Éveilleur des tombes {4}{B}{B}

Créature : oiseau et esprit R

Vol
{5}{B}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur démon Belzenlok {4}{B}{B}

Créature légendaire : ancêtre et démon R

Vol, piétinement
Quand le Seigneur démon Belzenlok arrive sur le champ de bataille, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain, puis mettez cette carte dans votre main. Si la valeur de mana de la carte est supérieure ou égale à 4, répétez ce processus. Le Seigneur démon Belzenlok vous inflige 1 blessure pour chaque carte mise dans votre main de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleur des tombes {4}{B}{B}

Créature : oiseau et esprit R

Vol
{5}{B}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torgaar, famine incarnée {6}{B}{B}

Créature légendaire : avatar R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque créature sacrifiée de cette manière.
Quand Torgaar, famine incarnée arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à un joueur. Le total de points de vie de ce joueur devient la moitié de son total de points de vie de départ, arrondie à l'unité inférieure.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghalta, Faim primordiale {10}{G}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures que vous contrôlez.
Piétinement

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etali, Tempête primordiale {4}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

À chaque fois qu'Etali, Tempête primordiale attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Pelakka {4}{G}{G}{G}

Créature : guivre R

Piétinement
Quand la Guivre de Pelakka arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 7 points de vie.
Quand la Guivre de Pelakka meurt, piochez une carte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs d'Angrath {5}{R}{R}

Créature : humain et pirate R

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezahal, Marée primordiale {5}{U}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, piochez une carte.
Défaussez-vous de trois cartes : Exilez Nezahal, Marée primordiale. Renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops étripeur {5}{W}{W}

Créature : dinosaure R

Double initiative
À chaque fois que le Cératops étripeur attaque, les autres créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slinn Voda, la Profondeur ascendante {6}{U}{U}

Créature légendaire : léviathan U

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Quand Slinn Voda, la Profondeur ascendante arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires, excepté les ondins, les krakens, les léviathans, les pieuvres et les grands serpents.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zetalpa, Aube primordiale {6}{W}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

Vol, double initiative, vigilance, piétinement, indestructible

4/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple draconique {1}{R}{G}

Créature : humain et shamane U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{7}, {T}, sacrifiez la Disciple draconique : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple draconique {1}{R}{G}

Créature : humain et shamane U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{7}, {T}, sacrifiez la Disciple draconique : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple draconique {1}{R}{G}

Créature : humain et shamane U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{7}, {T}, sacrifiez la Disciple draconique : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple draconique {1}{R}{G}

Créature : humain et shamane U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{7}, {T}, sacrifiez la Disciple draconique : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaevictis Asmadi {2}{B}{B}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dragon R

Vol
Au début de votre entretien, sacrifiez Vaevictis Asmadi à moins que vous ne payiez {B}{R}{G}.
{B} : Vaevictis Asmadi gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
{R} : Vaevictis Asmadi gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
{G} : Vaevictis Asmadi gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Place des portails

Terrain : porte **C**

La Place des portails arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Place des portails arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Place des portails

Terrain : porte **C**

La Place des portails arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Place des portails arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain **C**

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique {3}

Artefact R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique {3}

Artefact R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique {3}

Artefact R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de Boros {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.
{RW}{RW}{RW}{RW}, {T}, sacrifiez le Médaillon de Boros : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de Golgari {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
{BG}{BG}{BG}{BG}, {T}, sacrifiez le Médaillon de Golgari : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de Dimir {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{UB}{UB}{UB}{UB}, {T}, sacrifiez le Médaillon de Dimir : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de Golgari {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
{BG}{BG}{BG}{BG}, {T}, sacrifiez le Médaillon de Golgari : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de Selesnya {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{GW}{GW}{GW}{GW}, {T}, sacrifiez le Médaillon de Selesnya : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de Freyalise {1}{G}

Enchantement : saga **U**

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vous contrôlez gagnent « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

III ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance, le piétinement et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de Selesnya {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{GW}{GW}{GW}{GW}, {T}, sacrifiez le Médaillon de Selesnya : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis {2}{G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis {2}{G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Utopie urbaine {1}{G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
Quand l'Utopie urbaine arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis {2}{G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast