?il du pèlerin {3}

Créature-artefact : mécanoptère **C**

Vol
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker vulshok {3}{R}

Créature : humain et berserker **C**

Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin {3}

Créature-artefact : mécanoptère **C**

Vol
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère ardent {1}{R}{R}

Créature : élémental et chien **C**

{R} : Le Cerbère ardent gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère ardent {1}{R}{R}

Créature : élémental et chien **C**

{R} : Le Cerbère ardent gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couguar cendredent {5}{R}

Créature : chat et bête **C**

{R} : Le Couguar cendredent gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Recyclage de montagne {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse hématopyre {6}{R}{R}

Créature : géant **R**

{R}, sacrifiez le Colosse hématopyre : Il inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur de Cosi {3}{R}

Créature : élémental **C**

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que le Dévastateur de Cosi inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant de pierre {2}{R}{R}

Créature : géant U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez d'endurance inférieure à la force du Géant de pierre acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Détruisez cette créature au début de l'étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géopède à plaques {1}{R}

Créature : insecte C

Initiative
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Géopède à plaques gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géopède à plaques {1}{R}

Créature : insecte C

Initiative
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Géopède à plaques gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand esprit de pierre {4}{R}{R}

Créature : élémental et esprit U

Le Grand esprit de pierre ne peut pas être bloqué par les créatures avec le vol.
{2}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée gagne +0/+2 et acquiert « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru hématopyre {2}{R}{R}

Créature : kavru U

{R}, sacrifiez le Kavru hématopyre : Il inflige 2 blessures à chaque créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithophage {3}{R}{R}

Créature : insecte R

Au début de votre entretien, sacrifiez le Lithophage à moins que vous ne sacrifiiez une montagne.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Colère {3}{R}

Créature : incarnation U

Célérité
Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Membrane d'Æther {1}{R}{R}

Créature : mur U

Défenseur, portée
À chaque fois que la Membrane d'Æther bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Membrane d'Æther {1}{R}{R}

Créature : mur U

Défenseur, portée
À chaque fois que la Membrane d'Æther bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrosaure pygmée {1}{R}

Créature : lézard C

Le Pyrosaure pygmée ne peut pas bloquer.
{R} : Le Pyrosaure pygmée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planeur de geyser {3}{R}{R}

Créature : élémental et bête U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Planeur de geyser acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de terre {5}{R}

Créature : élémental U

Le Servant de terre gagne +0/+1 pour chaque montagne que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière vulshoke {1}{R}{R}

Créature : humain et shamane **C**

Célérité
{T} : La Sorcière vulshoke inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrage de cimes {4}{R}

Rituel **C**

Le Barrage de cimes inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de montagnes que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torchelin {3}{R}{R}

Créature : changeforme **R**

{R} : Dégagez le Torchelin.
{R} : Une créature ciblée bloque le Torchelin ce tour-ci si possible.
{R} : Remplacez la cible d'un sort ciblé qui cible uniquement le Torchelin.
{1} : Le Torchelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
{1} : Le Torchelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâchoires de pierre {5}{R}

Rituel **U**

Les Mâchoires de pierre infligent X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, X étant le nombre de montagnes que vous contrôlez au moment où vous lancez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée de rochers {8}{R}

Rituel R

La Volée de rochers inflige 6 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre n'importe quel nombre de cibles.
Flashback {R}{R}{R}{R}{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

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

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

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

Babiole du voyageur {1}

Artefact **C**

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur {1}

Artefact **C**

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf-volant du voyageur {2}

Artefact R

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morgenstern vulshok {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harnais de bataille vulshok {3}

Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +3/+3.
Équipement {3} ({3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire {2}

Artefact C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koth du Marteau {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Koth **M**

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T} : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.' »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge en pente {2}{R}

Éphémère **C**

Vous pouvez sacrifier une montagne à la place de payer le coût de mana de ce sort.
La créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour X étant le nombre de montagnes que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant {R}{R}

Éphémère **C**

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.
Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe sismique {2}{R}

Éphémère **C**

La Frappe sismique inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de montagnes que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe sismique {2}{R}

Éphémère **C**

La Frappe sismique inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de montagnes que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast