

Triskèle {6}



Créature-artefact : construction R

Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheur de peste {2}{B}



Créature : phyrexian et horreur U

Au début de votre entretien, le Cracheur de peste inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.
Quand le Cracheur de peste meurt, le Cracheur de peste inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskèle {6}



Créature-artefact : construction R

Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheur de peste {2}{B}



Créature : phyrexian et horreur U

Au début de votre entretien, le Cracheur de peste inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.
Quand le Cracheur de peste meurt, le Cracheur de peste inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheur de peste {2}{B}



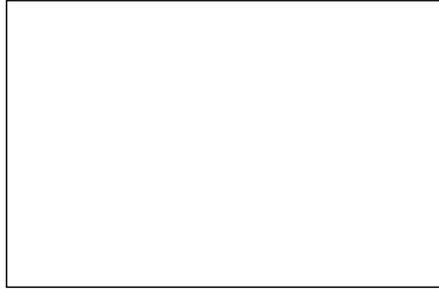
Créature : phyrexian et horreur U

Au début de votre entretien, le Cracheur de peste inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.
 Quand le Cracheur de peste meurt, le Cracheur de peste inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Mephidross {4}{B}{B}



Créature : vampire R

Vol

Chaque créature que vous contrôlez est un vampire en plus de ses autres types de créature et elle a « Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature à chaque fois qu'elle inflige des blessures à une créature. »

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheur de peste {2}{B}



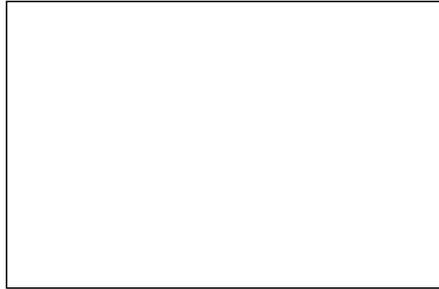
Créature : phyrexian et horreur U

Au début de votre entretien, le Cracheur de peste inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.
 Quand le Cracheur de peste meurt, le Cracheur de peste inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Mephidross {4}{B}{B}



Créature : vampire R

Vol

Chaque créature que vous contrôlez est un vampire en plus de ses autres types de créature et elle a « Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature à chaque fois qu'elle inflige des blessures à une créature. »

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wumpus vicieux {3}{B}{B}



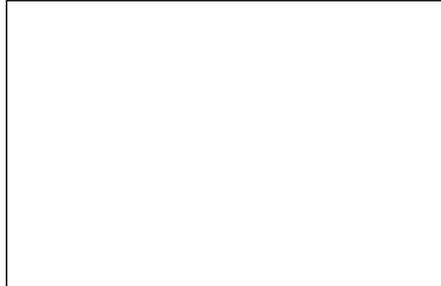
Créature : bête R

{B} : Le Wumpus vicieux inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}



Créature : Snake Shaman C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wumpus vicieux {3}{B}{B}



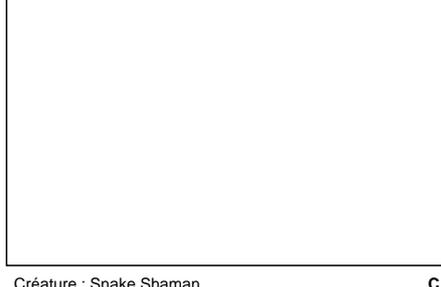
Créature : bête R

{B} : Le Wumpus vicieux inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}



Créature : Snake Shaman C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : Snake Shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth vorace

{2}{G}{G}

Créature : bête

R

Sacrifiez une bête : vous gagnez 4 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : Snake Shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth vorace

{2}{G}{G}

Créature : bête

R

Sacrifiez une bête : vous gagnez 4 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth vorace {2}{G}{G}



