

C?ur d'argent wolfir {3}{G}{G}



Créature : loup et guerrier **R**

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le C?ur d'argent wolfir est associé à une autre créature, chacune de ces créatures gagne +4/+4.

4/4

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

C?ur d'argent wolfir {3}{G}{G}



Créature : loup et guerrier **R**

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le C?ur d'argent wolfir est associé à une autre créature, chacune de ces créatures gagne +4/+4.

4/4

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

Ghalta, Faim primordiale {10}{G}{G}



Créature légendaire : ancêtre et dinosaure **R**

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures que vous contrôlez.

Piétinement

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



Créature : chat et guerrier **C**

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



Créature : chat et guerrier **C**

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



Créature : chat et guerrier **C**

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

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

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

Oiseaux de paradis {G}

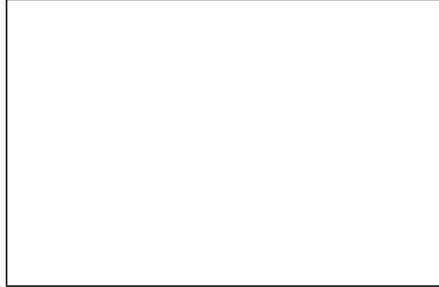


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise {4}{R}{R}



Créature : géant R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

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, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise {4}{R}{R}



Créature : géant R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire

{1}{G}{W}

Créature : humain et chevalier

R

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus de rage

{3}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : élémental

M

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 5/5 rouge et verte Élémental.

À chaque fois qu'Omnath, Locus de rage ou qu'un autre élémental que vous contrôlez meurt, Omnath inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire

{1}{G}{W}

Créature : humain et chevalier

R

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois sauvage en éveil

Terrain

R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois sauvage en éveil



Terrain

R

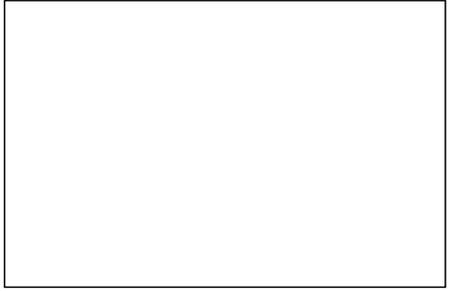
Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



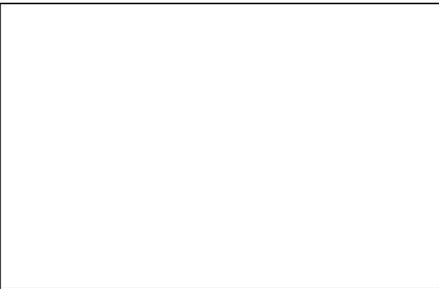
Terrain

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

Contreforts boisés



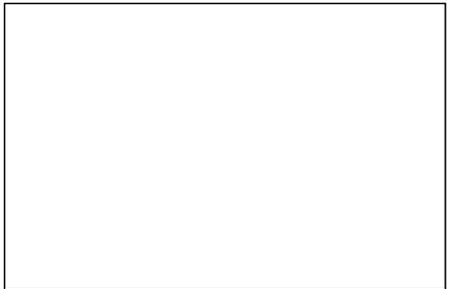
Terrain

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

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

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

Fonderie sacrée



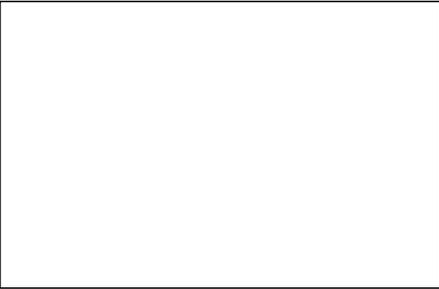
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie 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

Fonderie sacrée



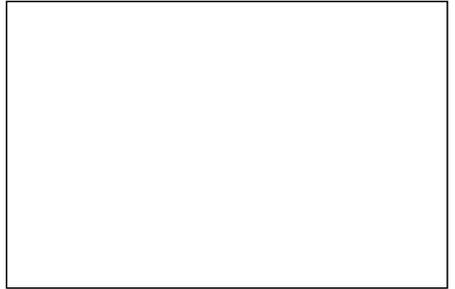
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie 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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie 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

Forêt

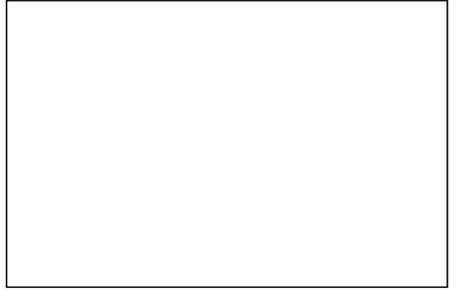


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



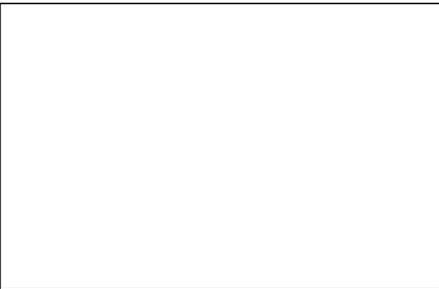
Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple 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

Forêt

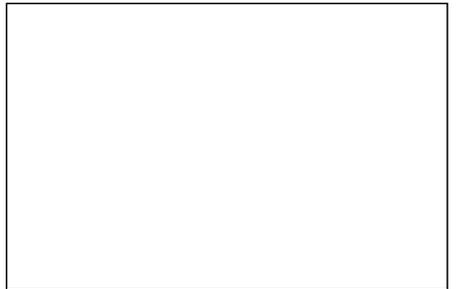


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple 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

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple 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

Lande venteuse



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple 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

Lande venteuse



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



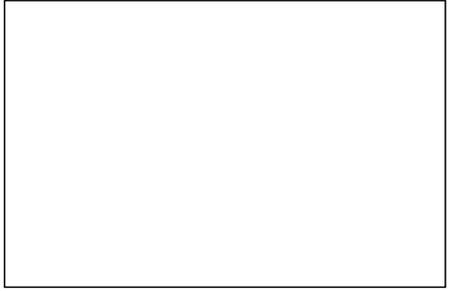
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

Terrain de prédilection



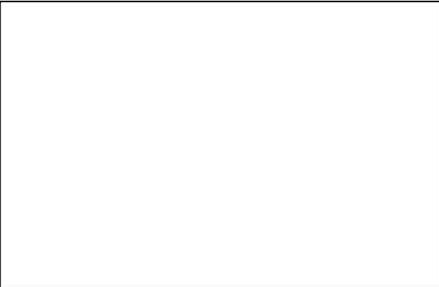
Terrain : montagne et forêt

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

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

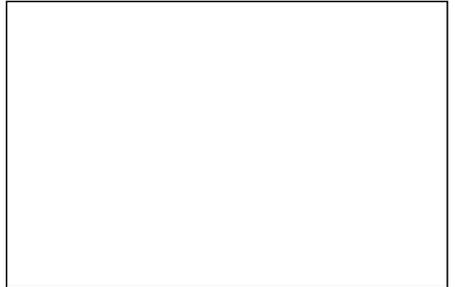
R

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

Garruk Languebestion

{2}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion

{2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk **M**

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}

Planeswalker : Gideon **M**

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, allié de Zendikar devient une créature 5/5 Humain et Soldat et Allié avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier et Allié.

{-4} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon Jura

{3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon **M**

+2: Pendant le prochain tour d'un adversaire ciblé, les créatures que ce joueur contrôle attaquent Gideon Jura si possible.

-2: Détruisez une créature engagée ciblée.

0: Jusqu'à la fin du tour, Gideon Jura devient une créature 6/6 Humain et Soldat qui est toujours un planeswalker.

Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}

Planeswalker : Gideon **M**

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, allié de Zendikar devient une créature 5/5 Humain et Soldat et Allié avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier et Allié.

{-4} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, le Fêtard

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Xénagos

M

{+1} : Ajoutez X manas dans n'importe quelle combinaison de {R} et/ou de {G}, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 rouge et verte Satyre avec la célérité.

{-6} : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de terrain parmi elles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, le Fêtard

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Xénagos

M

{+1} : Ajoutez X manas dans n'importe quelle combinaison de {R} et/ou de {G}, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 rouge et verte Satyre avec la célérité.

{-6} : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de terrain parmi elles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre

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



Éphémère

R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

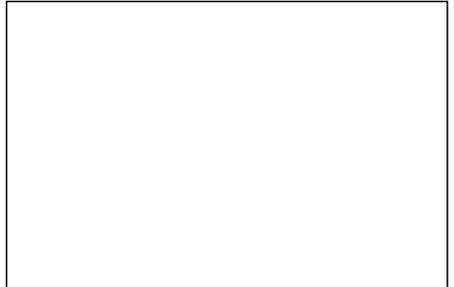
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre

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



Éphémère

R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'armada {2}{G}{G}{W}{W}



Créature : guivre M

Piétinement

Quand la Guivre d'armada arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Guivre d'armada {2}{G}{G}{W}{W}



Créature : guivre M

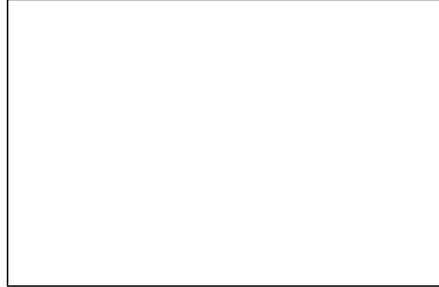
Piétinement

Quand la Guivre d'armada arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

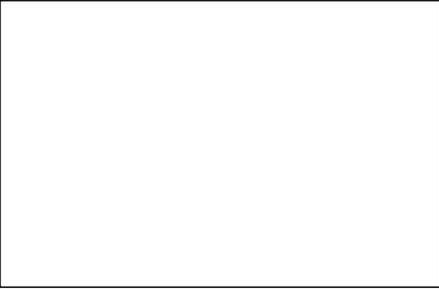


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

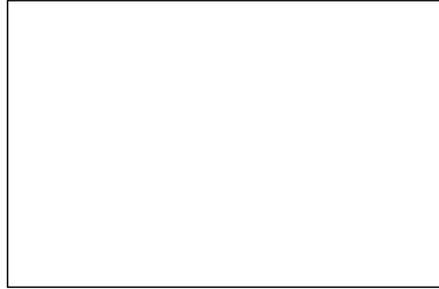


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

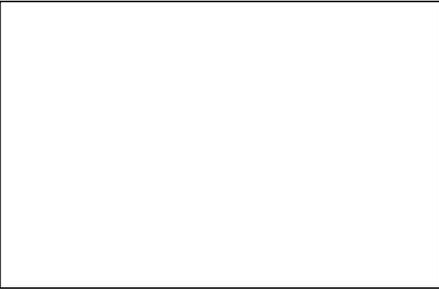


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

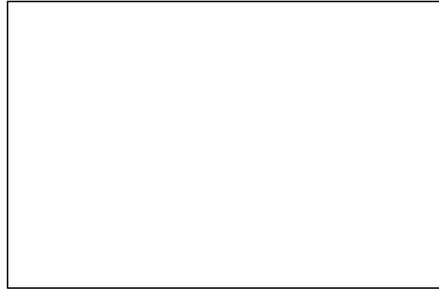


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillebraise {4}{R}{R}



Artefact légendaire : équipement M

Flash

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initiative et le piétinement.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillebraise

{4}{R}{R}

Artefact légendaire : équipement

M

Flash

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initiative et le piétinement.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast