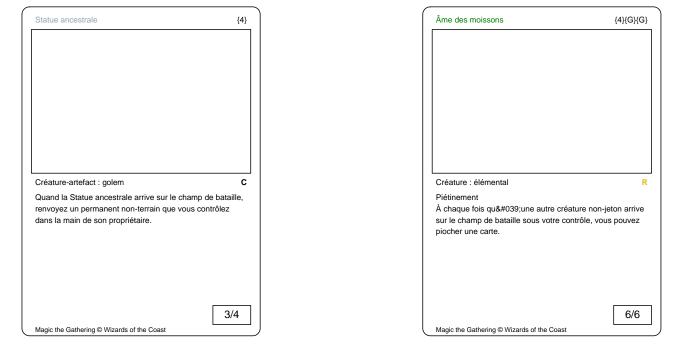


Créature-artefact : golem

Quand cette créature 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 cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.



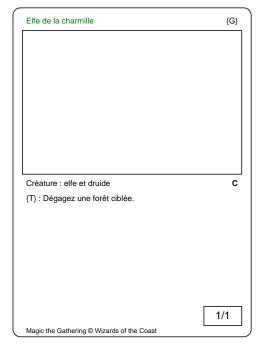
Ulamog, la Voracité insatiable	{10}
Créature légendaire : eldrazi	M
Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ci	blés.
À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable	
attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.	
·	
10	0/10
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

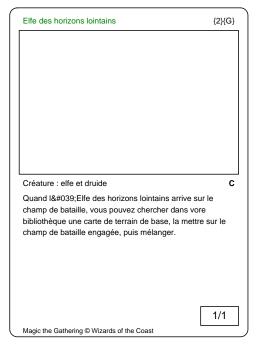
Ancêtre de la tribu Sakura	{1}{G}
Créature : Snake Shaman	С
Sacrifiez I'Ancêtre de la tribu Sakura : dans votre bibliothèque une carte de terrain mettez cette carte sur le champ de bataille e mélangez.	de base,

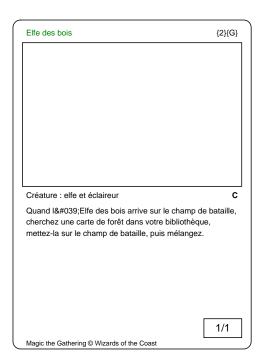
	G}
Créature - enchantement : élémental M Créature : elfe et druide	R
Piétinement À chaque fois que vous lancez un sort de créature, pioche	èΖ
Si vous engagez un permanent pour du mana, il produit une carte.  trois fois autant de ce mana à la place. une carte.	
2/2	_
5/5	_
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

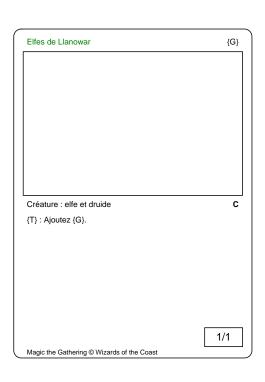
Boue acide	{3}{G}{G}
Créature : limon	U
Contact mortel Quand la Boue acide arrive sur le champ de bate détruisez une cible, artefact, enchantement ou te	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

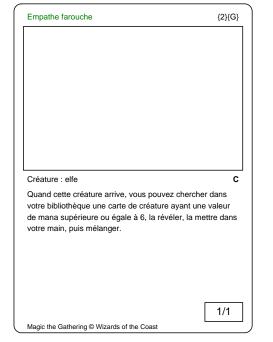
Dévastateur du zénith	{8}{G}{G}
Créature : chimère et hydre	M
Cascade, cascade, cascade, cascade ce sort, exilez les cartes du dessus de jusqu'à ce que vous exiliez une d'un coût inférieur. Vous pouve payer son coût de mana. Mettez les cau-dessous de votre bibliothèque dan Plusieurs occurences de cascade se séparément.)	e votre bibliothèque e carte non-terrain z la lancer sans artes exilées s un ordre aléatoire.

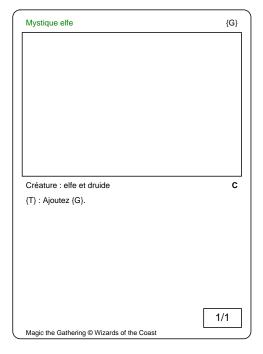


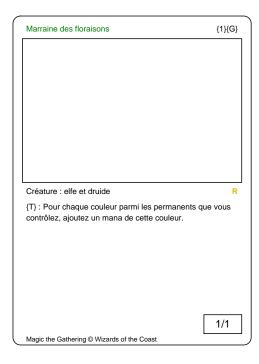












Mystique tintegriffe

Créature : humain et shamane

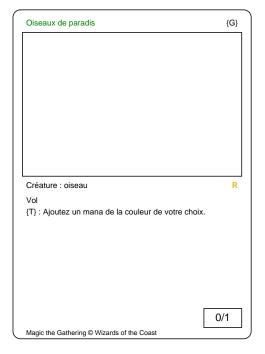
R

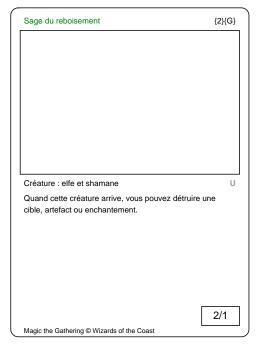
{T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Protectrice de la tanière

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 retourné face visible, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Sage primordial

Créature : esprit

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savant meneur des bêtes	{1}{G}	Survivaliste aïnok {	1}{G}
Créature : elfe et shamane et allié Célérité {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. dépensez ce mana que pour lancer un sort de créa		Créature : chien et shamane  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 mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)  Quand le survivaliste aïnok est retourné face visible, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu adversaire contrôle.	et
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Smilodon temurien	{2}{G}{G}
Créature : chat	U
{1}{G}: Vous pouvez renvoyer une autr contrôlez dans la main de son propriéta ainsi, le Smilodon temurien acquiert l&#</td><td>aire. Si vous faites</td></tr><tr><td>jusqu'à la fin du tour.</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>4/3</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr></tbody></table>	

Témoin éternel	{1}{G}{G}
Créature : humain et shamane	U
Quand le Témoin éternel arrive sur le cham vous pouvez renvoyer une carte ciblée dep cimetière dans votre main.	•
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Visionnaire elfe	{1}{G}	Vorinclex, pillard monstrueux {4}{G}{C	
Créature : elfe et shamane	С	Créature légendaire : phyrexian et praetor	1
Quand la Visionnaire elfe arrive sur le chan piochez une carte.	np de bataille,	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 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.	
	1/1	6/6	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

Vizir de la ménagerie	{3}{G}
Créature : serpent 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'	
mana de n'importe quel type pour lancer des de créature.	SOILS
Γ	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	٠.

Artisan de Kozilek	{9}
Créature : eldrazi	U
Quand vous lancez ce sort, vous pouv	ez renvoyer sur le
champ de bataille une carte de créatu cimetière.	re ciblée depuis votre
Annihilateur 2 (À chaque fois que cette	
joueur défenseur sacrifie deux permar	nents.)
	10/9
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

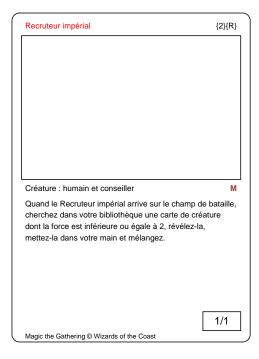
Conduit de ruine	{6}	Vanneur du vide {9	
Créature : eldrazi	R	Créature : eldrazi	
Quand vous lancez ce sort, vous pouvez cherchei votre bibliothèque une carte de créature incolore à valeur de mana supérieure ou égale à 7, la révéle mélanger ensuite et mettre cette carte au-dessus d'elle.  Le premier sort de créature que vous lancez à cha coûte {2} de moins à lancer.	avec une er,	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.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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. Annihilateur 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 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/12

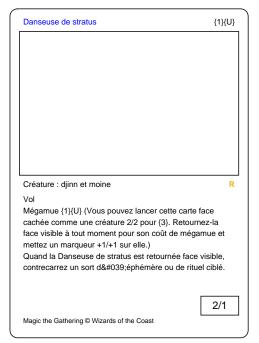
Extorqueur des quais	{1}{R}
Créature : gobelin et pirate	М
Quand l'Extorqueur des quais arrichamp de bataille, créez X jetons Trésor, X é d'artefacts et d'enchaivos adversaires contrôlent.	tant le nombre
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

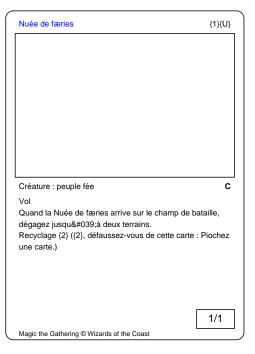
Purphoros, dieu des Forges	{3}{R}
Créature-enchantement légendaire : dieu	M
Indestructible	
Tant que votre dévotion au rouge est infé	rieure à cinq,
Purphoros n'est pas une créature. À chaque fois qu'une autre créatur	e arrive sur le
champ de bataille sous votre contrôle, Pu	
blessures à chaque adversaire.	
{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	

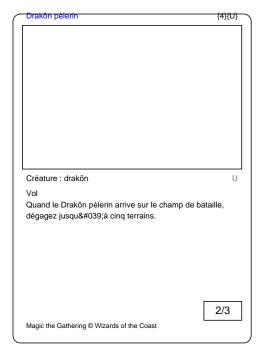
Terreur des pics	{3}{R}{R}
Créature : dragon	M
Vol	
Les sorts que vos adversaires lancent qui cible	
des pics coûtent 3 points de vie supplémentair À chaque fois qu'une autre créature arri	
champ de bataille sous votre contrôle, la Terre	
inflige à n'importe quelle cible un nombr	•
blessures égal à la force de cette créature.	
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



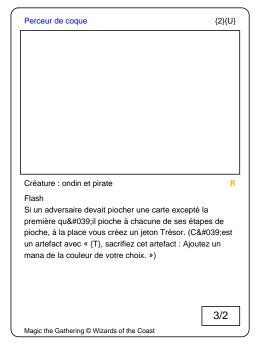
Archimage du Vallon d'Elendra	{3}{U}
Créature : peuple fée et sorcier	R
	K
Vol	
{U}, sacrifiez I'Archimage du Vallon d�	39;Elendra
: Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle	
n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, r	,
sur le champ de bataille sous le contrôle de sor	proprietaire
avec un marqueur -1/-1 sur elle.)	
	0/0
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

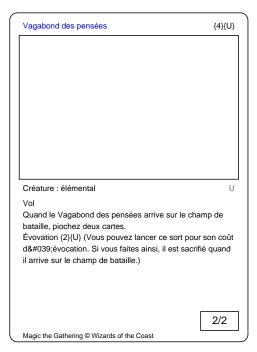


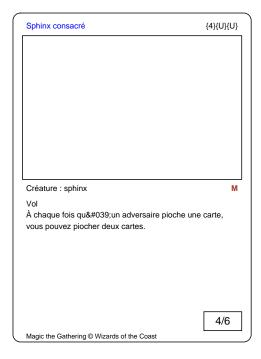




Palinchrone	{5}{U}{U}
Créature : illusion	R
Vol	K
Quand le Palinchrone arrive sur le champ de b	ataille,
dégagez jusqu'à sept terrains.	ata da asa
{2}{U}{U} : Renvoyez le Palinchrone dans la ma propriétaire.	ain de son
	4/5
	4/5



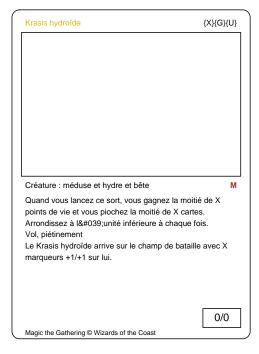


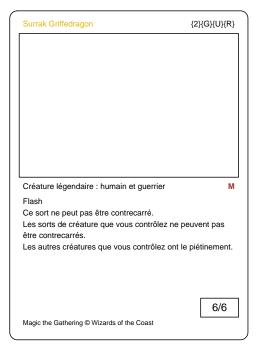


Animar, Âme des éléments

Créature légendaire : élémental

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.





Oracle annelé	{G}{U}
Créature : Snake Elf Druid	С
Quand I'Oracle annelé arrive sur le champ of bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliot c'est une carte de terrain, mettez-la sur le c	hèque. Si
bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vagabond du maeistrom (5)(G)	<del>{U}{R}</del>
Créature légendaire : élémental	R
Les créatures que vous contrôlez ont la célérité. Cascade, cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à que vous exiliez une carte non-terrain d'un coû inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Puis recommend	ce t de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	7/5

Cherchauloin {1}{G}	Néoforme {G}{U}
Rituel C 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.	Rituel  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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Culture {2}{G}	Bassin d'élevage

Culture

Rituel

C Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez 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

Terrain : forêt et île R
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain  Le Bivoua de frotière arrive sur le champ de bataille engagé.  (T): Ajoutez (G), (U), ou (R).  Chudes de soufre  Chudes de soufre  Chudes de soufre  Chudes de soufre  Cruteforts boieds  Contreforts boieds  Terrain  R  Terrain  Terr	Bivouac de frontière	)	Conduits de vapeur
Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.  (T) : Ajoutez (G), (U), ou (R).  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Chules de soufre  Chules de soufre  Crarain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Contreforts boisés  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez	ENOUGH OF THE PROPERTY OF THE		Conduito de Vapedi
Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.  (T) : Ajoutez (G), (U), ou (R).  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Chules de soufre  Chules de soufre  Crarain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Contreforts boisés  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez			
Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.  (T) : Ajoutez (G), (U), ou (R).  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Chules de soufre  Chules de soufre  Crarain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Contreforts boisés  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez			
Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.  (T) : Ajoutez (G), (U), ou (R).  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Chules de soufre  Chules de soufre  Crarain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Contreforts boisés  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez			
Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.  (T) : Ajoutez (G), (U), ou (R).  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Chules de soufre  Chules de soufre  Crarain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Contreforts boisés  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez			
Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.  (T) : Ajoutez (G), (U), ou (R).  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Chules de soufre  Chules de soufre  Crarain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Contreforts boisés  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez			
Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.  (T) : Ajoutez (G), (U), ou (R).  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Chules de soufre  Chules de soufre  Crarain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Contreforts boisés  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez			
Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.  (T) : Ajoutez (G), (U), ou (R).  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Chules de soufre  Chules de soufre  Crarain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Contreforts boisés  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez			
Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.  (T) : Ajoutez (G), (U), ou (R).  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Chules de soufre  Chules de soufre  Crarain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Contreforts boisés  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez			
Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.  (T) : Ajoutez (G), (U), ou (R).  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Chules de soufre  Chules de soufre  Crarain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Contreforts boisés  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez			
Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.  (T) : Ajoutez (G), (U), ou (R).  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Chules de soufre  Chules de soufre  Crarain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Contreforts boisés  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez			T : 0 :
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  Chutes de soufre  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  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  Terrain  Terrain  R  (1), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés:			•
Terrain  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contróliez  Vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Terrain  R  (7), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés:			
engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Chutes de soufre  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  engagés.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Terrain  R  (7), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés:			
Chutes de soufre  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  R  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Chutes de soufre  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  R  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Chutes de soufre  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  R  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Chutes de soufre  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  R  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Chutes de soufre  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  R  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Chutes de soufre  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  R  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Chutes de soufre  Contreforts boisés  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  R  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Terrain P R R R Terrain P Ter	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Terrain P R R R Terrain P Ter			
Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Terrain (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Terrain (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Terrain (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  R (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  R (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Terrain (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  Terrain (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :		)	
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :	Cnutes de sourre		Contretorts boises
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :			
une ne ou une montagne.			
{T}: Ajoutez {U} ou {R}. ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis			

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

mélangez.

Côte de la Yavimaya	Forêt enneigée
Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {T}: Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous	Terrain neigeux de base : forêt C (G)
(1): Ajoutez (5) ou (0). La cote de la Tavilliaya vous inflige 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Étendues sauvages en évolution	Forêt enneigée

(T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Forêt enneigée	Île enneigée
Terrain neigeux de base : forêt C	Terrain neigeux de base : île C
(G)	{U}
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale	
Terrain : forêt et île	R
({T}: Ajoutez {G} ou {U}.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île volcanique		Mont enraciné
Terrain: île et montagne ({T}: Ajoutez {U} ou {R}.)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Terrain  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
Magic the Gathering		Magic the Gathering
	1	
Immensité terramorphe		Montagne enneigée
Terrain C		Terrain neigeux de base : montagne C
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée		Passage de Cimeroche
Terrain neigeux de base : montagne C	1	Terrain R
{R}		{T}: Ajoutez {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magic the calleding of the country		magic the calloting of Mzarao of the coad.
Palais d'opale		Passage de Tunnécorce

С

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.
{1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous

I&#U39; identite 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.

Port de I'arrière-pays	Temple de la fausse divinité
Terrain  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	Terrain  {T}: Ajoutez {C}{C}. N' activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Taïga	Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt

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

Tour de commandement	Triome de Ketria
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	Terrain forêt et île et montagne ({T}): Ajoutez {G}, {U} ou {R}.) Le Triome de Ketria arrive sur le champ de bataille engagé. Recyclage {3}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tour du Reliquaire	Verger exotique
Terrain U	Terrain R

II n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

main. {T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Ziggourat ancienne	Bottes de piedagile	{2}
Terrain U	Artefact : équipement	R
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.	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. Elle peut attaquer et (T) dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.) Équipement {1} ({1}: Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lance un rituel.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bibelot de pierrenuage (3)	Jambières d'éclair
Artefact  À chaque fois qu'un permanent non-artefact 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.	Artefact : équipement La créature équipée a la c pas être la cible de sorts c Équipement {0}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards

Artefact : équipement

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

L'Ozolithe {	1}	L'Arbre banian(Le Grand Cromlech) {7}{G}{G}	
Artefact légendaire	M	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.		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 que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Panharmonicus	{4}
Artefact	R
Si l'arrivée sur le champ de bataille d'u	n
artefact ou d'une créature provoque le	
déclenchement d'une capacité déclenchée	
	acité
d'un permanent que vous contrôlez, cette cap se déclenche une fois de plus	
se déclenche une fois de plus.	

Intervention héroïque	{1}{G}
Éphémère	M
Les permanents que vous contrôlez acquièrer	
talismanique et l'indestructibli jusqu'à la fin du tour.	e

Faille cyclonique	{1}{U}	Projet Gardien	{3}{G}
Éphémère	R	Enchantement	R
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que contrôlez pas dans la main de son propriétaire Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort coût de surcharge. Si vous faites ainsi, rempla » par « chaque » dans son texte.)	vous ne pour son	À chaque fois qu'une créatur champ de bataille sous votre contri le même nom qu'une autre contrôlez ou qu'une carte de cimetière, piochez une carte.	re non-jeton arrive sur le ôle, si elle n'a pas créature que vous créature dans votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ist

_	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 fo supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de b sous votre contrôle, vous pouvez piocher une ca	orce pataille
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

