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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon enchaîné {W}

Créature : griffon R

Vol
Sacrifiez le Griffon enchaîné si vous ne contrôlez pas d'enchantement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon enchaîné {W}

Créature : griffon R

Vol
Sacrifiez le Griffon enchaîné si vous ne contrôlez pas d'enchantement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon enchaîné {W}

Créature : griffon R

Vol
Sacrifiez le Griffon enchaîné si vous ne contrôlez pas d'enchantement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon enchaîné {W}

Créature : griffon R

Vol
Sacrifiez le Griffon enchaîné si vous ne contrôlez pas d'enchantement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

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, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

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, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

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, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux

Terrain R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux

Terrain R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux

Terrain R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux

Terrain R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

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

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

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

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

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

Don du Dieu-Pharaon {7}

Artefact R

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c'est un zombie 4/4 noir. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

Don du Dieu-Pharaon {7}

Artefact R

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c'est un zombie 4/4 noir. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

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

Don angélique {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand le Don angélique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a le vol.

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

Don angélique {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand le Don angélique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don angélique {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le Don angélique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a le vol.

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

Don angélique {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le Don angélique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a le vol.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de granit {W}

Enchantement : aura **C**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +0/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de granit {W}

Enchantement : aura **C**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +0/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de granit {W}

Enchantement : aura **C**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +0/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de granit {W}

Enchantement : aura **C**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +0/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout ce qui brille {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout ce qui brille {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast