

Scion de Draco

{12}



Créature-artefact : dragon

M

Domaine ? Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Vol

Chaque créature que vous contrôlez a la vigilance si elle est blanche, la défense talismanique si elle est bleue, le lien de vie si elle est noire, l'initiative si elle est rouge et le piétinement si elle est verte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de Draco

{12}



Créature-artefact : dragon

M

Domaine ? Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Vol

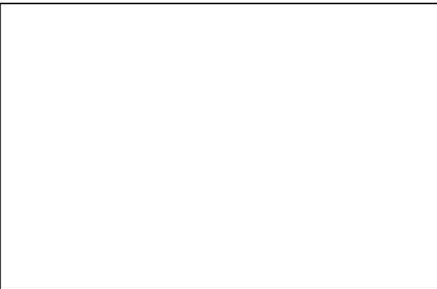
Chaque créature que vous contrôlez a la vigilance si elle est blanche, la défense talismanique si elle est bleue, le lien de vie si elle est noire, l'initiative si elle est rouge et le piétinement si elle est verte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de Draco

{12}



Créature-artefact : dragon

M

Domaine ? Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Vol

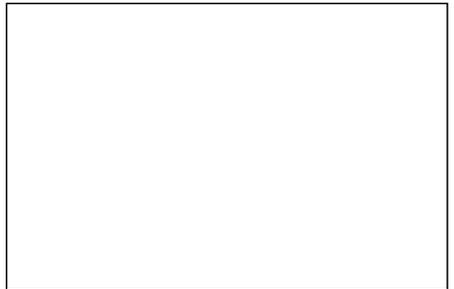
Chaque créature que vous contrôlez a la vigilance si elle est blanche, la défense talismanique si elle est bleue, le lien de vie si elle est noire, l'initiative si elle est rouge et le piétinement si elle est verte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de Draco

{12}



Créature-artefact : dragon

M

Domaine ? Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Vol

Chaque créature que vous contrôlez a la vigilance si elle est blanche, la défense talismanique si elle est bleue, le lien de vie si elle est noire, l'initiative si elle est rouge et le piétinement si elle est verte.

4/4

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

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

Tarmogoyf {1}{G}



Créature : lhurgoyf **M**

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf {1}{G}



Créature : lhurgoyf **M**

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf {1}{G}



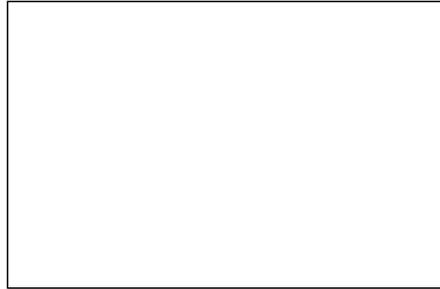
Créature : lhurgoyf **M**

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf {1}{G}



Créature : lhurgoyf **M**

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

M

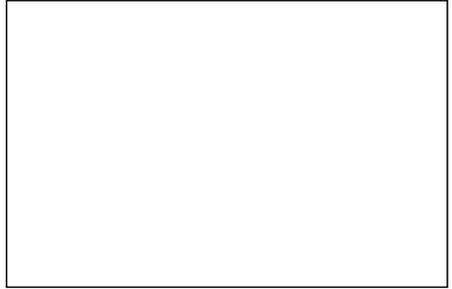
À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

M

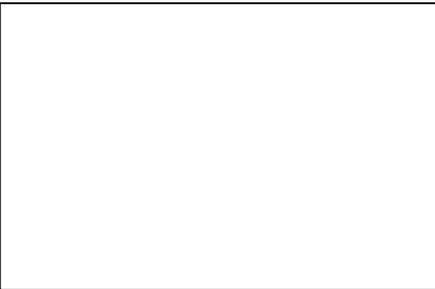
À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

M

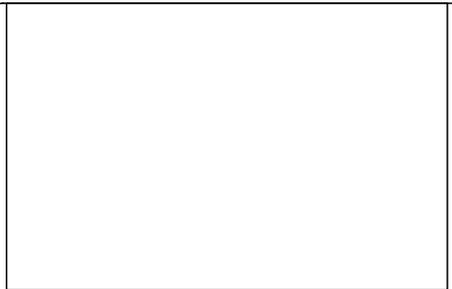
À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

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.

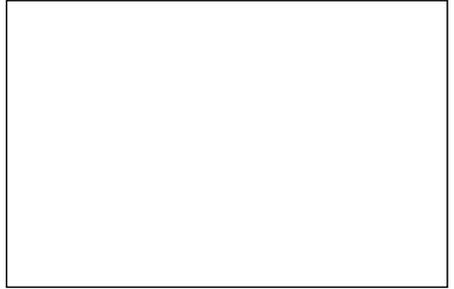
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

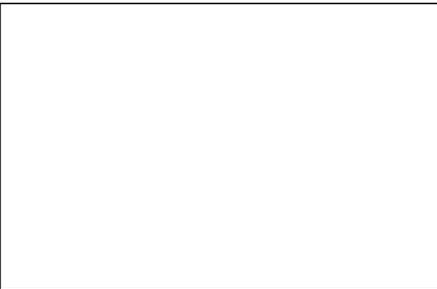
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

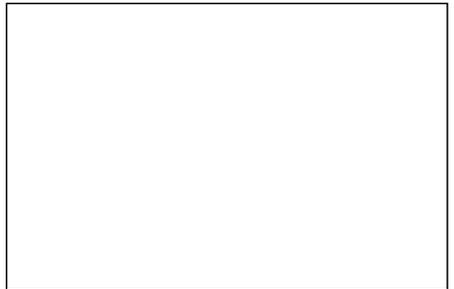
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Kavru territorial {R}{G}



Créature : kavru R

Domaine ? La force et l'endurance du Kavru territorial sont chacune égales au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

À chaque fois que le Kavru territorial attaque, choisissez l'un ?

? Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

? Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru territorial {R}{G}



Créature : kavru R

Domaine ? La force et l'endurance du Kavru territorial sont chacune égales au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

À chaque fois que le Kavru territorial attaque, choisissez l'un ?

? Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

? Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru territorial {R}{G}



Créature : kavru R

Domaine ? La force et l'endurance du Kavru territorial sont chacune égales au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

À chaque fois que le Kavru territorial attaque, choisissez l'un ?

? Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

? Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru territorial {R}{G}



Créature : kavru R

Domaine ? La force et l'endurance du Kavru territorial sont chacune égales au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

À chaque fois que le Kavru territorial attaque, choisissez l'un ?

? Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

? Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}



Rituel

C

Domaine ? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}



Rituel

C

Domaine ? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}



Rituel

C

Domaine ? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}



Rituel

C

Domaine ? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



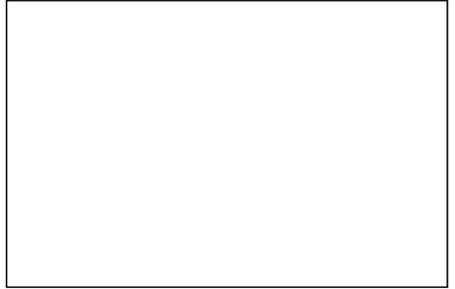
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage 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

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

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le 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

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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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



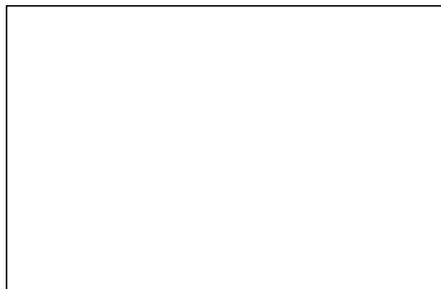
Terrain : forêt et plaine

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

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

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

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

Mesa aride



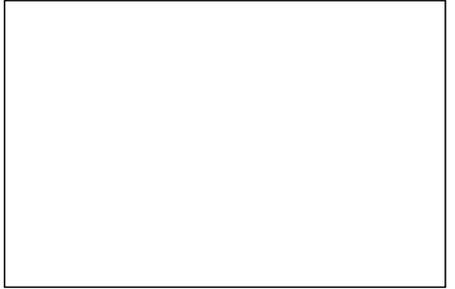
Terrain

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



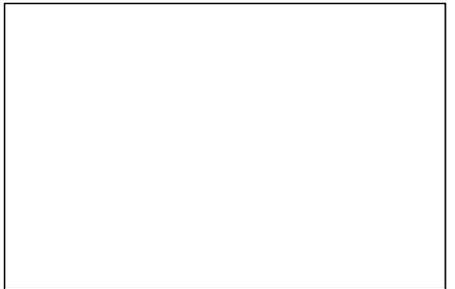
Terrain

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

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

Triome de Savai



Terrain montagne et plaine et marais

R

{(T): Ajoutez {R}, {W} ou {B}.}

Le Triome de Savai arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



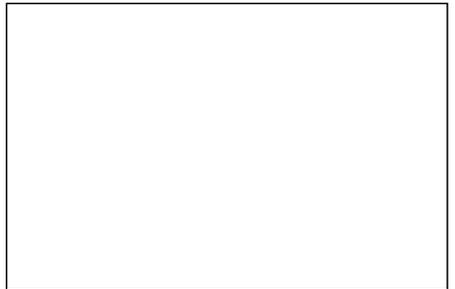
Terrain : marais et forêt

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

Triome de Zagoth



Terrain marais et forêt et île

R

{(T): Ajoutez {B}, {G} ou {U}.}

Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {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

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

Déni obstiné

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



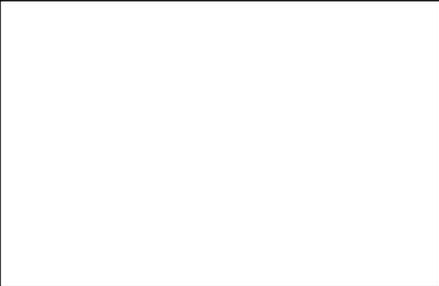
Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résilience {1}{G}{G}



Créature : élémental et incarnation **M**

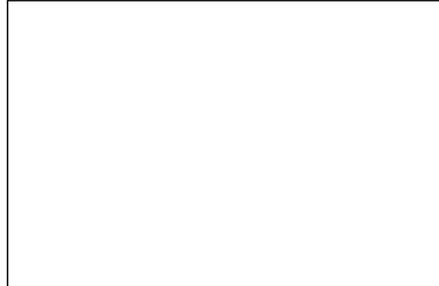
Flash
Portée

Quand la Résilience arrive sur le champ de bataille, jusqu'à un joueur ciblé met toutes les cartes de son cimetière au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.
Évocation ? Exilez une carte verte de votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résilience {1}{G}{G}



Créature : élémental et incarnation **M**

Flash
Portée

Quand la Résilience arrive sur le champ de bataille, jusqu'à un joueur ciblé met toutes les cartes de son cimetière au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.
Évocation ? Exilez une carte verte de votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résilience {1}{G}{G}



Créature : élémental et incarnation **M**

Flash
Portée

Quand la Résilience arrive sur le champ de bataille, jusqu'à un joueur ciblé met toutes les cartes de son cimetière au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.
Évocation ? Exilez une carte verte de votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance {2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra **M**

+1 : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.
+1 : Ajoutez {R}{R}.
-3 : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.
-7 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. »

4/

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

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

Hélice d'éclairs

{R}{W}



Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}



Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Véto de Dovin

{W}{U}



Éphémère

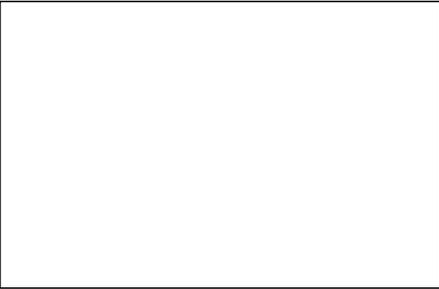
U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}



Éphémère

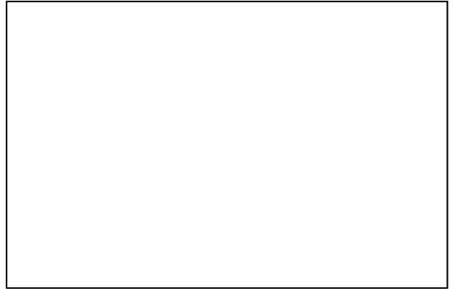
U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Véto de Dovin

{W}{U}



Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Véto de Dovin

{W}{U}



Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des modeleurs

{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des modeleurs

{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast