Colosse de maelström {8}

Créature-artefact : golem **C**

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Altisaure agacé {5}{G}{G}

Créature : dinosaure **C**

Portée, piétinement
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de filigrane {3}

Créature-artefact : renard **C**

Quand le Familier de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
Quand le Familier de filigrane meurt, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth écailleux {4}{G}{G}

Créature : crocodile **U**

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blastoderme {2}{G}{G}

Créature : bête **C**

Linceul
Évanescence 3

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier {3}{G}

Créature : sylvin et shamane **C**

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.
{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide ilyséenne {1}{G}

Créature : plante **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, ajoutez deux manas d'une même couleur de votre choix à la place.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois {2}{G}

Créature : elfe et éclaireur **C**

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe farouche {2}{G}

Créature : elfe **C**

Quand l'Empathe farouche arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendeur de belladone {1}{G}

Créature : humain et druide **C**

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Revendeur de belladone est associé à une autre créature, les deux créatures ont le contact mortel.

1/1

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

Smilodon temurien {2}{G}{G}

Créature : chat **U**

{1}{G} : Vous pouvez renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, le Smilodon temurien acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Villageoise méprisée {1}{G}

Créature : humain et loup-garou C

{T} : Ajoutez {G}.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Villageoise méprisée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne krosian {5}{G}{G}

Créature : sanglier et bête C

Recyclage {2}{G} ({2}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog {8}

Créature : eldrazi C

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot {4}{R}

Créature : élémental C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.
Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu {3}{R}

Créature : kavru U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de prison du palais {2}{W}{W}

Créature : humain et soldat U

Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'un adversaire devienne le monarque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspectrice de Thraben {W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand l'Inspectrice de Thraben arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}

Créature : humain et clerc **U**

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}

Créature-artefact : phyrexian et soldat **C**

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor {1}{W}

Créature : kor et soldat **C**

Vol
Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte-drapeau {1}{W}

Créature : humain et enseigne **C**

Tant qu'un adversaire choisit des cibles pour lancer un sort qu'il contrôle ou activer une capacité qu'il contrôle, ce joueur doit choisir au moins une enseigne sur le champ de bataille si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thoctar laineux {R}{G}{W}

Créature : bête **U**

5/4

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

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

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

Charge téméraire {R}

Rituel **C**

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Flashback {2}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes {R}

Rituel **C**

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de flamme {R}

Rituel U

Le Coup de flamme inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Flashback {4}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}

Rituel C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance solaire {W}

Rituel C

La Lance solaire inflige 3 blessures à une créature non-blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Éclair en série {R}

Rituel U

L'Éclair en série inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Puis ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut payer {R}{R}. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

Terrain C

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt des hautes terres

Terrain neigeux : montagne et forêt **C**

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
La Forêt des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses

Terrain **C**

Les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limite forestière arctique

Terrain neigeux : forêt et plaine **C**

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
La Limite forestière arctique arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage difforme

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage difforme : 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

Panorama de Naya

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Naya : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain **C**

Les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie alpine

Terrain neigeux : montagne et plaine **C**

({T} : Ajoutez {R} ou {W}.)
La Prairie alpine arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Val de la Congère scintillante

Terrain neigeux **C**

Le Val de la Congère scintillante arrive sur le champ de bataille engagé.
Au moment où le Val de la Congère scintillante arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Astrolabe d'Arcum {S}

Artefact neigeux **C**

({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)
Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance

Terrain **C**

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact **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

Cape de frémisoie {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

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

Moment de paix {1}{G}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher des moissons {1}{R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez X cartes de votre cimetière.
Le Bûcher des moissons inflige X blessures à la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration {1}{R}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif {R}

Éphémère **C**

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante {1}{R}

Éphémère **C**

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération {1}{R}

Éphémère **C**

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur psychotique {1}{R}

Éphémère **C**

Une créature multicolore ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma {1}{R}

Éphémère **C**

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante {1}{R}

Éphémère C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abri {1}{W}

Éphémère C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétie de feu {1}{R}

Éphémère C

La Prophétie de feu inflige 3 blessures à une créature ciblée. Vous pouvez mettre une carte de votre main au-dessous de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de l'apôtre {1}{WP}

Éphémère C

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme de mana {W}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exil {2}{W}

Éphémère R

Exilez une créature attaquante non-blanche ciblée. Vous gagnez autant de points de vie que son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphémérer {W}

Éphémère C

Exilez la créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.
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

Triomphe de la férocité {2}{G}

Enchantement U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez la créature avec la force la plus élevée ou qui partage la force la plus élevée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription {3}{W}

Enchantement U

Flash
Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Repli vers Émeria {3}{W}

Enchantement U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Allié.
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast