Cavernes aux gemmes	Dalles de Trokair
Terrain légendaire  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.	Terrain légendaire  {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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cavernes aux gemmes	Dalles de Trokair

Terrain légendaire

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.

 $\label{eq:taylor} \mbox{\{T\}: Ajoutez \{C\}. Si les Cavernes \'Etincelantes d'Aglarond}$ 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

Terrain légendaire	
{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

bibliothèque.

Dalles de Trokair	Fontaine sacrée
Terrain légendaire  {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.	Terrain : plaine et île  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	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Dalles de Trokair	Fontaine sacrée
Terrain légendaire  {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.	Terrain : plaine et île  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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégaron de la générosité d'Héliode	Reliquaire impie
Terrain légendaire R  {T} : Ajoutez {C}.  {1}{W}, {T} : Mettez une carte d'enchantement ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.	Terrain : plaine et marais  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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mégaron de la générosité d'Héliode	Reliquaire impie
Terrain légendaire  {T} : Ajoutez {C}.  {1}{W}, {T} : Mettez une carte d'enchantement ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.	Terrain : plaine et marais  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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome d'Indatha		Honden des Confins de la nuit	${3}{B}$
Terrain plaine et marais et forêt		Enchantement légendaire : reliquaire	U
({T}: Ajoutez {W}, {B} ou {G}.)		Au début de votre entretien, un adversaire ciblé se	
Le Triome d'Indatha arrive sur le champ de bataille engagé.		défausse d'une carte pour chaque reliquaire que vou	s
		contrôlez.	
Recyclage {3}			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	\		
Triome d'Indatha		Honden des Confins de la nuit	{3}{B}
Terrain plaine et marais et forêt		Enchantement légendaire : reliquaire	U
({T}: Ajoutez {W}, {B} ou {G}.)		Au début de votre entretien, un adversaire ciblé se	
Le Triome d'Indatha arrive sur le champ de bataille engagé.		défausse d'une carte pour chaque reliquaire que vou	s
		contrôlez.	

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Toile de vie	{4}{G}	Honden de la Rage infinie	2}{R}
Enchantement légendaire : reliquaire	U	Enchantement légendaire : reliquaire	U
Au début de votre entretien, créez un jeton de créatuincolore Esprit pour chaque reliquaire que vous cont		Au début de votre entretien, le Honden de la Rage infir inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures au nombre de reliquaires que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Honden de la Rage infinie	{2}{R}	Honden de la Rage infinie {	2}{R}

Honden de la Rage infinie	{2}{R}
Enchantement légendaire : reliquaire	U
Au début de votre entretien, le Honden de la R	age infinie
inflige à n'importe quelle cible un nombre de bl	essures égal
au nombre de reliquaires que vous contrôlez.	

Honden de la Rage infinie

Enchantement légendaire : reliquaire

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}	Honden des Vents témoins {4}{U}
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.	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	Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
magic me Gamering © wizards of the Coast	wagic the Gameting © wizards of the Coast
Honden des Vents témoins {4}{U}	Honden des Vents témoins {4}{U}

Honden des Vents témoins	{4}{U}		Honden des Vents témoins	{4}{U}
Enchantement légendaire : reliquaire  Au début de votre entretien, piochez une carte pou	U r chague		Enchantement légendaire : reliquaire  Au début de votre entretien, piochez une carte	U U
reliquaire que vous contrôlez.	criaque		reliquaire que vous contrôlez.	poul chaque
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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 or pour chaque reliquaire que vous contrôlez.	de vie
here a select a least the selection of	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	