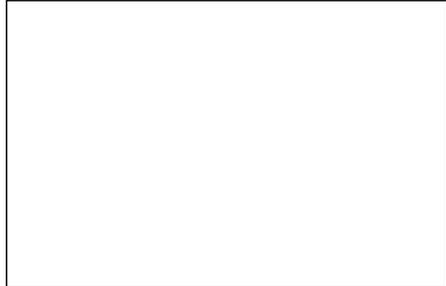
Créature : bête R

Sacrifiez une bête : vous gagnez 4 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourmis-sabre {3}{G}



Créature : insecte U

À chaque fois que les Fourmis-sabre subissent des blessures, vous pouvez créer autant de jetons de créature 1/1 verte insecte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourmis-sabre {3}{G}



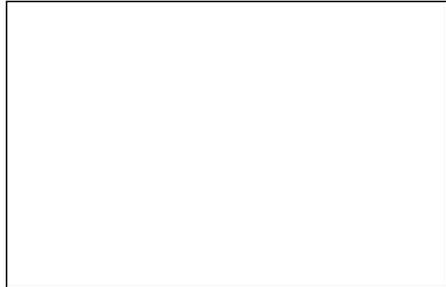
Créature : insecte U

À chaque fois que les Fourmis-sabre subissent des blessures, vous pouvez créer autant de jetons de créature 1/1 verte insecte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



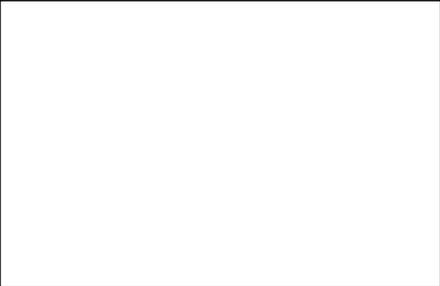
Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



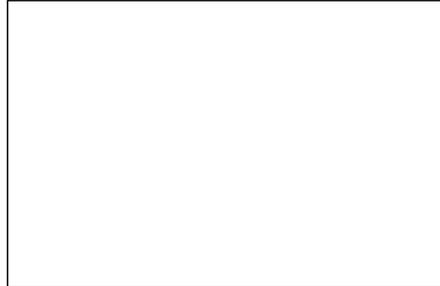
Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



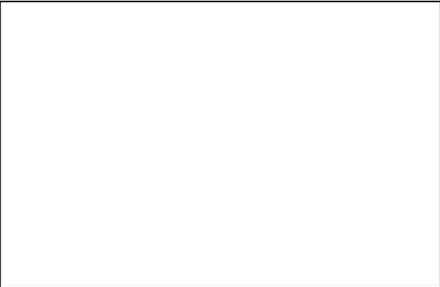
Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



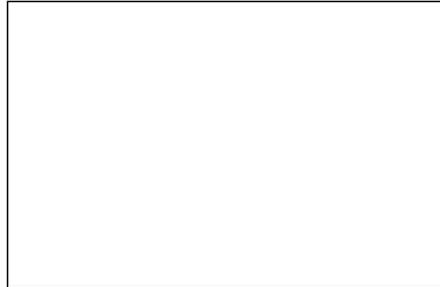
Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll au rabais {2}{G}{G}



Créature : troll et guerrier R

Quand le Troll au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée quatre jetons de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

{G} : Régénérez le Troll au rabais.

8/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll au rabais {2}{G}{G}



Créature : troll et guerrier R

Quand le Troll au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée quatre jetons de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

{G} : Régénérez le Troll au rabais.

8/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur viridien {G}{G}



Créature : elfe et guerrier R

{1}{G}, Sacrifiez le Zélateur viridien : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll au rabais {2}{G}{G}



Créature : troll et guerrier R

Quand le Troll au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée quatre jetons de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

{G} : Régénérez le Troll au rabais.

8/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur viridien {G}{G}



Créature : elfe et guerrier R

{1}{G}, Sacrifiez le Zélateur viridien : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant

{1}{G}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant

{1}{G}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant

{1}{G}



Rituel

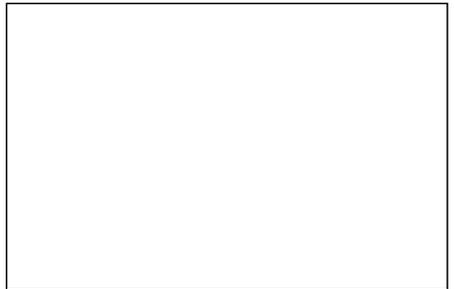
R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}



Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}

Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}

Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

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

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

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

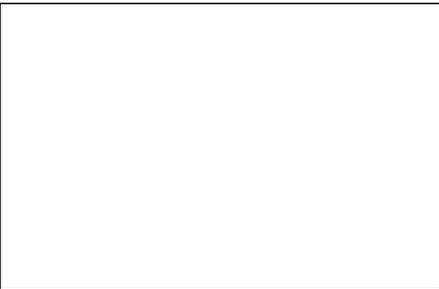
{T} : Ajoutez {G}.

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

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

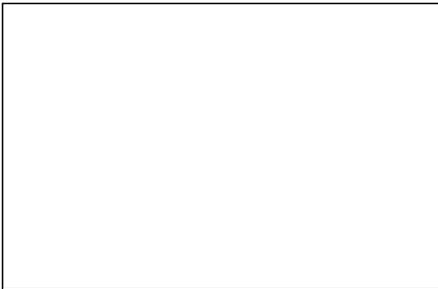
{T} : Ajoutez {G}.

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

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

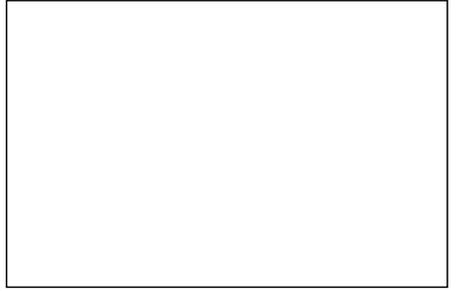
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



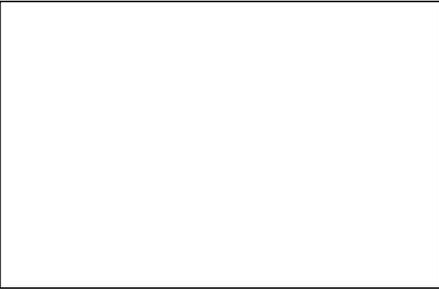
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

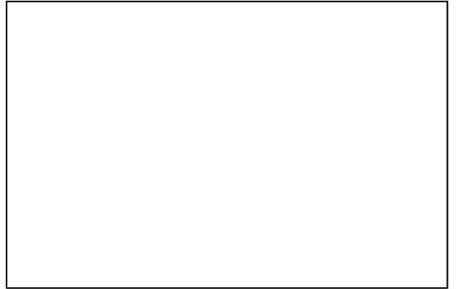
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

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

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

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

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

Tombeau luxuriant



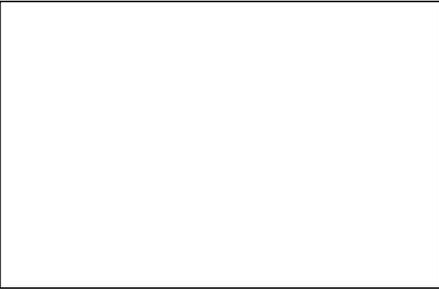
Terrain : marais et forêt

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

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

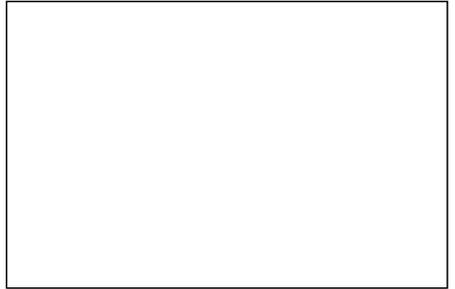
R

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

Cimetière surpeuplé

{1}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé

{1}{B}



Enchantement

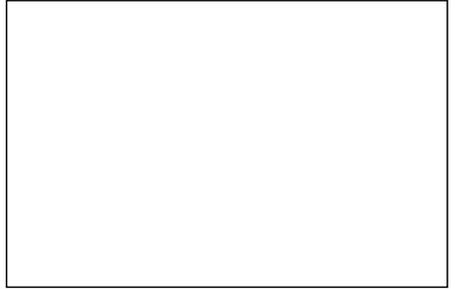
R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé

{1}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé

{1}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fécondité

{2}{G}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, le contrôleur de cette créature peut piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fécondité

{2}{G}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, le contrôleur de cette créature peut piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de passage

{2}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. (Il doit survivre aux blessures pour avoir le marqueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fécondité

{2}{G}



Enchantement

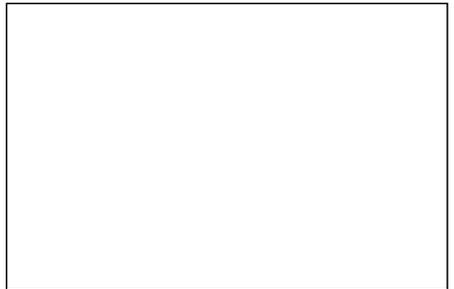
U

À chaque fois qu'une créature meurt, le contrôleur de cette créature peut piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de passage

{2}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. (Il doit survivre aux blessures pour avoir le marqueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de passage

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. (Il doit survivre aux blessures pour avoir le marqueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nékrataal

{2}{B}{B}

Créature : humain et assassin

U

Initiative

Quand le Nékrataal arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari

{1}{B}

Créature : humain et guerrier

U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.

Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces

{1}{B}

Créature : rat

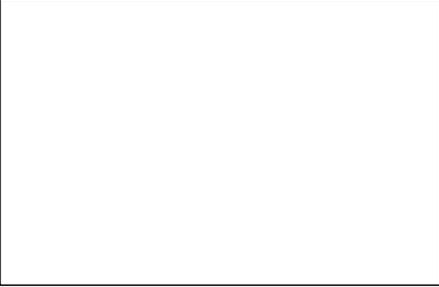
C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sculptée {1}{G}{G}

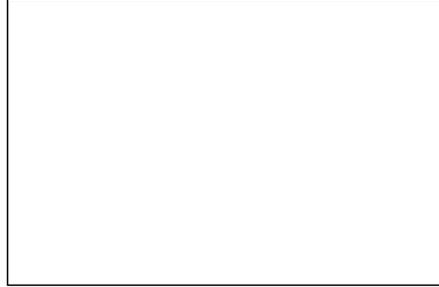


Créature : esprit U
 Défenseur
 Quand la Cariatide sculptée arrive sur le champ de bataille,
 piochez une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sculptée {1}{G}{G}

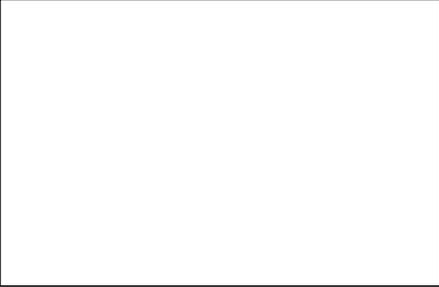


Créature : esprit U
 Défenseur
 Quand la Cariatide sculptée arrive sur le champ de bataille,
 piochez une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sculptée {1}{G}{G}

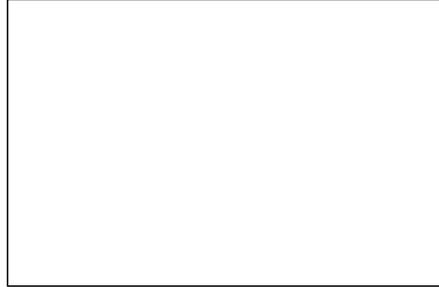


Créature : esprit U
 Défenseur
 Quand la Cariatide sculptée arrive sur le champ de bataille,
 piochez une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Genèse {4}{G}



Créature : incarnation R
 Au début de votre entretien, si La Genèse est dans votre
 cimetière, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi,
 renvoyez dans votre main une carte de créature ciblée de
 votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

