

Kokusho, l'étoile du soir {4}{B}{B}



Créature légendaire : dragon et esprit **M**

Vol

Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Keiga, l'étoile des marées {5}{U}



Créature légendaire : dragon et esprit **R**

Vol

Quand Keiga, l'étoile des marées meurt, acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugan, l'étoile ascendante {3}{G}{G}{G}



Créature légendaire : dragon et esprit **M**

Vol

Quand Jugan, l'étoile ascendante meurt, vous pouvez répartir cinq marqueurs +1/+1 sur n'importe quel nombre de créatures ciblées.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel {5}{W}{W}



Créature : dragon et esprit **R**

Vol

{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel {5}{W}{W}



Créature : dragon et esprit R

Vol

{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Recyclage de plaine {2} ((2), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel {5}{W}{W}



Créature : dragon et esprit R

Vol

{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Recyclage de plaine {2} ((2), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel {5}{W}{W}



Créature : dragon et esprit R

Vol

{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Recyclage de plaine {2} ((2), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

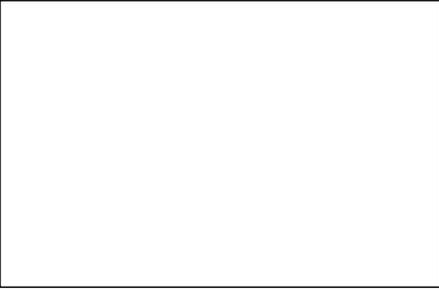
Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

(T) : Ajoutez (U){B}.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain

U

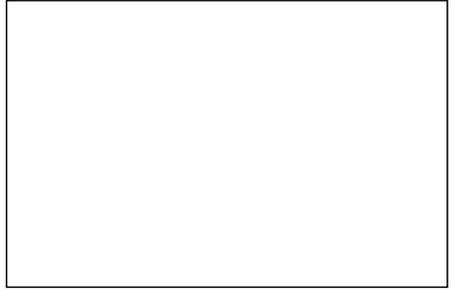
L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

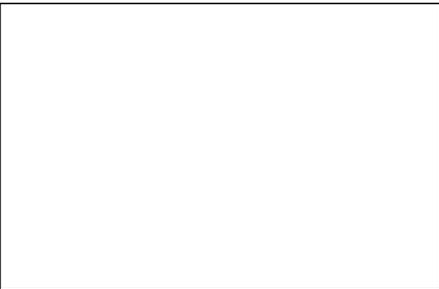
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

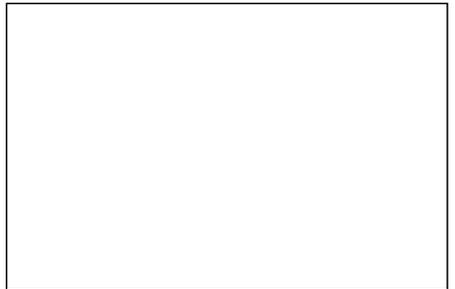
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



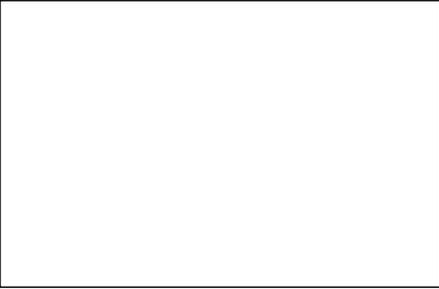
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



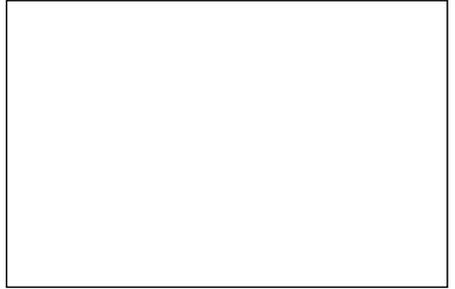
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



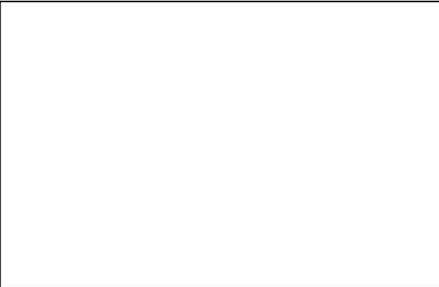
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



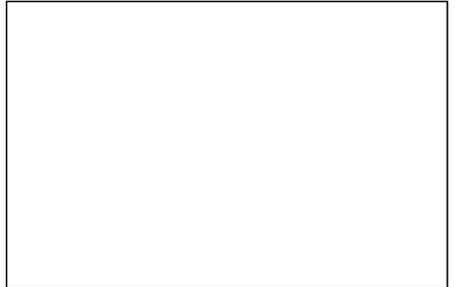
Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Garnison de Boros



Terrain

U

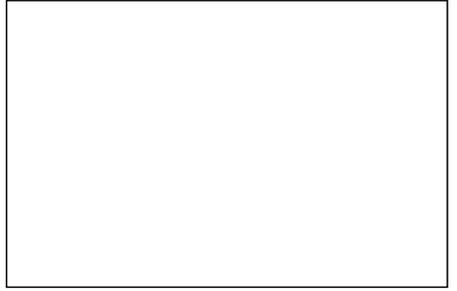
La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

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

île



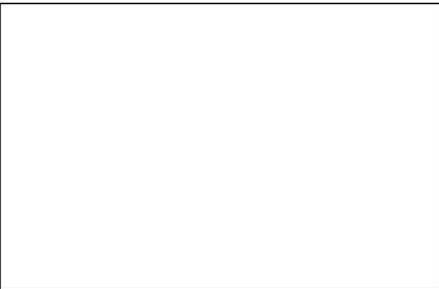
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



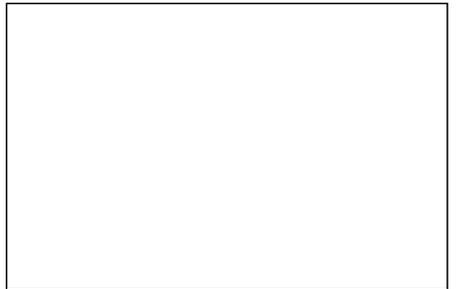
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

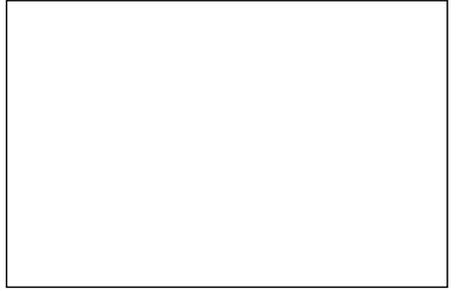


Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



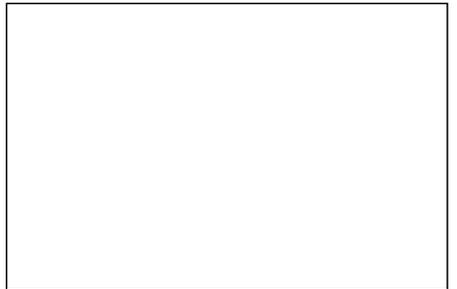
Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros

{2}



Artefact  
{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir

{2}



Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

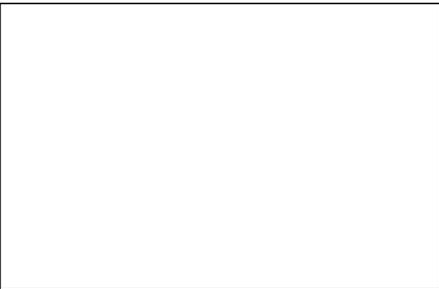
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Golgari

{2}



Artefact

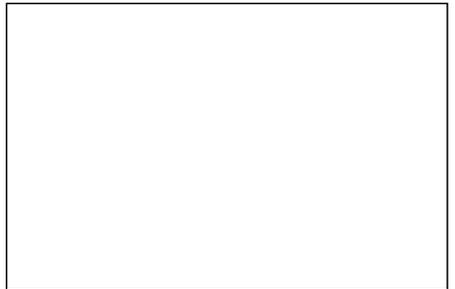
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

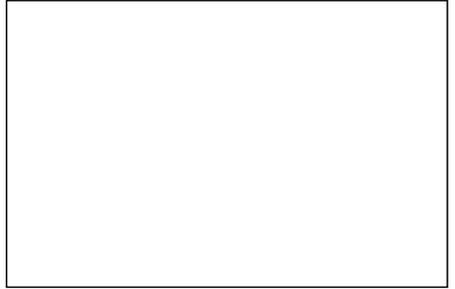
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rythme du printemps

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rythme du printemps

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

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

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

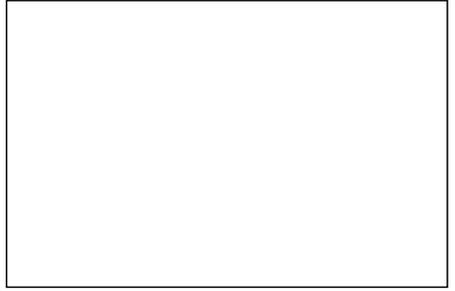
U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

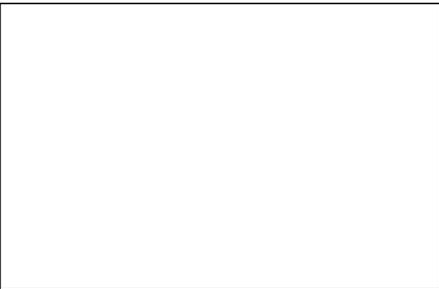
U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast