

Grand serpent annoroc {X}



Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon haineux {B}



Créature-enchantement : esprit U

Lien de vie
À chaque fois qu'une créature
Whenever an enchanted creature dies, draw a card for each Aura you controlled that was attached to it.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc {X}



Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon haineux {B}



Créature-enchantement : esprit U

Lien de vie
À chaque fois qu'une créature
Whenever an enchanted creature dies, draw a card for each Aura you controlled that was attached to it.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon haineux {B}



Créature-enchantement : esprit U

Lien de vie
 À chaque fois qu'une créature
 Whenever an enchanted creature dies, draw a card for
 each Aura you controlled that was attached to it.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide du don de vie {W}



Créature-enchantement : nymphe U

Lien de vie
 {1}, sacrifiez l'Alséide du don de vie : Une cible, créature ou
 enchantement, que vous contrôlez acquiert la protection
 contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon haineux {B}



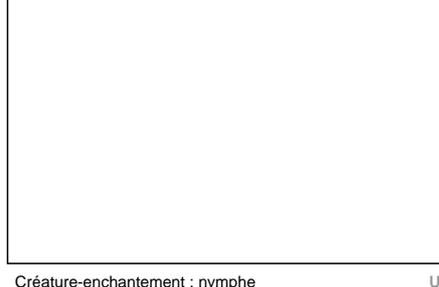
Créature-enchantement : esprit U

Lien de vie
 À chaque fois qu'une créature
 Whenever an enchanted creature dies, draw a card for
 each Aura you controlled that was attached to it.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide du don de vie {W}



Créature-enchantement : nymphe U

Lien de vie
 {1}, sacrifiez l'Alséide du don de vie : Une cible, créature ou
 enchantement, que vous contrôlez acquiert la protection
 contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide du don de vie {W}



Créature-enchantement : nymphe U

Lien de vie
 {1}, sacrifiez l'Alséide du don de vie : Une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur dévoué {W}



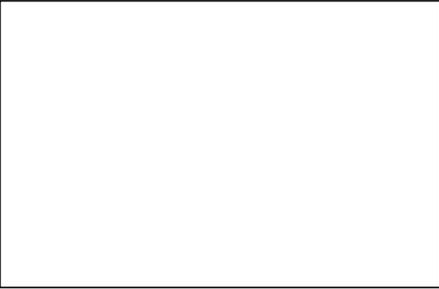
Créature : chien U

Sacrifiez le Sauveur dévoué : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide du don de vie {W}



Créature-enchantement : nymphe U

Lien de vie
 {1}, sacrifiez l'Alséide du don de vie : Une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur dévoué {W}



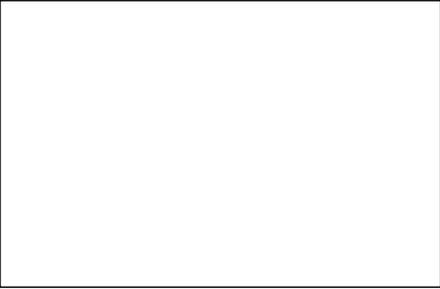
Créature : chien U

Sacrifiez le Sauveur dévoué : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur dévoué {W}



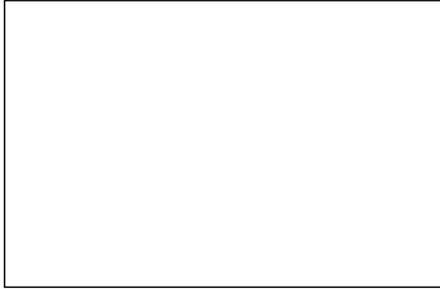
Créature : chien U

Sacrifiez le Sauveur dévoué : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sram, chef édificateur {1}{W}



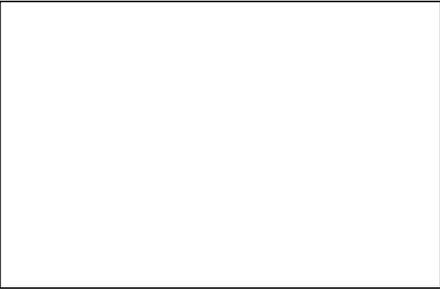
Créature légendaire : nain et conseiller R

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, d'équipement ou de véhicule, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur dévoué {W}



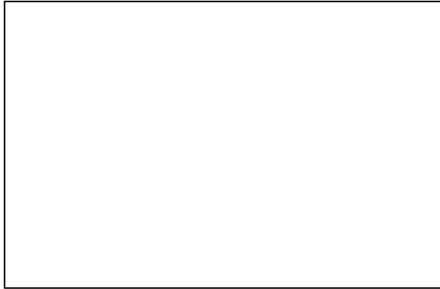
Créature : chien U

Sacrifiez le Sauveur dévoué : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sram, chef édificateur {1}{W}



Créature légendaire : nain et conseiller R

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, d'équipement ou de véhicule, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sram, chef édificateur {1}{W}



Créature légendaire : nain et conseiller R
À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, d'équipement ou de véhicule, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain R
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sram, chef édificateur {1}{W}

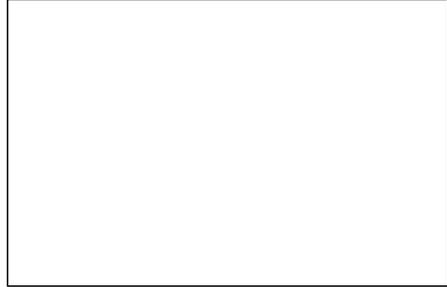


Créature légendaire : nain et conseiller R
À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, d'équipement ou de véhicule, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

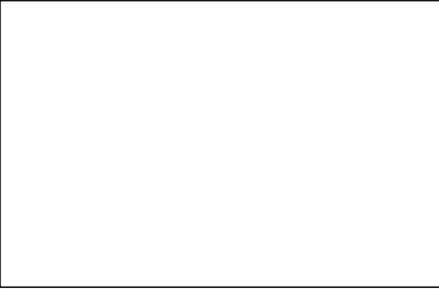
Cavernes de Koïlos



Terrain R
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

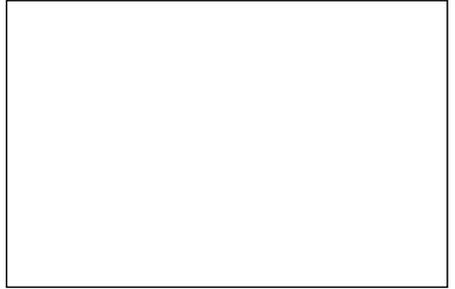
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée



Terrain

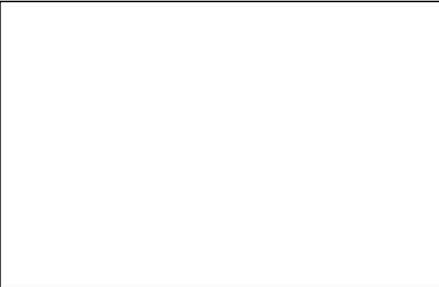
R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

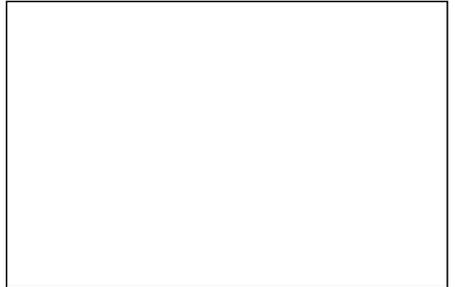
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée



Terrain

R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée



Terrain

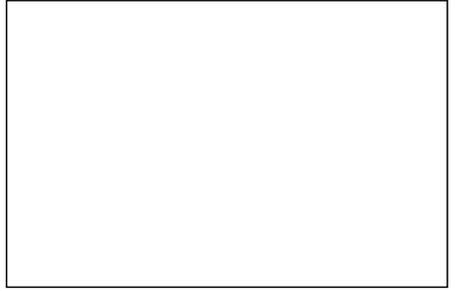
R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



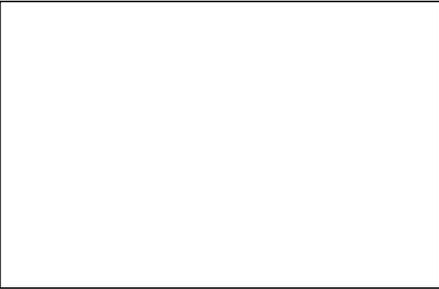
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée



Terrain

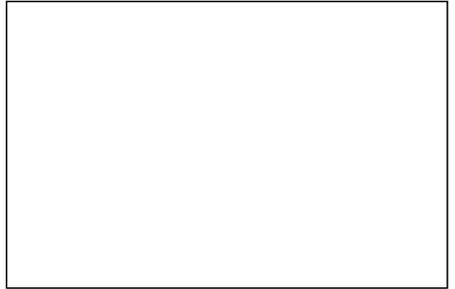
R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

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

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

Plaine

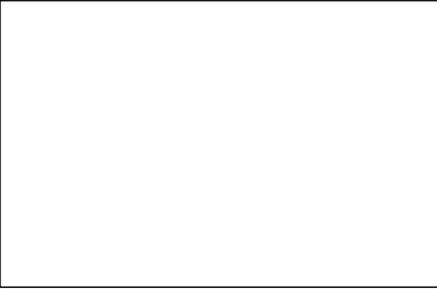


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

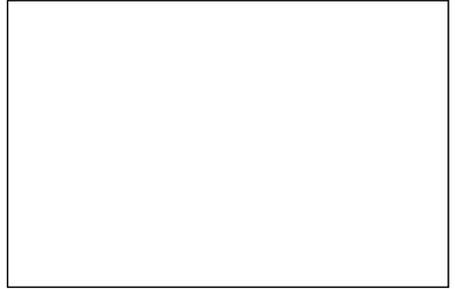
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de Karametra

{W}



Éphémère

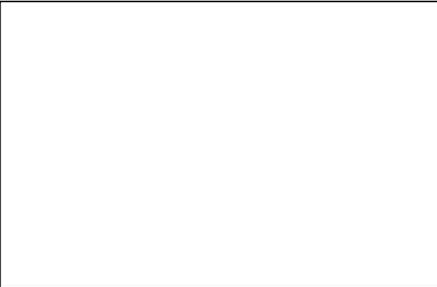
C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature enchantée ou une créature-enchantement, elle acquiert aussi la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de Karametra

{W}



Éphémère

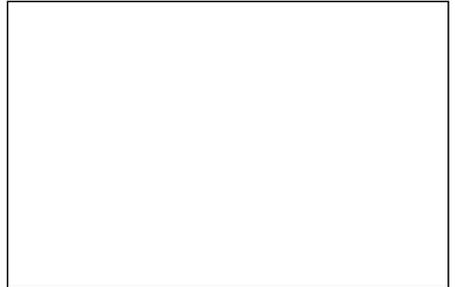
C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature enchantée ou une créature-enchantement, elle acquiert aussi la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de Karametra

{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature enchantée ou une créature-enchantement, elle acquiert aussi la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

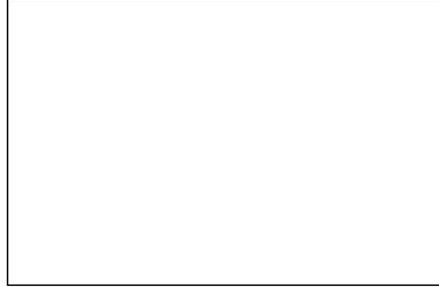
Armure éthérée {W}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

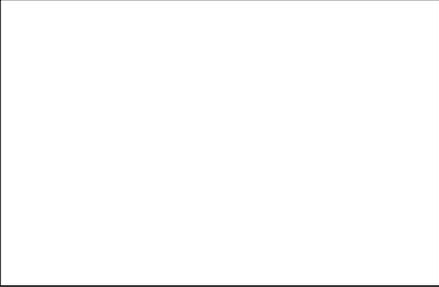
Armure éthérée {W}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

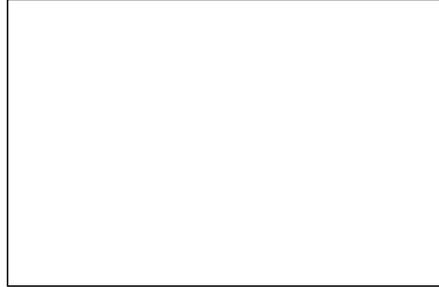
Armure éthérée {W}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de solidarité

{W}



Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

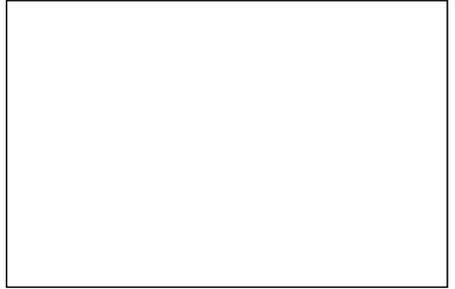
Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de solidarité

{W}



Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

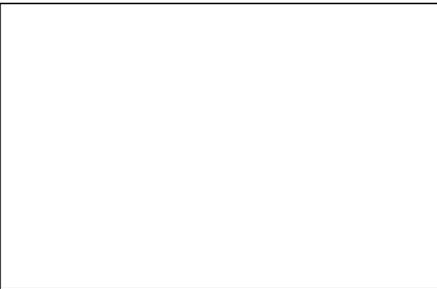
Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de solidarité

{W}



Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

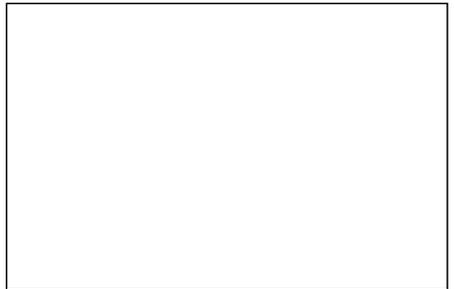
Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de solidarité

{W}



Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur du gryff

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+0 et a le vol.

{3}{W} : Renvoiez sur le champ de bataille la Faveur du gryff depuis votre cimetière, attachée à une créature ciblée.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur du gryff

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+0 et a le vol.

{3}{W} : Renvoiez sur le champ de bataille la Faveur du gryff depuis votre cimetière, attachée à une créature ciblée.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur du gryff

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+0 et a le vol.

{3}{W} : Renvoiez sur le champ de bataille la Faveur du gryff depuis votre cimetière, attachée à une créature ciblée.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur du gryff

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+0 et a le vol.

{3}{W} : Renvoiez sur le champ de bataille la Faveur du gryff depuis votre cimetière, attachée à une créature ciblée.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout ce qui brille

{1}{W}



Enchantement : aura

C

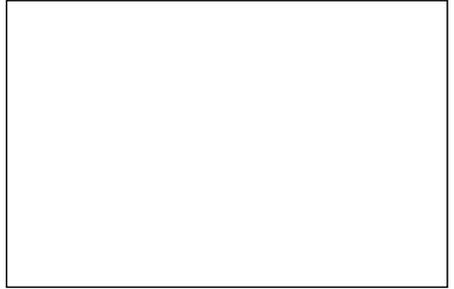
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout ce qui brille

{1}{W}



Enchantement : aura

C

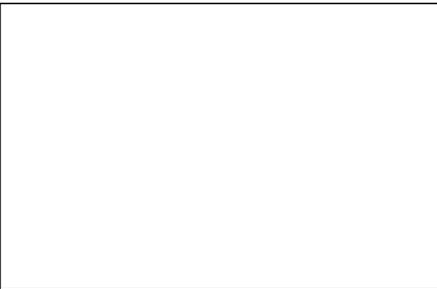
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout ce qui brille

{1}{W}



Enchantement : aura

C

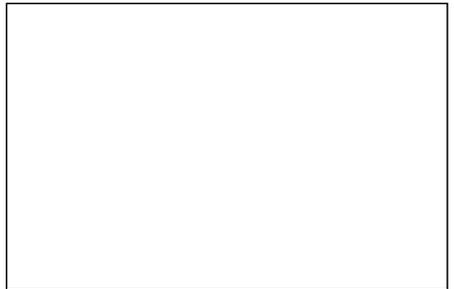
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout ce qui brille

{1}{W}



Enchantement : aura

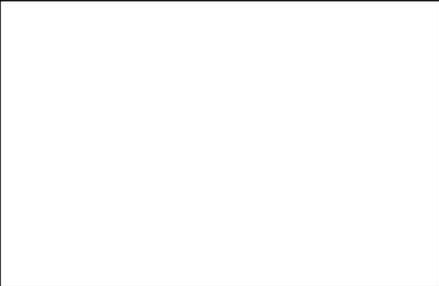
C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux de la sentinelle {W}



Enchantement : aura **C**

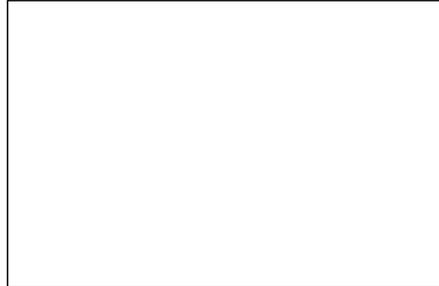
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance.

Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux de la sentinelle {W}



Enchantement : aura **C**

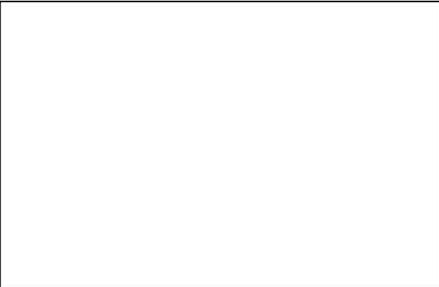
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance.

Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux de la sentinelle {W}



Enchantement : aura **C**

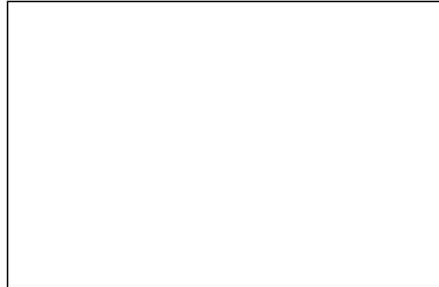
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance.

Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux de la sentinelle {W}



Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance.

Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre de la lumière purificatrice {1}{W}



Créature : humain et clerc U

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit de noir.)

{2} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre de la lumière purificatrice {1}{W}



Créature : humain et clerc U

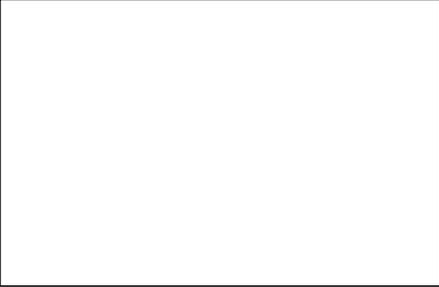
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit de noir.)

{2} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre de la lumière purificatrice {1}{W}



Créature : humain et clerc U

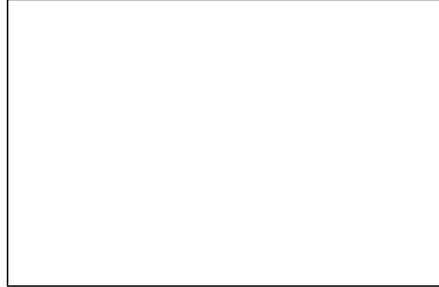
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit de noir.)

{2} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre de la lumière purificatrice {1}{W}



Créature : humain et clerc U

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit de noir.)

{2} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silençante {1}{W}



Créature : peuple fée R

Vol, lien de vie

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou qui meurent ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silençante {1}{W}



Créature : peuple fée R

Vol, lien de vie

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou qui meurent ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silençante {1}{W}



Créature : peuple fée R

Vol, lien de vie

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou qui meurent ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lurrus de la Tanière des rêves {1}{WB}{WB}



Créature légendaire : chat et cauchemar R

Compagnon ? Chaque carte de permanent de votre deck de départ a un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Lien de vie

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent d'une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

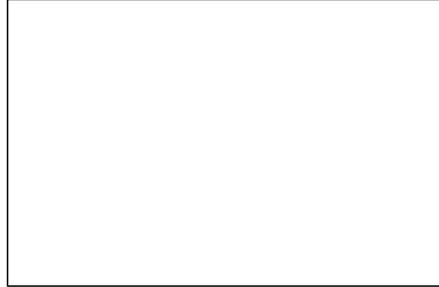


Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}



Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids mort {B}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

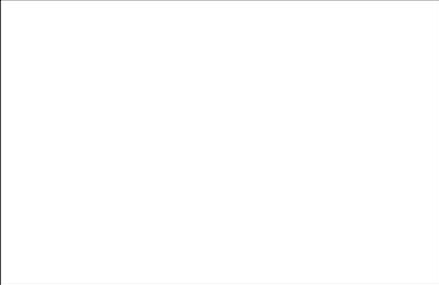
Poids mort {B}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids mort {B}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast