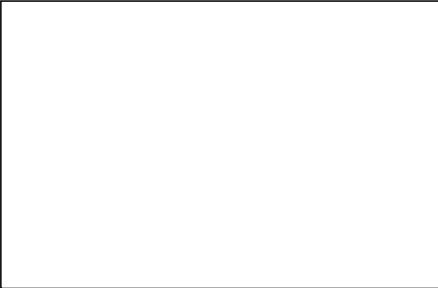


Baliste ambulante {X}{X}



Créature-artefact : construction R

L'Envahisseur assaultron arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

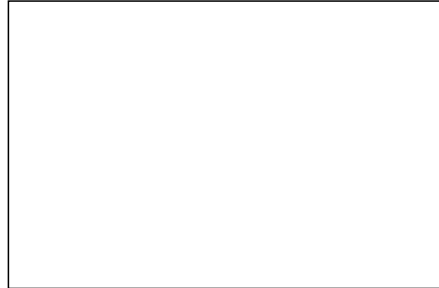
{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.

Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel {4}



Créature-artefact : golem R


Quand le Simulacre solennel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf bruni {3}




Créature-artefact : élan U

{3}, sacrifiez le Cerf bruni : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statue ancestrale {4}



Créature-artefact : golem C

Quand la Statue ancestrale arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent non-terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme des moissons

{4}{G}{G}

Créature : élémental

R

Piétinement

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien aux fleurs de Nyx

{4}{G}{G}{G}

Créature-enchantement : élémental

M

Piétinement

Si vous engagez un permanent pour du mana, il produit trois fois autant de ce mana à la place.

5/5

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 cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de bête

{2}{G}{G}

Créature : elfe et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur du zénith

{8}{G}{G}

Créature : chimère et hydre

M

Cascade, cascade, cascade, cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Plusieurs occurrences de cascade se déclenchent chacune séparément.)

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclairer

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe farouche

{2}{G}

Créature : elfe

C

Quand l'Empathe farouche arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

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

Marraine des floraisons

{1}{G}

Créature : elfe et druide


R

{T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}




Créature : elfe et druide C  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}




Créature : oiseau R  
 Vol  
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tintegriffe {1}{G}




Créature : humain et shaman R  
 {T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.  
 Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)  
 Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice de la tanière {1}{G}




Créature : humain et guerrier R  
 Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Protectrice de la tanière ne peuvent pas la bloquer.  
 Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)  
 Quand la Protectrice de la tanière est retournée face visible, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}




Créature : elfe et shaman U

Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savant meneur des bêtes {1}{G}



Créature : elfe et shaman et allié R


Célérité

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage primordial {4}{G}{G}




Créature : esprit R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez piocher une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Smilodon temurien {2}{G}{G}



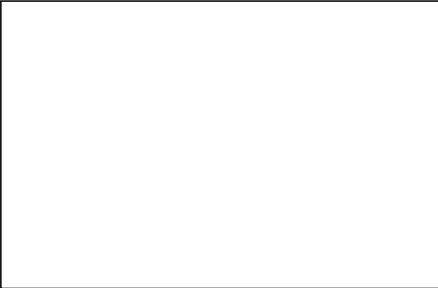
Créature : chat U

{1}{G} : Vous pouvez renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, le Smilodon temurien acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivaliste ainok {1}{G}



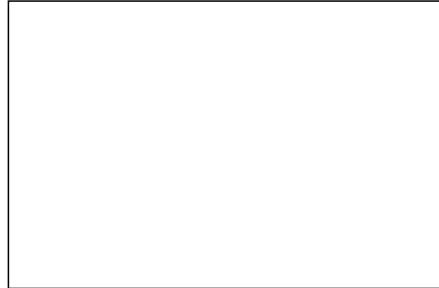
Créature : chien et shaman U

Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)  
 Quand le survivaliste ainok est retourné face visible, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}




Créature : elfe et shaman C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}




Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la ménagerie {3}{G}



Créature : naga et clerc M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.  
 Vous pouvez lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de créature.  
 Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour lancer des sorts de créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorinclex, pillard monstrueux

{4}{G}{G}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Piétinement, célérité

Si vous deviez mettre au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, mettez deux fois ce nombre de chaque sorte de marqueur sur ce permanent ou ce joueur à la place.

Si un adversaire devait mettre au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, il met la moitié de ce nombre de chaque sorte de marqueur sur ce permanent ou ce joueur à la place, arrondie à l'unité inférieure.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek

{9}

Créature : eldrazi

U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archaïque errant

{5}

Créature : avatar

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'éphémère ou de rituel, il peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit de ruine

{6}

Créature : eldrazi

R

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature incolore avec une valeur de mana supérieure ou égale à 7, la révéler, mélanger ensuite et mettre cette carte au-dessus d'elle. Le premier sort de créature que vous lancez à chaque tour coûte {2} de moins à lancer.

5/5

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.  
Annihileur 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

Vanneur du vide

{9}

Créature : eldrazi

M

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec une valeur de mana paire.  
Vos adversaires ne peuvent pas bloquer avec des créatures avec une valeur de mana paire.

11/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, la Voracité insatiable

{10}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés.

Indestructible

À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extorqueur des quais

{1}{R}

Créature : goblin et pirate

R

Quand l'Extorqueur des quais arrive sur le champ de bataille, créez X jetons Trésor, X étant le nombre d'artefacts et d'enchantements que vos adversaires contrôlent.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges

{3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur des pics

{3}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent la Terreur des pics coûtent 3 points de vie supplémentaires à lancer.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Terreur des pics inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la force de cette créature.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recruteur impérial

{2}{R}

Créature : humain et conseiller

M

Quand le Recruteur impérial arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature dont la force est inférieure ou égale à 2, révéléz-la, mettez-la dans votre main et mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra

{3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol

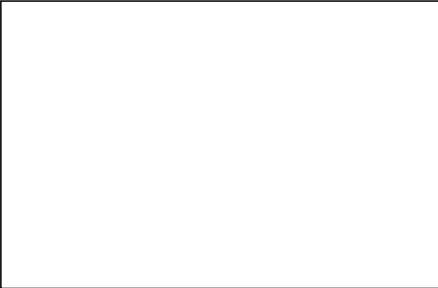
{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra : Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseuse de stratus {1}{U}



Créature : djinn et moine R

Vol

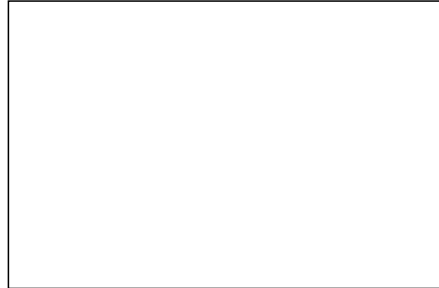
Mégamue {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand la Danseuse de stratus est retournée face visible, contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée de færies {1}{U}



Créature : peuple fée C

Vol


Quand la Nuée de færies arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à deux terrains.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn pèlerin {4}{U}



Créature : drakôn U


Vol

Quand le Drakôn pèlerin arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à cinq terrains.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palinchrone {5}{U}{U}



Créature : illusion R

Vol


Quand le Palinchrone arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à sept terrains.

{2}{U}{U} : Renvoyez le Palinchrone dans la main de son propriétaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perceur de coque {2}{U}



Créature : ondin et pirate R


Flash

Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, à la place vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}



Créature : élémental U

Vol


Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx consacré {4}{U}{U}



Créature : sphinx M


Vol

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez piocher deux cartes.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animar, Âme des éléments {U}{R}{G}



Créature légendaire : élémental M

Protection contre le blanc et contre le noir

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Animar, Âme des éléments.

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur +1/+1 sur Animar.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde

{X}{G}{U}

Créature : méduse et hydre et bête

M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surrak Griffedragon

{2}{G}{U}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

M

Flash

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Les sorts de créature que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé

{G}{U}

Créature : serpent et elfe et druide

C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond du maelstrom

{5}{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental

R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Cascade, cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Puis recommencez.)

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchuloain

{1}{G}



Rituel

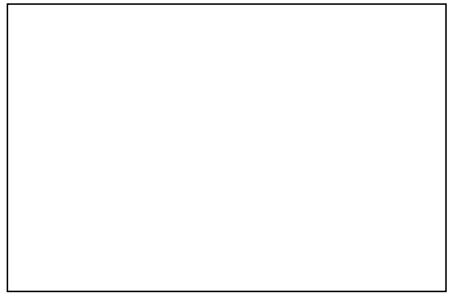
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Néoforme

{G}{U}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Bivouac de frontière



Terrain

U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

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, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne

R

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

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

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 engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Cimeroché



Terrain

{T} : Ajoutez {R}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce



Terrain

{T} : Ajoutez {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga



Terrain : montagne et forêt

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Ketrin



Terrain forêt et île et montagne

R

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

Le Triome de Ketrin arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

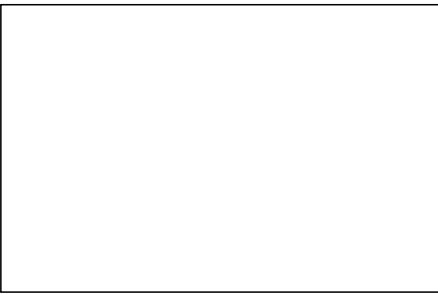
U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biblot de pierrenuage

{3}



Artefact

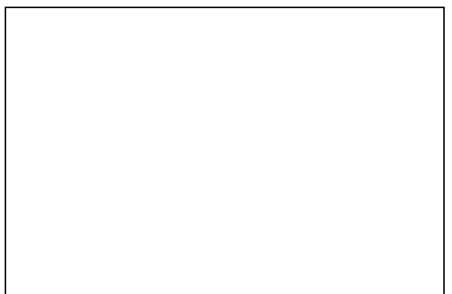
M

À chaque fois qu'un permanent non-arteffect arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.

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

L'Ozolithe

{1}

Artefact légendaire

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, si elle avait des marqueurs sur elle, mettez ces marqueurs sur Argonath, les piliers des Rois. Au début du combat pendant votre tour, si Argonath a des marqueurs sur lui, vous pouvez déplacer tous les marqueurs d'Argonath sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Grand Cromlech

{7}{G}{G}

Artefact légendaire

M

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.  
{T} : Ajoutez {G}{G}. Vous gagnez 2 points de vie.  
À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus

{4}

Artefact

R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque

{1}{G}

Éphémère

R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïlle cyclonique

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.  
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projet Gardien

{3}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si elle n'a pas le même nom qu'une autre créature que vous contrôlez ou qu'une carte de créature dans votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance temurienne

{G}{U}{R}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.  
À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



