

Maître du festin {1}{B}{B}



Créature-enchantement : démon R

Vol  
Au début de votre entretien, chaque adversaire pioche une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du festin {1}{B}{B}



Créature-enchantement : démon R

Vol  
Au début de votre entretien, chaque adversaire pioche une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du festin {1}{B}{B}



Créature-enchantement : démon R

Vol  
Au début de votre entretien, chaque adversaire pioche une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du festin {1}{B}{B}



Créature-enchantement : démon R

Vol  
Au début de votre entretien, chaque adversaire pioche une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de sang {2}{B}



Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
Payez 1 point de vie : Le Mur de sang gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de sang {2}{B}



Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
Payez 1 point de vie : Le Mur de sang gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de sang {2}{B}



Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
Payez 1 point de vie : Le Mur de sang gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de sang {2}{B}



Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
Payez 1 point de vie : Le Mur de sang gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarchie {G}



Créature : humain et druide R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)  
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarchie {G}



Créature : humain et druide R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)  
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarchie {G}



Créature : humain et druide R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)  
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarchie {G}



Créature : humain et druide R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)  
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

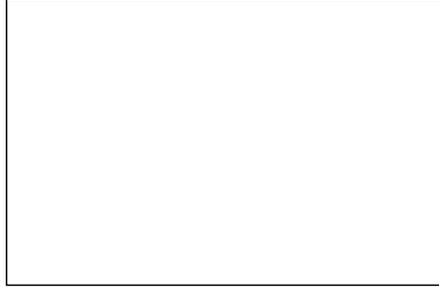


Créature : oiseau R  
Vol  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

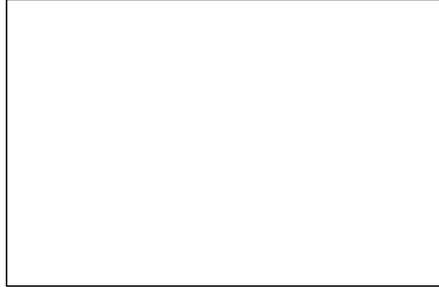


Créature : oiseau R  
Vol  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

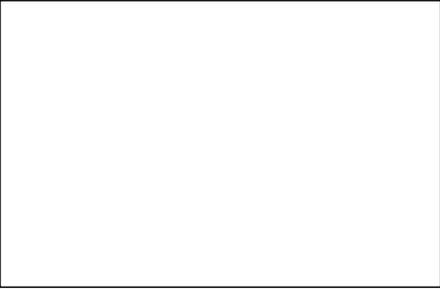


Créature : oiseau R  
Vol  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brion Bonbras {2}{R}{W}



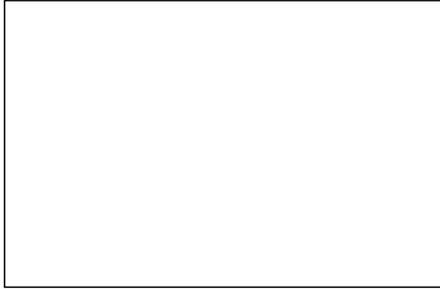
Créature légendaire : géant et guerrier R

Lien de vie  
{R}, {T}, sacrifiez une autre créature : Brion Bonbras inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brion Bonbras {2}{R}{W}



Créature légendaire : géant et guerrier R

Lien de vie  
{R}, {T}, sacrifiez une autre créature : Brion Bonbras inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brion Bonbras {2}{R}{W}



Créature légendaire : géant et guerrier R

Lien de vie  
{R}, {T}, sacrifiez une autre créature : Brion Bonbras inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon talion {1}{R}{G}{W}



Créature : griffon R

Vol  
À chaque fois qu'une source qu'un adversaire contrôle inflige des blessures, vous pouvez mettre autant de marqueurs +1/+1 sur le Griffon talion.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon talion {1}{R}{G}{W}

Créature : griffon R

Vol

À chaque fois qu'une source qu'un adversaire contrôle vous inflige des blessures, vous pouvez mettre autant de marqueurs +1/+1 sur le Griffon talion.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur du clan Ghor {2}{R}{G}

Créature : bête U

Piétinement

&lt;i>Coup de sang</i> ? {R}{G}, défaussez-vous du Saccageur du clan Ghor : Une créature attaquante ciblée gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon talion {1}{R}{G}{W}

