Emperion de platine {8}

Créature-artefact : golem M

Votre total de points de vie ne peut pas changer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}

Créature : elfe et shamane R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}

Créature : elfe et shamane R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}

Créature : elfe et shamane R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}

Créature : elfe et shamane R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrun, le dernier troll {2}{G}{G}

Créature légendaire : troll et shamane M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Défense talismanique
{1}{G} : Régénérez Thrun.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myojin de la Toile de vie {6}{G}{G}{G}

Créature légendaire : esprit R

La Myojin de la Toile de vie arrive en jeu avec un marqueur « divinité » sur elle si vous l'avez lancée depuis votre main.
La Myojin des Confins de la nuit a l'indestructible tant qu'elle a un marqueur « divinité » sur elle.
Retirez un marqueur « divinité » de la Myojin de la Toile de vie : Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature depuis votre main sur le champ de bataille.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, Boucher de la Vérité {10}

Créature légendaire : eldrazi M

Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.
Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)
Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abunas léonins {3}{W}

Créature : chat et clerc R

Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange indomptable {2}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
<i>Art des métaux</i> ? Les artefacts que vous contrôlez ont le linceul tant que vous contrôlez au moins trois artefacts. (Un artefact avec le linceul ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abunas léonins {3}{W}

Créature : chat et clerc R

Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange indomptable {2}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
<i>Art des métaux</i> ? Les artefacts que vous contrôlez ont le linceul tant que vous contrôlez au moins trois artefacts. (Un artefact avec le linceul ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir {5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, vigilance, indestructible
Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yomiji, celui qui clôt la voie {5}{W}{W}

Créature légendaire : esprit R

À chaque fois qu'un permanent légendaire autre que Yomiji, celui qui clôt la voie est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myojin du Feu purificateur {5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : esprit R

Le Myojin du Feu purificateur arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « divinité » sur lui si vous l'avez lancé depuis votre main.
Le Myojin du Feu purificateur a l'indestructible tant qu'il a un marqueur « divinité » sur lui.
Retirez un marqueur « divinité » du Myojin du Feu purificateur : Détruisez chaque autre créature.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine Sissay {2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

{T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte légendaire, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant d'Alara {W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : avatar M

Piétinement
Quand l'Enfant d'Alara meurt, détruisez tous les permanents non-terrain. Ils ne peuvent pas être régénérés.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saffi Eriksdotter {G}{W}

Créature légendaire : humain et éclaireur R

Sacrifiez Saffi Eriksdotter : Quand une créature ciblée est mise dans votre cimetière ce tour-ci, renvoyez cette carte sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progénitus {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : hydre et avatar M

Protection contre tout
Si Progénitus devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez Progénitus et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

10/10

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre naturel {2}{G}{G}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature verte.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre naturel {2}{G}{G}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature verte.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre naturel {2}{G}{G}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature verte.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre naturel {2}{G}{G}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature verte.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du protecturge {GW}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du protecturge {GW}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du protecturge {GW}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du protecturge {GW}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrache-mort {4}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main et lui attacher l'Arrache-mort.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrache-mort {4}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main et lui attacher l'Arrache-mort.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrache-mort {4}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main et lui attacher l'Arrache-mort.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrache-mort {4}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main et lui attacher l'Arrache-mort.
Équipement {2}

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

Ce qui fut pris {5}

Artefact légendaire R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « divinité » sur un permanent ciblé autre que Ce qui fut pris.
Chaque permanent avec, sur lui, un marqueur « divinité » a l'indestructible.

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

Grimoire des morts {4}

Artefact légendaire M

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur « étude » sur le Grimoire des morts.
{T}, retirez trois marqueurs « étude » du Grimoire des morts et sacrifiez-le : Mettez toutes les cartes de créature de tous les cimetières sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce sont des zombies noirs en plus de leurs autres couleurs et de leurs autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La cape et la dague {2}

Artefact tribal : gredin et équipement U

La créature équipée gagne +2/+0 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
À chaque fois qu'une créature Gredin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher La cape et la dague.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Position privilégiée {2}{GW}{GW}{GW}

Enchantement R

Les autres permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La cape et la dague {2}

Artefact tribal : gredin et équipement U

La créature équipée gagne +2/+0 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
À chaque fois qu'une créature Gredin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher La cape et la dague.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Position privilégiée {2}{GW}{GW}{GW}

Enchantement R

Les autres permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast