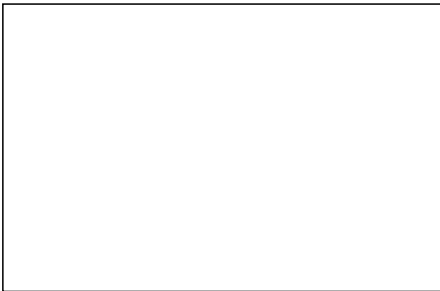


### Cavernes aux gemmes



Terrain légendaire

M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.

{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Cavernes aux gemmes



Terrain légendaire

M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.

{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

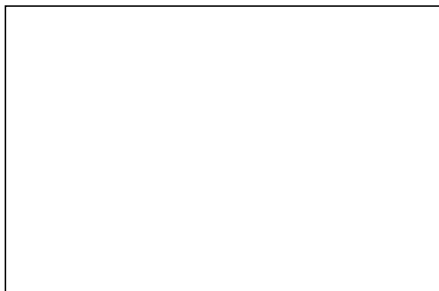
R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégaron de la générosité d'Héliode



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{W}, {T} : Mettez une carte d'enchantement ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie 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

Mégaron de la générosité d'Héliode



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{W}, {T} : Mettez une carte d'enchantement ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie 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

Triome d'Indatha



Terrain plaine et marais et forêt R

((T): Ajoutez {W}, {B} ou {G}.)

Le Triome d'Indatha arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden des Confins de la nuit

{3}{B}



Enchantement légendaire : reliquaire U

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome d'Indatha



Terrain plaine et marais et forêt R

((T): Ajoutez {W}, {B} ou {G}.)

Le Triome d'Indatha arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden des Confins de la nuit

{3}{B}



Enchantement légendaire : reliquaire U

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Toile de vie

{4}{G}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Rage infinie

{2}{R}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, le Honden de la Rage infinie inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Rage infinie

{2}{R}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, le Honden de la Rage infinie inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Rage infinie

{2}{R}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, le Honden de la Rage infinie inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Rage infinie

{2}{R}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, le Honden de la Rage infinie inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden des Vents témoins

{4}{U}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, piochez une carte pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden des Vents témoins

{4}{U}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, piochez une carte pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden des Vents témoins

{4}{U}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, piochez une carte pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden du Feu purificateur

{3}{W}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 2 points de vie pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden du Feu purificateur

{3}{W}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 2 points de vie pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast