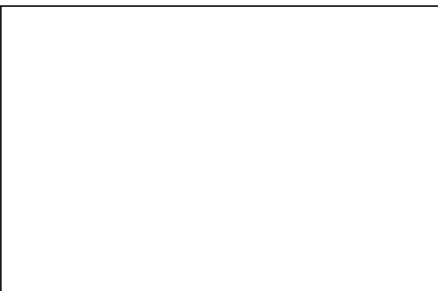


Ange des condamnations

{3}{W}{W}



Créature : ange

M

Vol

Quand l'Ange des condamnations arrive sur la champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Ange des condamnations quitte le champ de bataille.

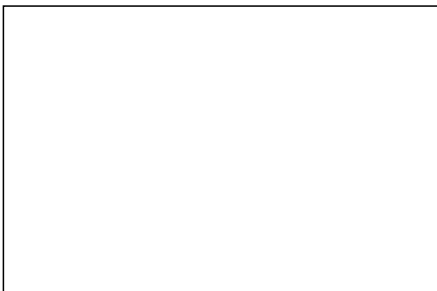
Embaumement {5}{W} ({5}{W}), exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et cleric blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveteuse à flanc de falaise

{1}{W}



Créature : kor et soldat

U

Vigilance

{T}, sacrifiez la Sauveteuse à flanc de falaise : Le permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre chacun de vos adversaires jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atla Palani, marraine des nids

{1}{R}{G}{W}



Créature légendaire : humain et shaman

M

{2}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 verte ?uf avec le défenseur.

À chaque fois qu'un ?uf que vous contrôlez meurt, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau de désolation

{10}



Créature : eldrazi

R

Quand vous lancez ce sort, créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan damné

{2}{W}

Créature : humain et artificier

R

Les sculptures que vous contrôlez ne peuvent ni attaquer ni bloquer.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature-artefact incolore Sculpture avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de sculptures que vous contrôlez. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emmara Tandris

{5}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et shaman

R

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux jetons de créature que vous contrôlez.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}

Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feldonn de la Troisième Voie

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

M

{2}{R}, {T} : Créez un jeton qui est une copie d'une carte de créature ciblée dans votre cimetière, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier courseflamme

{4}{R}

Créature : humain et guerrier

R

À chaque fois que le Cavalier courseflamme attaque, créez un jeton qui est une copie d'une autre créature attaquante ciblée, engagé et attaquant. Exilez ce jeton à la fin du combat.

Précipitation {2}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adéphage géant

{5}{G}{R}

Créature : insecte

M

Piétinement

À chaque fois que l'Adéphage géant inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de l'Adéphage géant

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghired, exilé du Conclave

{2}{R}{G}{W}

Créature légendaire : humain et shaman

M

Quand Ghired, exilé du Conclave arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros avec le piétinement.

À chaque fois que Ghired attaque, peuplez. Le jeton arrive sur le champ de bataille engagé et attaquant. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manticore perce-c?ur

{2}{R}{R}

Créature : manticore

R

Quand la Manticore perce-c?ur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, la Manticore perce-c?ur inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la force de cette créature.

Embaumement {5}{R} {5}{R}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et manticore blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marisi, briseur de l'annelure

{1}{R}{G}{W}

Créature légendaire : chat et guerrier

M

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant le combat.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, incitez chaque créature que ce joueur contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchainés

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

&lt;i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croc-de-givre d'Ohran

{3}{G}{G}

Créature neigeuse : serpent

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de rokh

{2}{W}

Créature : oiseau et ?uf

U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Quand l'?uf de rokh meurt, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/3 blanche Oiseau avec le vol.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : serpent et shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eulogiste de Selesnya

{2}{G}

Créature : centaure et druide

R

{2}{G} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvanculteur

{4}

Créature-artefact : épouvantail

C

À chaque fois que l'Épouvanculteur devient engagé, choisissez l'un ?

? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

? Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain ciblée de votre cimetière.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme de Zendikar

{4}{G}{G}

Créature : avatar

M

Portée

{3}{G}{G} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{3}{G}{G}, exilez l'Âme de Zendikar depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tahngarth, officier en second

{2}{R}{G}

Créature légendaire : minotaure et guerrier **R**

Tahngarth, officier en second ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

À chaque fois qu'un adversaire attaque avec au moins une créature, si Tahngarth est engagé, vous pouvez faire que cet adversaire acquière le contrôle de Tahngarth jusqu'à la fin du combat. Si vous faites ainsi, choisissez un joueur ou un planeswalker que cet adversaire attaque. Tahngarth attaque ce joueur ou ce planeswalker.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne

{4}{G}

Créature : bête **R**

Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité tectonique

{5}{R}{R}

Créature : monstruosité **M**

Célérité

À chaque fois que la Monstruosité tectonique attaque, chaque joueur qui contrôle le plus de terrains sacrifie deux terrains.

8/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trostani, Voix de Selesnya

{G}{G}{W}{W}

Créature légendaire : dryade **M**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

{1}{G}{W}, {T} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vitu-Ghazi

{G}{W}



Créature : dryade et shaman

U

{4}{G}{W} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

{2}{G}{W} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple des voyageurs

{1}{G}{W}



Créature : élémental

R

La force et l'endurance du Temple des voyageurs sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que le Temple des voyageurs inflige des blessures de combat à un joueur, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du grand nombre

{2}{G}{G}



Créature : elfe et druide

U

Quand la Voix du grand nombre arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque adversaire qui contrôle moins de créatures que vous.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rokh compagnon

{3}{W}{W}



Créature : oiseau

M

Vol  
&lt;i>Saccage</i> ? Quand le Rokh compagnon arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/4 blanche Oiseau avec le vol.

À chaque fois que le Rokh compagnon attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez le permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Insigne de commandant

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Majesté colossale

{2}{G}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes et mettez-en une sur le champ de bataille engagée, et l'autre dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Délivrance du druide

{1}{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}



Rituel

C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien élémentaire

{2}{G}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchautoin

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne et mettez-la sur le champ de bataille engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Viande fraîche

{3}{G}

Éphémère

R

Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête pour chaque créature mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Belligérance de Ghired

{X}{R}{R}

Rituel

R

La Belligérance de Ghired inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées. À chaque fois qu'une créature ayant subi des blessures de cette manière meurt ce tour-ci, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison totale

{X}{X}{G}

Rituel

R

Peuplez X fois. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez. Faites-le X fois.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation

{2}{GW}{GW}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, peuplez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du jugement

{4}{W}{W}{W}



Rituel

R

Convocation (Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort réduit son coût de {1} ou d'un mana de la couleur de cette créature.)  
Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirage de haine

{3}{R}



Rituel

U

Choisissez jusqu'à deux créatures ciblées que vous ne contrôlez pas. Pour chacune de ces créatures, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}



Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute considérable

{2}{G}{G}

Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Vous piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée, et vous gagnez ensuite un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance phyrexienne

{4}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures, puis créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Horreur, X étant le nombre de créatures détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Naya

{R}{G}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?  
? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature ciblée.  
? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.  
? Engagez toutes les créatures que le joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines

{2}{W}

Éphémère

C

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deuxième récolte

{2}{G}{G}



Éphémère

R

Pour chaque jeton que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couper en deux

{2}{G}{G}



Éphémère

U

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation shamanique

{3}{G}{G}



Rituel

R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.  
&lt;i>Férocité</i> ? Vous gagnez 4 points de vie pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de l'Âme du monde

{4}{W}{W}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance morceleuse

{GW}{GW}



Éphémère

C

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la et mettez-la dans votre main, mélangez ensuite votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon Trostani

{5}{W}



Éphémère

C

Exilez la créature ciblée, puis peuplez. (Mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants



Terrain

C

Les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Clairière de scories



Terrain : montagne et forêt

R

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

La Clairière de scories arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain contrôlé par un adversaire pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

L

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

L

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

L

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Forêt



Terrain de base : forêt

L

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

L

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

L

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

L

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

L

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Grisepeau



Terrain

U

Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château de la gargouille



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

U

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

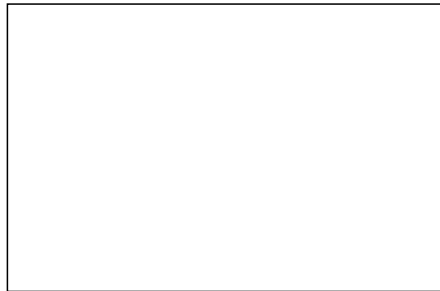
U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge du Kazandou



Terrain

U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



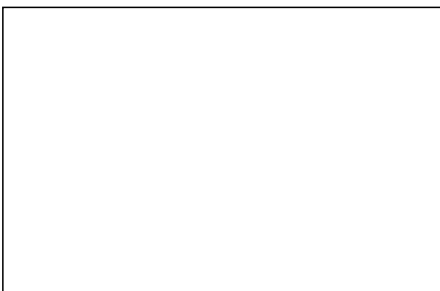
Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {C}.  
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Naya



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Naya : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base et mettez-la sur le champ de bataille engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

L

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

L

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

L

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

L

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

L

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

L

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

L

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des mandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

C

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

Hautes terres rocailleuses



Terrain

C

Les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

R

{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

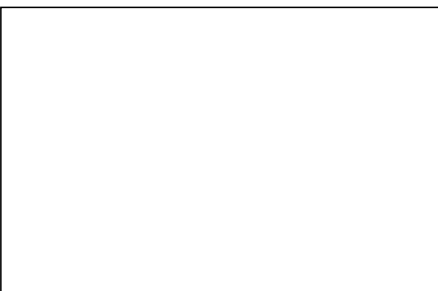
U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)  
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole de l'oubli

{2}



Artefact

R

{T} : Piochez une carte. N'activez cette capacité que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.  
{B}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme

{3}



Artefact


R

&lt;i>Empreinte</i> ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.  
{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité.  
Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Anneau solaire {1}




Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, chasseur primordial {2}{G}{G}



Planeswalker : Garruk M

{+1} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 3/3 verte Bête.


{-3} : Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 6/6 verte Guivre pour chaque terrain que vous contrôlez.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie d'âmes {4}



Artefact R

&lt;i>?&lt;/i> Quand la Fonderie d'âmes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte de créature de votre main.

{X}, {T} : Créez un jeton de créature qui est une copie de la carte exilée. X est le coût converti de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast