

Écuyer d'airain

{3}

Créature-artefact : myr

U

{T} : Attachez un équipement ciblé que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartographe kor

{3}{W}

Créature : kor et éclairé

C

Quand la Cartographe kor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage ambisort

{1}{R}{R}

Créature : humain et sorcier

R

Flash

Quand le Mage ambisort arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de reliques

{1}{W}

Créature : humain et soldat

R

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

Quand le Chercheur de reliques devient réputé, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danitha Capashen, parangon

{2}{W}



Créature légendaire : humain et chevalier

U

Initiative, vigilance, lien de vie

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odríc, maréchal lunarque

{3}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

R

Au début de chaque combat, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a l'initiative. C'est vrai aussi pour le vol, le contact mortel, la double initiative, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, la furtivité, le piétinement et la vigilance.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploratrice d'Oreskos

{1}{W}



Créature : chat et éclairé

U

Quand l'Exploratrice d'Oreskos arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de plaine, X étant le nombre de joueurs qui contrôlent plus de terrains que vous. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stram, chef édificateur

{1}{W}



Créature légendaire : nain et conseiller


R

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, d'équipement ou de véhicule, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur cuirassé {2}{W}




Créature : humain et guerrier C

Quand le Tueur cuirassé arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'aura ou d'équipement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tiana, pourvoyeuse de navire {3}{R}{W}



Créature légendaire : ange et artificier U


Vol, initiative

À chaque fois qu'une aura ou qu'un équipement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}



Créature : élémental U

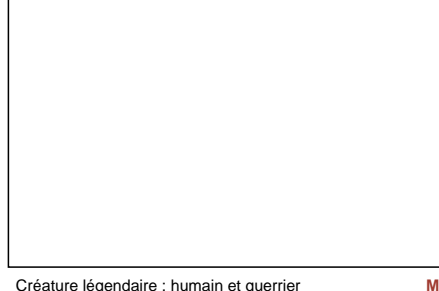
Vol

Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wyleth, âme de l'acier {1}{R}{W}



Créature légendaire : humain et guerrier M

Piétinement

À chaque fois que Wyleth, âme de l'acier attaque, piochez une carte pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut implacable

{2}{R}{R}

Rituel

R

Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup d'état militaire

{X}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Si X est supérieur ou égal à 5, détruisez toutes les autres créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fournaise immolatrice de Jaya

{X}{R}{R}

Rituel légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.) Choisissez jusqu'à trois cibles. La Fournaise immolatrice de Jaya inflige X blessures à chacune d'elles.

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

Carrière de pierre



Terrain

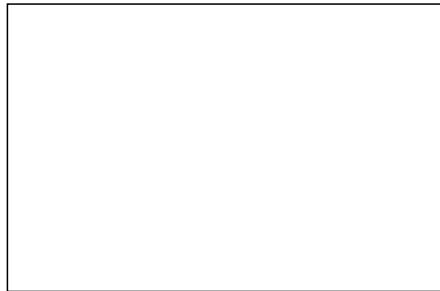
U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} or {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse des tueurs



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{R}{W}, {T} : Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la vigilance et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes empiétantes



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T}, sacrifiez les Landes empiétantes : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la guerre



Terrain

U

Le Mémorial à la guerre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

{4}{R}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la guerre : Détruisez un terrain ciblé.

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

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

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

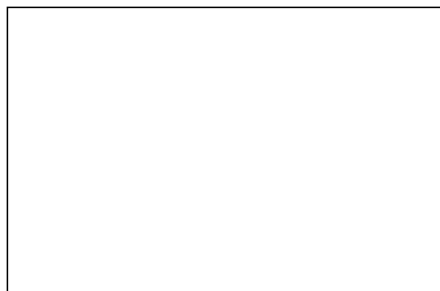


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade transguilde



Terrain
La Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solcastel, forteresse de la Légion



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{R}{W}, {T} : Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

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

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

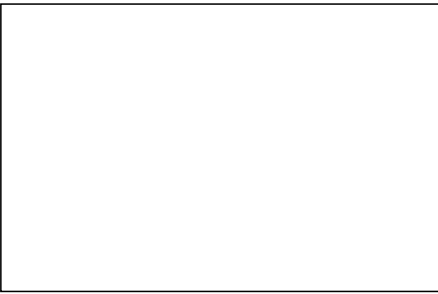
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Thiune

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la vigilance.

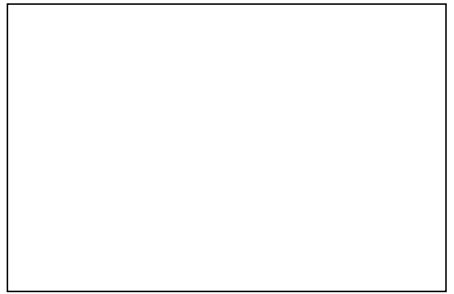
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est blanche.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Valkas

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité.

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est rouge.

Équipement {1}

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. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

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

Épée de la vengeance

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.

Équipement {3} ({3}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape hantée

{3}

Artefact : équipement

C

La créature équipée a la vigilance, le piétinement et la célérité.

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur de soleil

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +4/+0.

{R}{W}, détachez le Forgeur de soleil : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère rouge ou blanche avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 et lancez cette carte sans payer son coût de mana. Puis mélangez.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlefeu

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamenoire reforgée

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez.

Équipement de créature légendaire {3}
Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du héros

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+2.

À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher la Lame du héros.

Équipement {4} ({4}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue de l'explorateur

{1}

Artefact : équipement

C

À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{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

Scinde-os

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'Avacyn

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+2 et a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {3} {3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solaciel incandescent

{1}{R}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque adversaire que vous avez.

À chaque fois que la créature équipée subit des blessures, elle inflige autant de blessures à n'importe quelle cible..

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de comètes

{X}{R}{R}

Éphémère

M

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Choisissez n'importe quelle cible, puis choisissez une autre cible pour chaque fois que ce sort a été kické. L'Orage de comètes inflige X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hâte

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parole d'appropriation

{3}{R}{R}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Dégagez un permanent ciblé et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de flamme

{1}{R}



Éphémère

C

Piochez une carte. Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +1/+0 pour chaque carte que vous avez piochée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retombées volcaniques

{1}{R}{R}



Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Les Retombées volcaniques infligent 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de bataille temurienne

{1}{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

<i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ricochet incontrôlé

{2}{R}{R}



Éphémère

R

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Copiez ensuite ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux

{2}{W}



Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

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

Charme de l'aube

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation inébranlable

{2}{W}



Éphémère

R

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

<i>Addenda</i> ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}



Éphémère

U

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Posture valeureuse

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

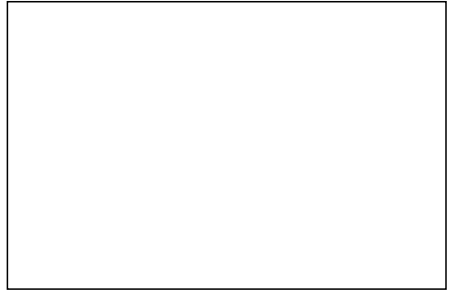
? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

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

Zénith de Blancsoleil

{X}{W}{W}{W}

Éphémère

R

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat. Mélangez le Zénith de Blancsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de l'art de la guerre

{2}{RW}{RW}

Éphémère

R

Ne lancez ce sort qu'avant la déclaration des attaquants. Vous choisissez quelles créatures attaquent ce tour-ci. Vous choisissez quelles créatures bloquent ce tour-ci et comment ces créatures bloquent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paume défectrice

{R}{W}

Éphémère

R

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume défectrice inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réaction // Résurgence

{RW}{RW}{3}{R}{W}

Éphémère / Rituel

R

Réaction
{RW}{RW}
Éphémère

La Réaction inflige 5 blessures à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Résurgence
{3}{R}{W}
Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et la
Magie the Gathering © Wizards of the Coast
vigilance jusqu'à la fin du tour. Cette phase principale est
suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une
phase principale supplémentaire.

Aide de Sigarda

{W}

Enchantement

R

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement
comme s'ils avaient le flash.
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de
bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une
créature ciblée que vous contrôlez.

Magie the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture

{1}{R}{W}

Éphémère

U

Usure
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{W}
Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette
carte depuis votre main.)

Magie the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité incontestable

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature
Quand l'Autorité incontestable arrive sur le champ de
bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a la protection contre les créatures.

Magie the Gathering © Wizards of the Coast

Foi intacte

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand la Foi intacte arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Foi intacte quitte le champ de bataille.
La créature enchantée gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde providentielle

{2}{W}

Enchantement : aura

R

Vous pouvez lancer la Rune de garde providentielle comme si elle avait le flash si elle cible un commandant.
Enchanter : créature
La créature enchantée a l'indestructible.

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

Sur les ailes de Serra

{3}{W}

Enchantement légendaire : aura

U

Enchanter : créature
La créature enchantée est légendaire, gagne +1/+1 et a le vol, la vigilance et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

