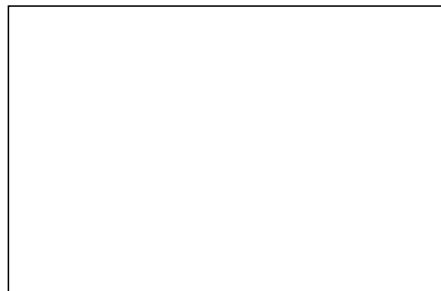
Terrain de base : forêt

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

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

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

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

{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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe

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

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Grisepeau

Terrain
Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine

R

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

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

Temple de la profusion



Terrain

R

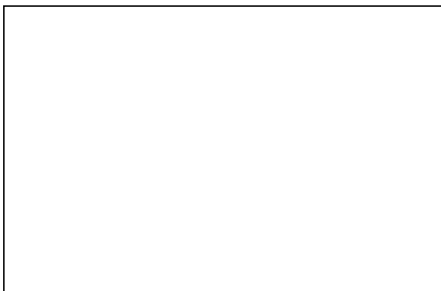
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

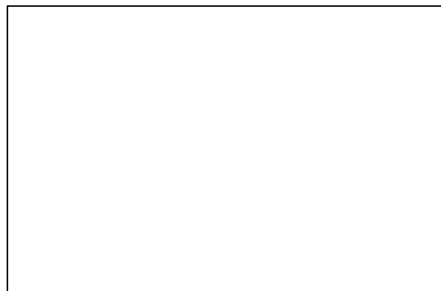
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Abondance

{2}{G}{G}

Enchantement

R

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez, à la place, choisir terrain ou non-terrain et révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de la sorte choisie. Mettez cette carte dans votre main et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

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

Ombre d'ours

{2}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « À chaque fois que cette créature attaque, dégagez tous les terrains que vous contrôlez. »

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

Masque ancestral

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque autre enchantement sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancœur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Rancœur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Rancœur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de primordium

{1}{G}

Enchantement

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscription eldrazi

{8}

Enchantement tribal : eldrazi et aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +10/+10 et a le piétinement et annihilateur 2. (À chaque fois qu'elle attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivacité

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée peut attaquer comme si elle avait la célérité.

{0} : Dégagez la créature enchantée. N'activez que pendant votre tour et une seule fois par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation
{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli
{2}{W}

Enchantement

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.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage de mains
{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

{1}{W} : Renvoyez la Cage de mains dans la main de son propriétaire.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel
{W}

Enchantement

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière

{W}

Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diadème du point du jour

{W}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : une créature avec une autre aura qui lui est attachée

La créature enchantée gagne +3/+3 et elle a l'initiative, la vigilance et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destinée angélique

{2}{W}{W}

Enchantement : aura

M

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +4/+4, a le vol et l'initiative, et elle est un ange en plus de ses autres types.

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez la Destinée angélique dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'immortalité

{2}{W}

Enchantement : aura

R

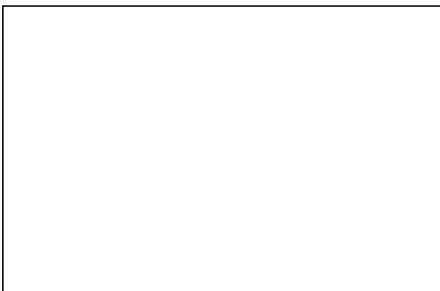
Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Renvoyez le Don d'immortalité sur le champ de bataille, attaché à cette créature, au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île sanctuaire

{1}{W}



Enchantement

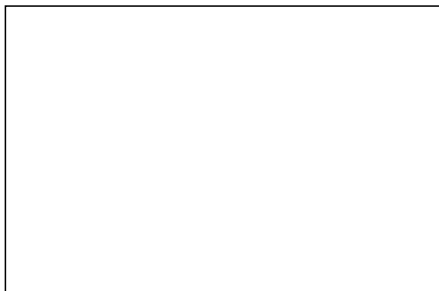
R

Si vous deviez piocher une carte pendant votre étape de pioche, vous pouvez sauter cette pioche à la place. Si vous faites ainsi, jusqu'à la fin du tour, vous ne pouvez pas être attaqué excepté par des créatures avec le vol ou la traversée des îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indestructibilité

{3}{W}



Enchantement : aura

R

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté a l'indestructible. (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas ce permanent. Une créature avec l'indestructible ne peut pas être détruite par des blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de la bataille

{2}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'esprits

{1}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protection contre les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de sombracier

{1}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine de prison

{1}{W}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez attacher la Peine de prison à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde prismatique

{3}{W}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la protection contre toutes les couleurs. Cet effet ne retire pas les auras. (Elle ne peut pas être bloquée, ciblée ou blessée par une source blanche, bleue, noire, rouge ou verte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant

{1}{W}

Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.

Quand le Voyage vers le néant 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

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

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

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

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. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

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

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

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