Créature : griffon R

Vol

À chaque fois qu'une source qu'un adversaire contrôle vous inflige des blessures, vous pouvez mettre autant de marqueurs +1/+1 sur le Griffon talion.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de phtisie {1}{B}

Rituel C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Le Rite de phtisie inflige à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de phtisie

{1}{B}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Le Rite de phtisie inflige à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de phtisie

{1}{B}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Le Rite de phtisie inflige à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de phtisie

{1}{B}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Le Rite de phtisie inflige à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phyto-explosion

{1}{G}

Rituel

C

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phyto-explosion {1}{G}



Rituel C

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phyto-explosion {1}{G}



Rituel C

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phyto-explosion {1}{G}



Rituel C

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair // Sang {3}{B}{G}{R}{G}



Rituel R

&lt;b>Chair</b>

{3}{B}{G}

Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant la force de la carte que vous avez exilée.

&lt;b>Sang</b>

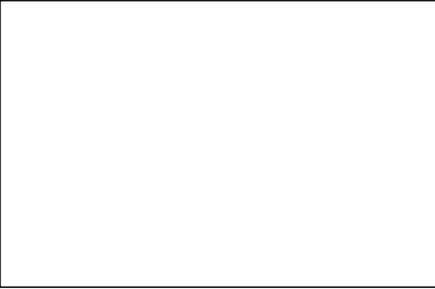
{R}{G}

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast  
Fusion (vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Chair // Sang

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



Rituel

R

&lt;b>Chair</b>

{3}{B}{G}

Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant la force de la carte que vous avez exilée.

&lt;b>Sang</b>

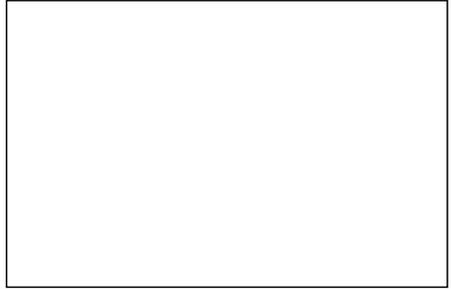
{R}{G}

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast.  
Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Chair // Sang

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



Rituel

R

&lt;b>Chair</b>

{3}{B}{G}

Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant la force de la carte que vous avez exilée.

&lt;b>Sang</b>

{R}{G}

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast.  
Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Chair // Sang

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



Rituel

R

&lt;b>Chair</b>

{3}{B}{G}

Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant la force de la carte que vous avez exilée.

&lt;b>Sang</b>

{R}{G}

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast.  
Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire



Terrain

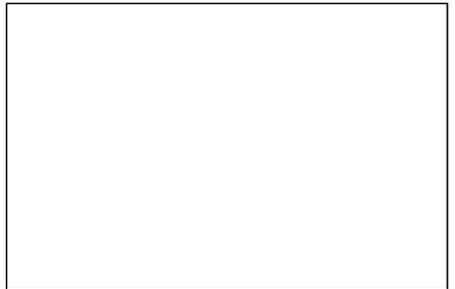
R

{T} : Ajoutez {C}.

{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



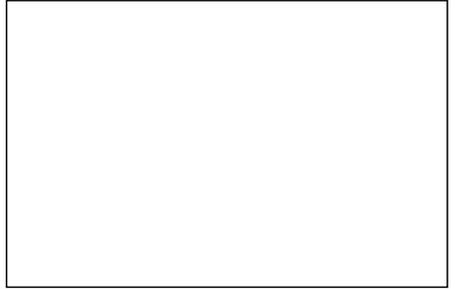
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuir



Terrain

R

La Gorge de Lignecuir arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

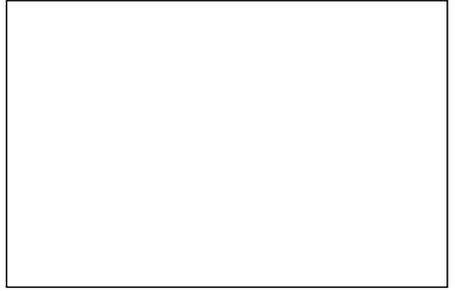
R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

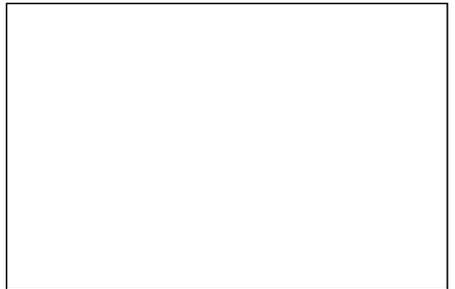
R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.  
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)  
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.  
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)  
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance abondante

{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

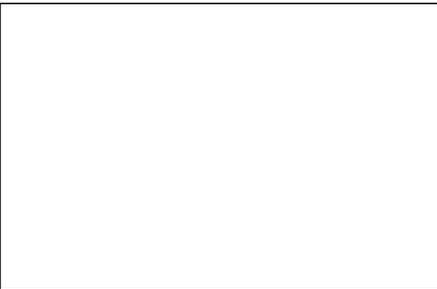
Quand la Croissance abondante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

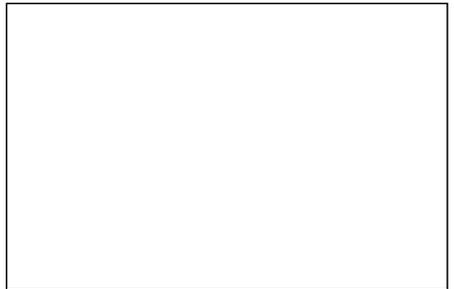
Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance abondante

{G}



Enchantement : aura

C

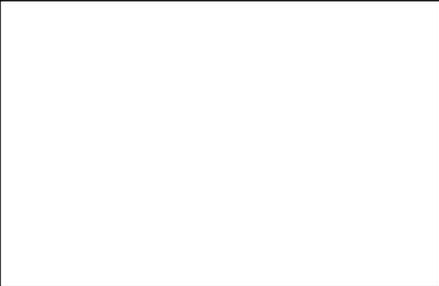
Enchanter : terrain

Quand la Croissance abondante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon endormi {R}



Créature : dragon R

Vol

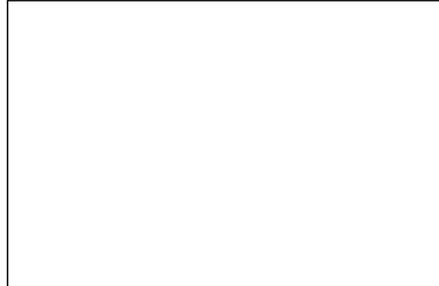
Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon endormi {R}



Créature : dragon R

Vol

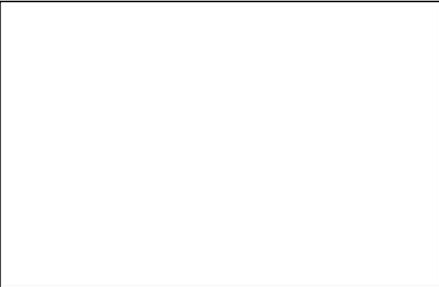
Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon endormi {R}



Créature : dragon R

Vol

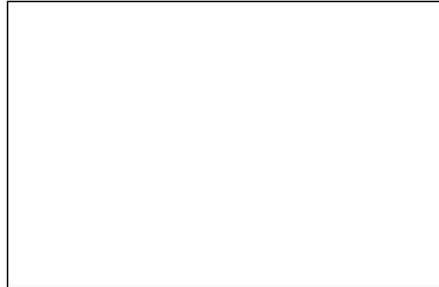
Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom {1}{B}{G}



Rituel R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du ranger

{G}



Éphémère

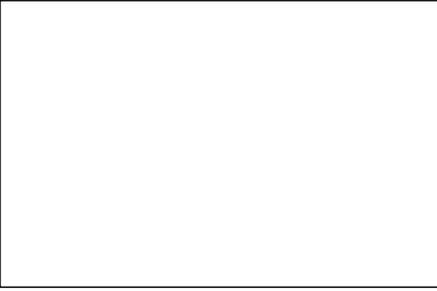
C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du ranger

{G}



Éphémère

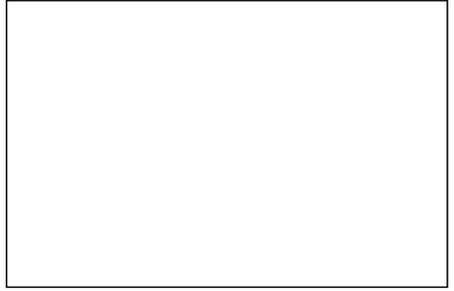
C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du ranger

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du ranger

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast