

Paravent de rasherbe {1}



Créature-artefact : mur **C**  
 Défenseur  
 Le Paravent de rasherbe bloque à chaque combat si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raie manta toucheciel {5}



Créature-artefact : poisson **C**  
 Solarisation (Cette carte arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.)  
 Vol

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paravent de rasherbe {1}



Créature-artefact : mur **C**  
 Défenseur  
 Le Paravent de rasherbe bloque à chaque combat si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction d'elfe {3}



Créature-artefact : elfe **C**  
 {1}{G}, sacrifiez la Reproduction d'elfe : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flagellateur nim {2}{B}



Créature : zombie **C**  
Le Flagellateur nim gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurleur nim {3}{B}



Créature : zombie **C**  
Vol  
Le Hurleur nim gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grefeur de chair {2}{B}



Créature : humain et guerrier **C**  
Défaussez-vous d'une carte d'artefact : Le Grefeur de chair gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}



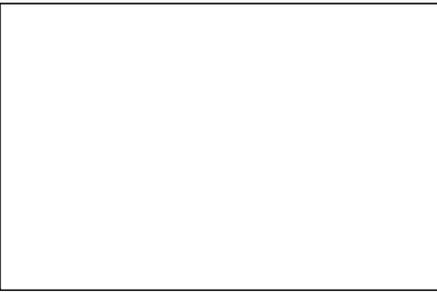
Créature : esprit **C**  
Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde des cryptes

{1}{B}



Créature : slivoïde

C

Tous les slivoïdes ont « {T} : Régénérez un slivoïde ciblé. »  
(La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin

{G}



Créature : lézard

C

{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.  
N'activez qu'une seule fois par tour.  
Folie (0) (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde spectral

{2}{B}



Créature : slivoïde et esprit

U

Tous les slivoïdes ont « {2} : Cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse de la tribu Sakura

{G}



Créature : serpent et shaman et éclaireur

C

{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Elfe de Brinbois** {1}{G}



Créature : elfe et druide **C**  
{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Invocateur pierrebrois** {1}{G}



Créature : elfe et mutant **C**  
{7}{G} : L'Invocateur pierrebrois gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Hundroog** {6}{G}



Créature : bête **C**  
Recyclage (3) ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ranger de Norbois** {G}



Créature : elfe et éclairateur et ranger **C**

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde rapide {1}{G}



Créature : slivoïde C  
Flash  
N'importe quel joueur peut lancer des sorts de slivoïde comme s'ils avaient le flash.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde rapide {1}{G}



Créature : slivoïde C  
Flash  
N'importe quel joueur peut lancer des sorts de slivoïde comme s'ils avaient le flash.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde rapide {1}{G}



Créature : slivoïde C  
Flash  
N'importe quel joueur peut lancer des sorts de slivoïde comme s'ils avaient le flash.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille {1}{G}



Créature : plante et mur C  
Défenseur  
{T} : Ajoutez {G}.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Brinbois

{5}{G}{G}

Créature : elfe et mutant

C

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

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcaniste skirkien

{3}{R}

Créature : gobelin

U

Mue? Sacrifiez deux montagnes.  
Quand le Volcaniste skirkien est retourné face visible, il  
inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre  
une, deux ou trois créatures ciblées.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hystrodon massequeue

{6}{R}

Créature : bête

C

Initiative, célérité  
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez  
une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anguille des sillages

{5}{U}{U}

Créature : poisson et bête

C

L'Anguille des sillages ne peut pas attaquer à moins que le  
joueur défenseur ne contrôle au moins une île.  
Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte :  
Piochez une carte.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illusionniste lunarc {2}{U}



Créature : lunaréen et sorcier C

Vol

{2}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Un terrain ciblé devient du type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde changebrume {1}{U}



Créature : illusion et slivoïde C

Tous les slivoïdes ont « {1} : Ce permanent devient du type de créature de votre choix en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde changebrume {1}{U}



Créature : illusion et slivoïde C

Tous les slivoïdes ont « {1} : Ce permanent devient du type de créature de votre choix en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde changebrume {1}{U}



Créature : illusion et slivoïde C

Tous les slivoïdes ont « {1} : Ce permanent devient du type de créature de votre choix en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer léonin {1}{W}

Créature : chat et soldat C

Quand l'Écuyer léonin arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1 depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'honneur {W}

Créature : humain et soldat C

{W} : La Garde d'honneur gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}

Créature : chat et soldat C

Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice de lumière d'étoile {1}{W}

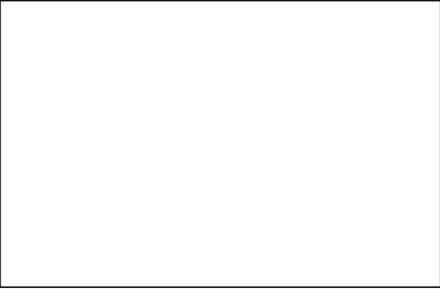
Créature : humain et clerc et mutant U

{7}{W} : Vous gagnez 5 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice de lumière d'étoile {1}{W}

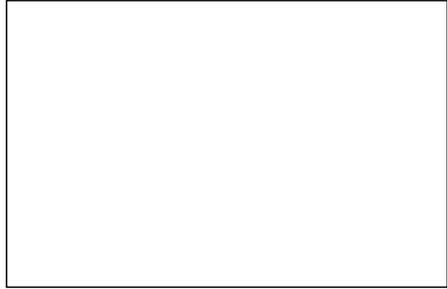


Créature : humain et clerc et mutant U  
{7}{W} : Vous gagnez 5 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loups de la toundra {W}

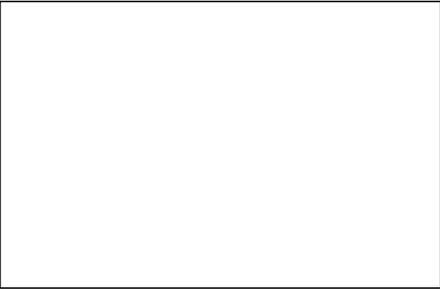


Créature : loup C  
Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loups de la toundra {W}

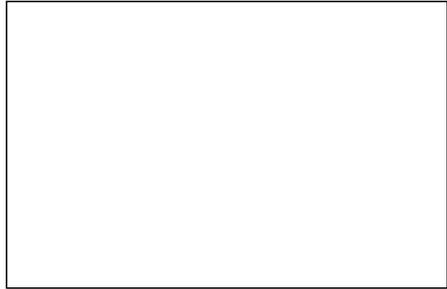


Créature : loup C  
Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loups de la toundra {W}



Créature : loup C  
Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à plaques {W}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupier avemain {3}{W}

Créature : oiseau et soldat C

Vol

{2}{W}, défaussez-vous d'une carte : Le Troupier avemain gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à plaques {W}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé

Terrain U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé



Terrain

U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



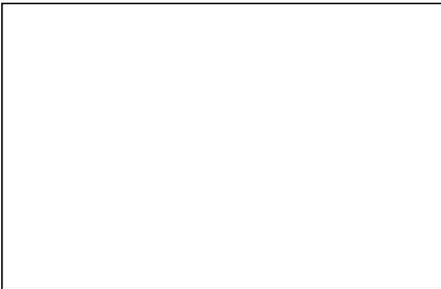
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

U

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

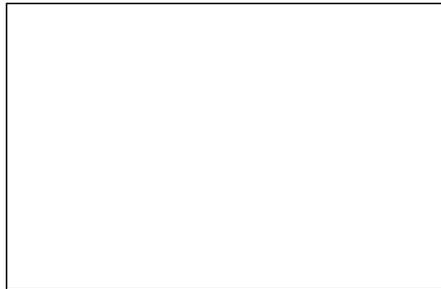
{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

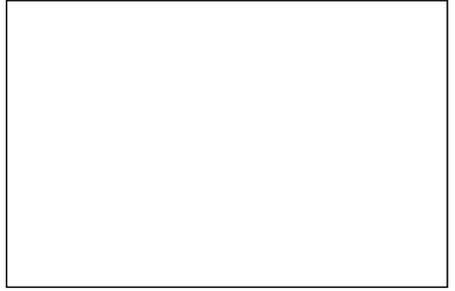
{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

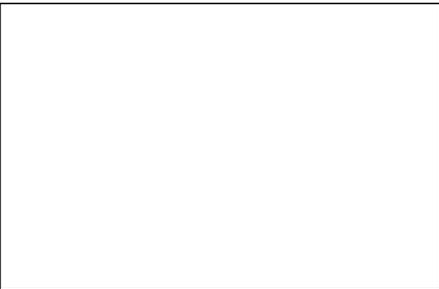
{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

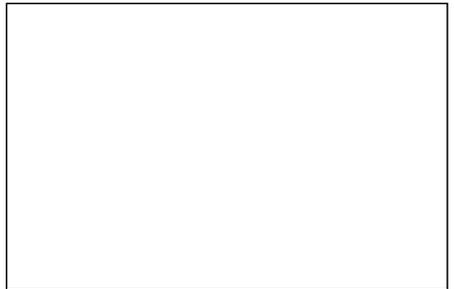
{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aérovoile neurok

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée a le vol.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges solaire

{1}

Artefact

C

{W}, sacrifiez la Bombe à sortilèges solaire : Vous gagnez 5 points de vie.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges solaire : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de guivre cendrée

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +0/+6.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}

Artefact : équipement

U

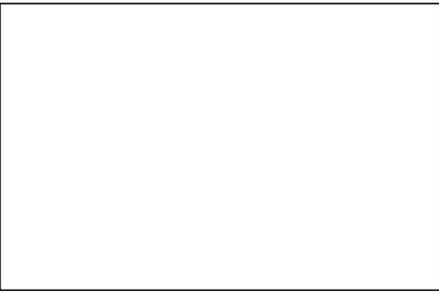
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

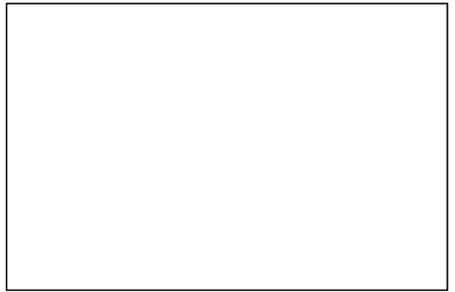
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelets en peau de golem

{1}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement du nim

{2}{B}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

? Le Gémissement du nim inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Union {B} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement du nim

{2}{B}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

? Le Gémissement du nim inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Union {B} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de sangsues

{2}{B}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.

{0} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi renouvelée

{2}{W}

Éphémère

U

Vous gagnez 6 points de vie.

Recyclage {1}{W} {1}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez la Foi renouvelée, vous pouvez gagner 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle du dragon

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a la célérité.

{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Souffle du dragon depuis votre cimetière attaché à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles du dragon

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2 et a la vigilance.

Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer les Écailles du dragon depuis votre cimetière sur le champ de bataille attachées à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force sacrée

{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast