

Ange d'Éméria {2}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier avemain {3}{W}{W}{W}



Créature : oiseau et soldat R

Vol

Les autres créatures Oiseau gagnent +1/+1.
Les autres créatures Soldat gagnent +1/+1.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant soufflecape {3}{W}



Créature : oiseau et soldat U

Vol

À chaque fois que l'Assaillant soufflecape devient bloqué, vous pouvez le dégager et le retirer du combat.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Busard soufflecape {1}{W}{W}



Créature : oiseau et soldat C

Vol

À chaque fois que le Busard soufflecape devient bloqué, vous pouvez le dégager et le retirer du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine des veilleurs {4}{W}{W}



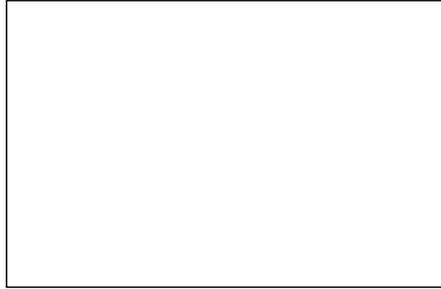
Créature : humain et soldat R

Vigilance
 Les autres créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.
 Quand le Capitaine des veilleurs arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion soltari {2}{W}



Créature : soltari et soldat R

Distorsion
 À chaque fois que le Champion soltari attaque, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui qui attrape les âmes {1}{W}



Créature : oiseau et soldat U

Vol
 À chaque fois qu'une créature avec le vol meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Celui qui attrape les âmes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre daru {2}{W}{W}



Créature : humain et soldat U

Les sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
 Les créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant bénalien {3}{W}



Créature : humain et soldat R

La force et l'endurance du Commandant bénalien sont chacune égales au nombre de soldats que vous contrôlez. Suspension X ? {X}{W}{W}. X ne peut pas être 0. À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Commandant bénalien pendant qu'il est exilé, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Darien, roi du Kjeldor {4}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat R

À chaque fois que vous subissez des blessures, vous pouvez créer autant de jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandante Isheu {2}{W}{W}



Créature légendaire : oiseau et soldat R

Vol, protection contre les créatures

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros intrépide {2}{W}



Créature : humain et soldat R

{T} : Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanceur de bolas {W}{W}



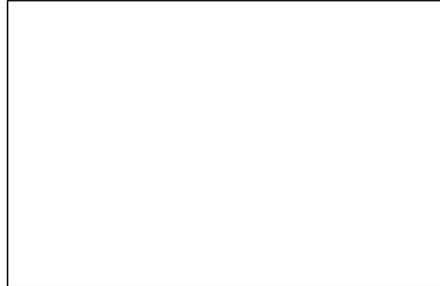
Créature : humain et soldat et ranger U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des catapultes {3}{W}{W}



Créature : humain et soldat R

Engagez cinq soldats dégagés que vous contrôlez : Exilez une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenant Kirtar {1}{W}{W}



Créature légendaire : oiseau et soldat R

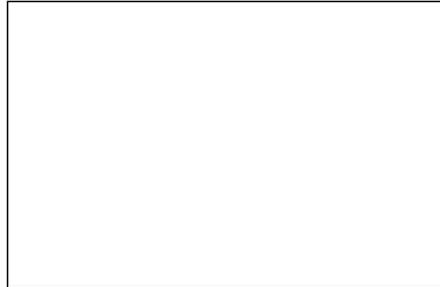
Vol

{1}{W}, sacrifiez Le Lieutenant Kirtar : Exilez une créature attaquante ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Major Téroh {3}{W}



Créature légendaire : oiseau et soldat R

Vol

{3}{W}{W}, sacrifiez le Major Téroh : Exilez toutes les créatures noires.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odric, maître tacticien

{2}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

R

Initiative

À chaque fois qu'Odric, maître tacticien et au moins trois autres créatures attaquent, vous choisissez quelles créatures bloquent ce combat et comment elles bloquent.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de Vitu-Ghazi

{3}{W}{W}



Créature : élémental

R

Quand le Scion de Vitu-Ghazi arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie de jeton de créature que vous contrôlez.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur soufflecape

{4}{W}



Créature : oiseau et soldat

R

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, vous pouvez la dégager et la retirer du combat.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelles séculaires

{3}{W}



Créature : mur

R

Défenseur

Vol

Quand les Sentinelles séculaires bloquent, ils deviennent un oiseau et géant et ils perdent le défenseur. (Ils ne sont plus un mur. Cet effet dure indéfiniment.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée fantomatique {3}{W}{W}



Créature : oiseau et soldat et esprit U

Vol

La Volée fantomatique arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.

Si des blessures devaient être infligées à la Volée fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 de la Volée fantomatique.

0/0

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

Armagedon {3}{W}



Rituel R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité {4}{W}{W}



Rituel R

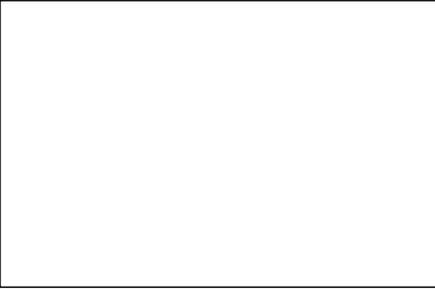
Choisissez deux ?

- ? Détruisez tous les artefacts.
- ? Détruisez tous les enchantements.
- ? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
- ? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup d'état militaire

{X}{W}{W}



Rituel

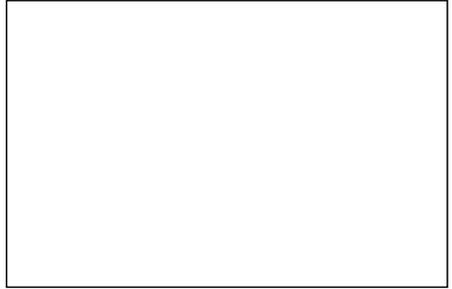
R

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

Don de domaines

{1}{W}



Rituel

U

Si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de plaine, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice

{X}{X}{2}{W}{W}



Rituel

U

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Recyclage (2){W} ((2){W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du jugement

{4}{W}{W}{W}



Rituel

R

Convocation (Vos créatures peuvent vous aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Détruisez toutes les créatures non-jeton.

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

Promesse du conquérant

{2}{W}{W}{W}



Rituel

R

Kick {6} (Vous pouvez payer {6} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez six jetons de créature 1/1 blanche Kor et Soldat. Si ce sort a été kické, créez douze de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piaillement de bataille

{2}{W}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.
Flashback ? Engagez trois créatures blanches dégagées que vous contrôlez. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement de nomades

{4}{W}{W}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Soldat pour chaque créature que vous contrôlez.
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

Recrutement du cenn

{3}{W}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.

Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Camp daru

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{W}, {T} : Une créature Soldat ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste kjeldorien

Terrain

R

Si l'Avant-poste kjeldorien devrait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez une plaine à la place. Si vous faites ainsi, mettez l'Avant-poste kjeldorien sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}.

{1}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste

Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme isolée



Terrain

C

La Ferme isolée arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « sec » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « sec » de la Ferme isolée : Ajoutez {W}{W}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur la Ferme isolée, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karoo



Terrain

U

Le Karroo arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Karroo sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une plaine dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {W}.
{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magasin Icatian



Terrain

R

Le Magasin Icatian arrive sur le champ de bataille engagé. Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Magasin Icatian pendant votre étape de dégagement.
Au début de votre entretien, si le Magasin Icatian est engagé, mettez un marqueur « stock » sur lui.
{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » du Magasin Icatian : Ajoutez {W} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

