

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



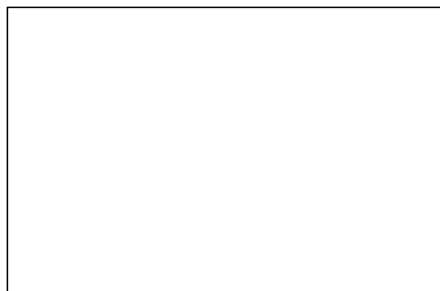
Terrain : porte

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U} ou {R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U} ou {R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



Terrain : porte

La Porte de la guilde de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G} ou {W} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



Terrain : porte

La Porte de la guilde de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G} ou {W} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B} ou {R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B} ou {R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {W} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {W} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U} ou {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U} ou {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



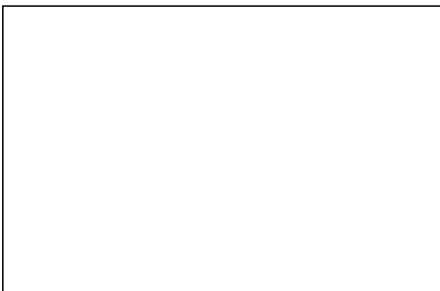
Terrain : porte

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

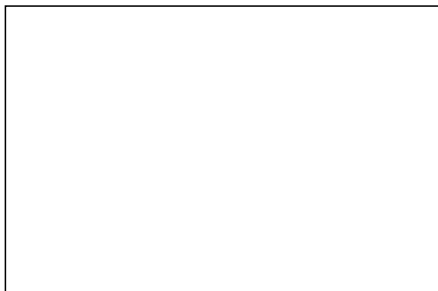
La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de la Victoire

{3}{W}{W}{W}



Créature : ange

C15

Vol

À chaque fois que le Héraut de la Victoire attaque, les créatures attaquantes acquièrent le vol et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du labyrinthe



Terrain

DGM

La Fin du labyrinthe arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{3}, {T}, renvoyez la Fin du labyrinthe dans la main de son propriétaire : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de porte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque. Si vous contrôlez au moins dix portes avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes de la Tour de Phébus

{3}{W}



Créature : humain et soldat

DGM

Quand les Gardiens des portes de la Tour de Phébus arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes de la Tour de Phébus

{3}{W}



Créature : humain et soldat

DGM

Quand les Gardiens des portes de la Tour de Phébus arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes du Lac d'Opale

{3}{U}



Créature : vedalken et soldat

DGM

Quand les Gardiens des portes du Lac d'Opale arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous pouvez piocher une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes du Lac d'Opale

{3}{U}



Créature : vedalken et soldat

DGM

Quand les Gardiens des portes du Lac d'Opale arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous pouvez piocher une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes d'Ubul Sar

{3}{B}



Créature : zombie et soldat

DGM

Quand les Gardiens des portes d'Ubul Sar arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes d'Ubul Sar

{3}{B}

Créature : zombie et soldat

DGM

Quand les Gardiens des portes d'Ubul Sar arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes des Fonderies

{3}{R}

Créature : humain et guerrier

DGM

Quand les Gardiens des portes des Fonderies arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes des Fonderies

{3}{R}

Créature : humain et guerrier

DGM

Quand les Gardiens des portes des Fonderies arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes de Saruli

{3}{G}

Créature : elfe et guerrier

DGM

Quand les Gardiens des portes de Saruli arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous gagnez 7 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes de Saruli

{3}{G}

Créature : elfe et guerrier

DGM

Quand les Gardiens des portes de Saruli arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous gagnez 7 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeur sinistre

{3}{B}

Créature : horreur

L'Enjambeur sinistre gagne -1/-1 pour chaque carte dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeurs Œilsage

{4}{U}{U}

Créature : djinn et moine

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que les Vengeurs Œilsage attaquent, vous pouvez renvoyer une créature ciblée dans la main de son propriétaire si sa force est inférieure à celle des Vengeurs Œilsage.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth trameronces

{4}{G}{G}

Créature : élémental

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker défenseur quand elle attaque.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternelle manticore

{3}{R}{R}

Créature : zombie et manticore

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)

L'Éternelle manticore attaque à chaque combat si possible.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Boros

{3}

Artefact

C15

{T} : Ajoutez {R} ou {W} à votre réserve.

{R}{W}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Boros : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale d'Azorius

{3}

Artefact

DGM

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.

{W}{U}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Azorius : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Dimir

{3}

Artefact

DGM

{T} : Ajoutez {U} ou {B} à votre réserve.

{U}{B}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Dimir : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale des Gruul

{3}



Artefact

DGM

{T} : Ajoutez {R} ou {G} à votre réserve.
{R}{G}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale des Gruul : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale d'Orzhov

{3}



Artefact

C15

{T} : Ajoutez {W} ou {B} à votre réserve.
{W}{B}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Orzhov : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale d'Izzet

{3}



Artefact

DGM

{T} : Ajoutez {U} ou {R} à votre réserve.
{U}{R}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Izzet : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Rakdos

{3}



Artefact

DGM

{T} : Ajoutez {B} ou {R} à votre réserve.
{B}{R}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Rakdos : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Selesnya

{3}



Artefact

DGM

{T} : Ajoutez {G} ou {W} à votre réserve.
{G}{W}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Selesnya :
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil d'amélioration

{1}



Artefact

{W}, sacrifiez l'Outil d'amélioration : Vous gagnez 2 points
de vie.
Quand l'Outil d'amélioration est mis dans un cimetière
depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Simic

{3}



Artefact

DGM

{T} : Ajoutez {G} ou {U} à votre réserve.
{G}{U}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Simic : Piochez
une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil de férocité

{1}



Artefact

{G}, sacrifiez l'Outil de férocité : Mettez un marqueur +1/+1
sur la créature ciblée. N'activez cette capacité que lorsque
vous pourriez lancer un rituel.
Quand l'Outil de férocité est mis dans un cimetière depuis
le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil de combustion

{1}

Artefact

{R}, sacrifiez l'Outil de combustion : Il inflige 1 blessure au joueur ciblé.

Quand l'Outil de combustion est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil d'observation

{3}

Artefact

{U}, sacrifiez l'Outil d'observation : Piochez une carte.

Quand l'Outil d'observation est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil de malice

{2}

Artefact

{R}, sacrifiez l'Outil de malice : Le joueur ciblé se défausse d'une carte. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand l'Outil de malice est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Initiative pour la légion

{R}{W}

Enchantement

DGM

Les créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+0.

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +0/+1.

{R}{W}, Exilez l'Initiative pour la légion : Exilez toutes les créatures que vous contrôlez. Au début du prochain combat, renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaires, et ces créatures acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubation de krasis

{2}{G}{U}

Enchantement : aura

DGM

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

{1}{G}{U}, renvoyez l'Incubation de krasis dans la main de son propriétaire : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de guerre gruul

{2}{R}{G}

Enchantement

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont la menace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de Tezzeret

{1}{U}{B}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Quand l'artefact enchanté est mis dans un cimetière, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