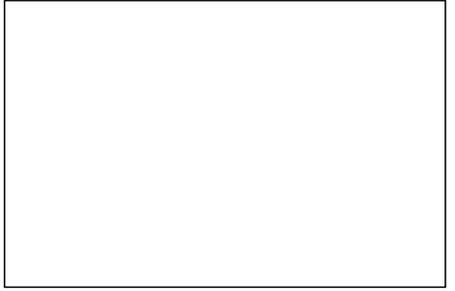
R

{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

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

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

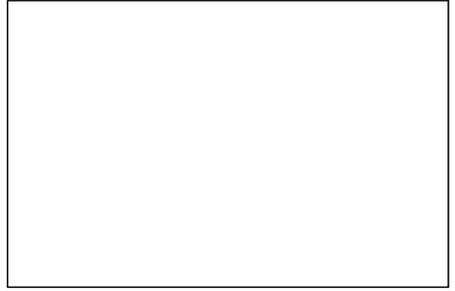


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

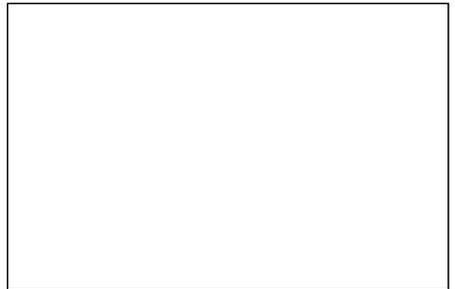


Terrain de base : plaine
{W}

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

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

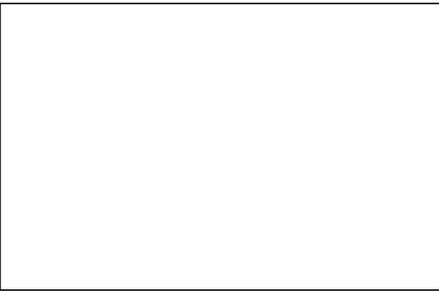


Terrain de base : plaine
{W}

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

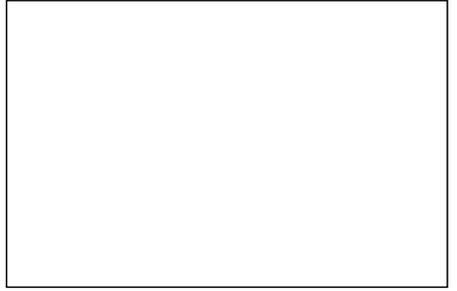


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de guet menaçante



Terrain

U

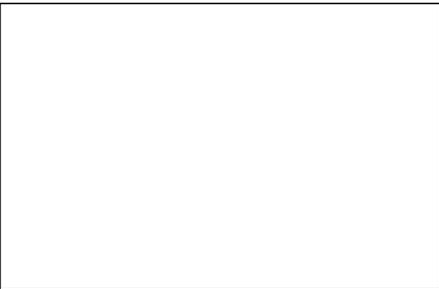
La Tour de guet menaçante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.

{1}{W} : La Tour de guet menaçante devient une créature 1/5 blanche Soldat jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

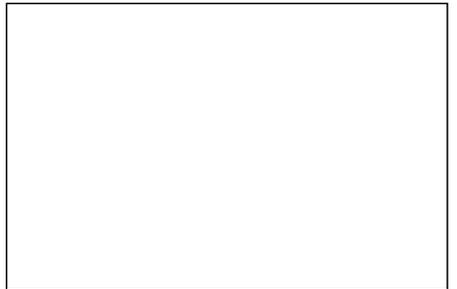
U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du marbre

{2}



Artefact

C

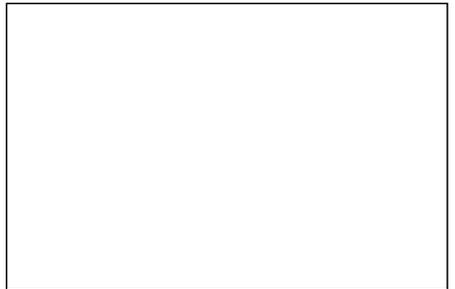
Le Diamant du marbre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}



Artefact

U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}

Artefact

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées

{4}

Artefact

R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}

Artefact légendaire

M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei

{1}

Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'Héliode {1}{W}{W}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 {1}{W}{W}, {T} : Détruisez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier d'écurage {3}{W}{W}

Artefact R

{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous les permanents excepté les artefacts et les terrains. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth Tirel {3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth M

{+2} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez

{-2} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-5} : Détruisez tous les autres permanents excepté les terrains et les jetons.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth, championne du Soleil

{4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

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

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

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

Frappe concertée

{W}



Éphémère

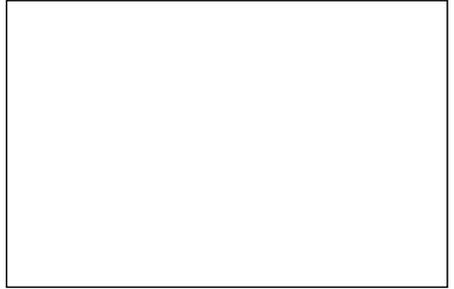
C

Exilez une créature attaquante ciblée si sa force est inférieure ou égale au nombre de soldats sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}



Éphémère

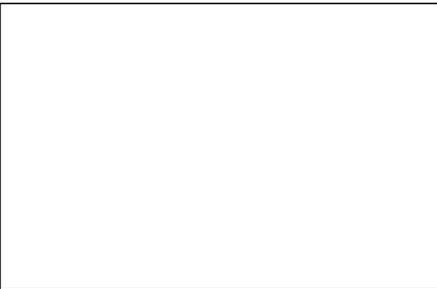
U

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

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

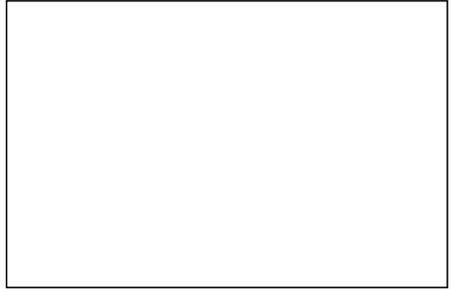
U

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

Retour au pays

{W}



Éphémère

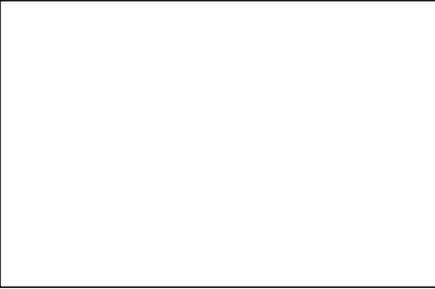
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

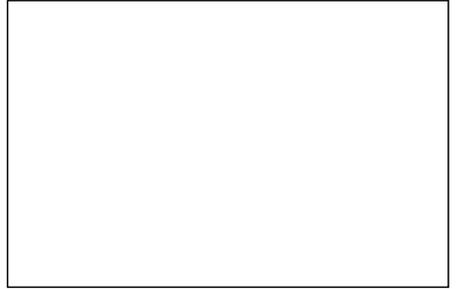
C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux des cieux

{3}{W}



Éphémère

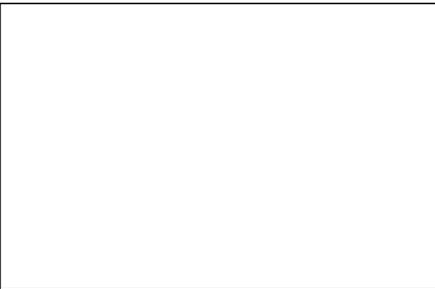
C

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talion

{2}{W}{W}



Éphémère

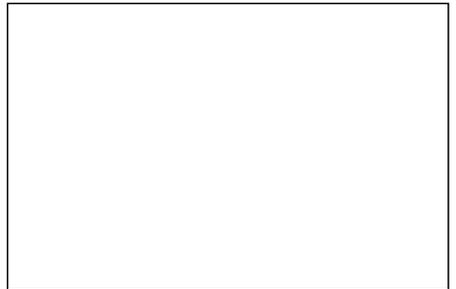
R

Détruisez toutes les créatures qui vous ont infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne du maréchal

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Multikick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand l'Antienne du maréchal arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes de créature ciblées de votre cimetière, X étant le nombre de fois que l'Antienne du maréchal a été kickée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse

{1}{W}{W}

Enchantement

R

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

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

Ce qui attrape des âmes aériennes

{1}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un oiseau est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur « plume » sur Ce qui attrape des âmes aériennes.
Les créatures Oiseau gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « plume » sur Ce qui attrape des âmes aériennes.

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

Honneur des purs

{1}{W}

Enchantement

R

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

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

Horizons interminables

{3}{W}

Enchantement

R

Quand les Horizons interminables arrivent sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de plaine et exilez-les. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre dans votre main une carte que vous possédez qui a été exilée avec les Horizons interminables.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe partagé

{1}{W}

Enchantement

R

Au moment où le Triomphe partagé arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

