

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut {4}



Créature-artefact : djaggernaut U

Cette créature attaque à chaque combat si possible.
Cette créature ne peut pas être bloqué par des murs.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut {4}



Créature-artefact : djaggernaut U

Cette créature attaque à chaque combat si possible.
 Cette créature ne peut pas être bloqué par des murs.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle gargouille {3}



Créature-artefact : gargouille U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 {3} : Jusqu'à la fin du tour, la Sentinelle gargouille perd le défenseur et acquiert le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle gargouille {3}



Créature-artefact : gargouille U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 {3} : Jusqu'à la fin du tour, la Sentinelle gargouille perd le défenseur et acquiert le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskèle {6}



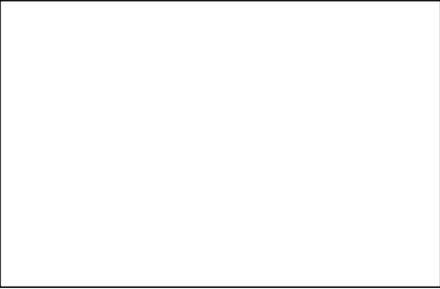
Créature-artefact : construction R

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

Triskèle {6}



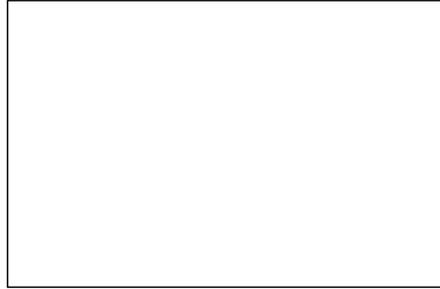
Créature-artefact : construction **R**

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

Triskèle {6}



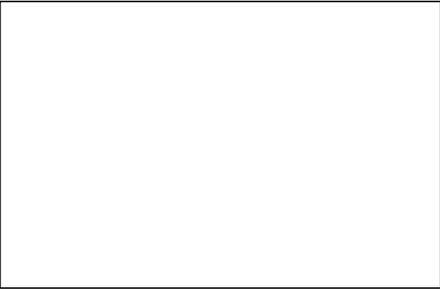
Créature-artefact : construction **R**

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

Triskèle {6}



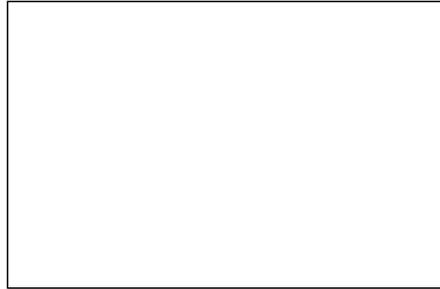
Créature-artefact : construction **R**

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

?il du pèlerin {3}



Créature-artefact : mécanoptère **C**

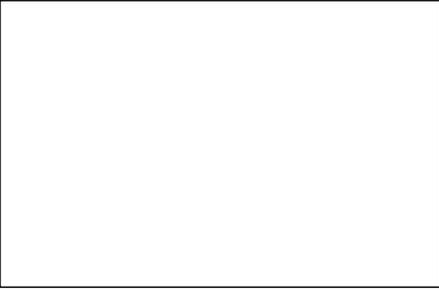
Vol
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin

{3}



Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

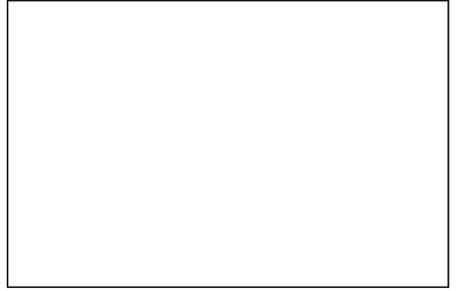
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

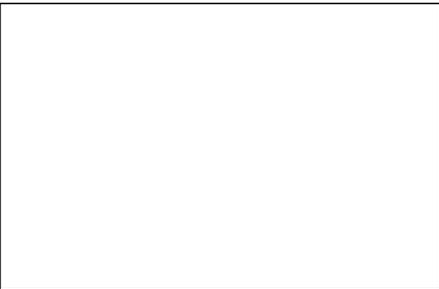
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

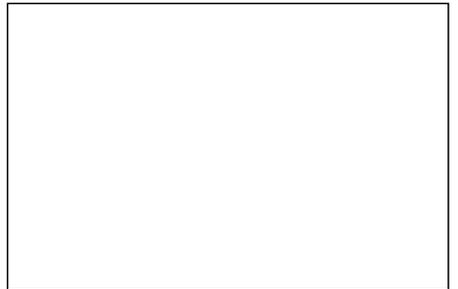
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche aux phylactères

{B}{B}{B}



Créature : zombie

R

Indestructible

Au moment où la Liche aux phylactères arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « phylactère » sur un artefact que vous contrôlez.

Quand vous ne contrôlez pas de permanents avec des marqueurs « phylactère » sur eux, sacrifiez la Liche aux phylactères.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche aux phylactères {B}{B}{B}



Créature : zombie R

Indestructible

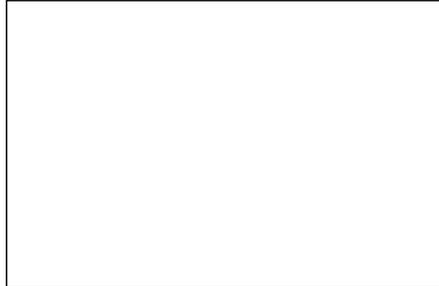
Au moment où la Liche aux phylactères arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « phylactère » sur un artefact que vous contrôlez.

Quand vous ne contrôlez pas de permanents avec des marqueurs « phylactère » sur eux, sacrifiez la Liche aux phylactères.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche aux phylactères {B}{B}{B}



Créature : zombie R

Indestructible

Au moment où la Liche aux phylactères arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « phylactère » sur un artefact que vous contrôlez.

Quand vous ne contrôlez pas de permanents avec des marqueurs « phylactère » sur eux, sacrifiez la Liche aux phylactères.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche aux phylactères {B}{B}{B}



Créature : zombie R

Indestructible

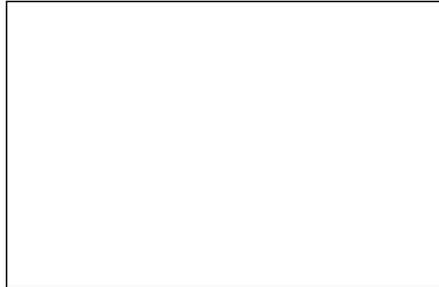
Au moment où la Liche aux phylactères arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « phylactère » sur un artefact que vous contrôlez.

Quand vous ne contrôlez pas de permanents avec des marqueurs « phylactère » sur eux, sacrifiez la Liche aux phylactères.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titane des tombes {4}{B}{B}



Créature : géant M

Contact mortel

À chaque fois que le Titane des tombes arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan des tombes

{4}{B}{B}

Créature : géant

M

Contact mortel

À chaque fois que le Titan des tombes arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise

{4}{R}{R}

Créature : géant

R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



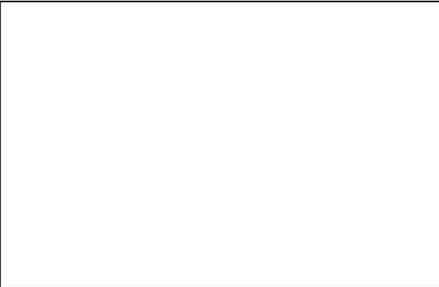
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



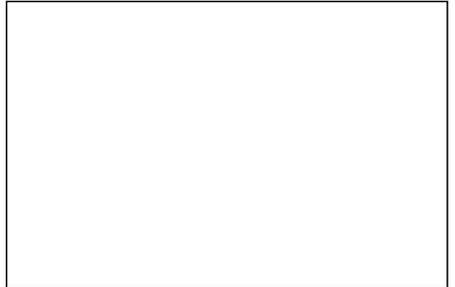
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

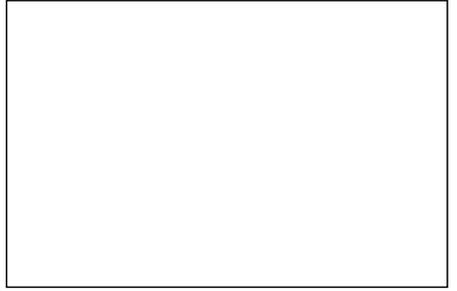


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



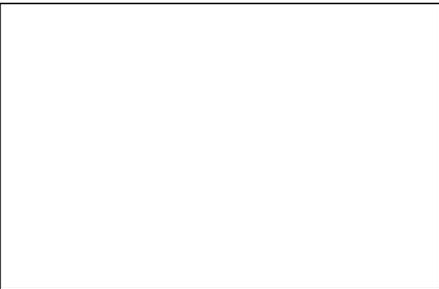
Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

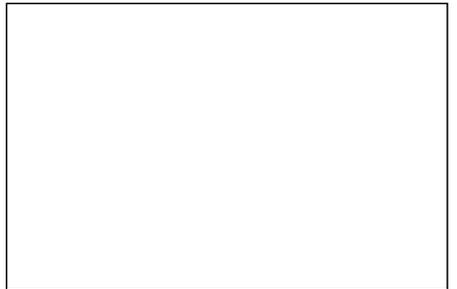


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



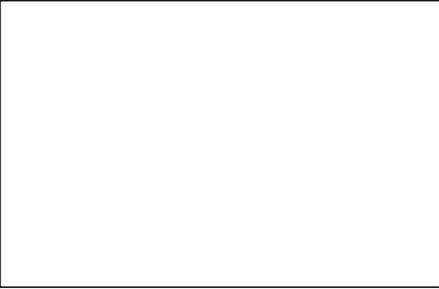
Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

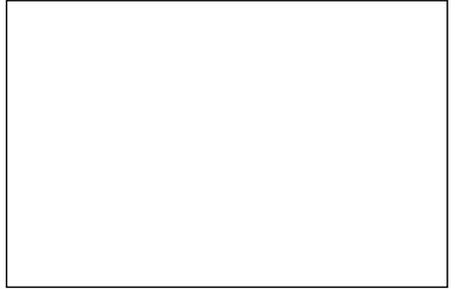
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi



Terrain

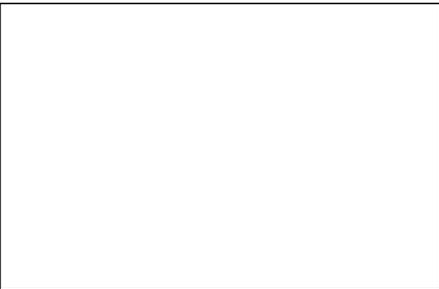
U

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact 4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

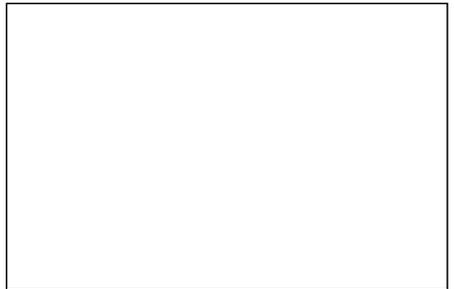
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact 4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi



Terrain

U

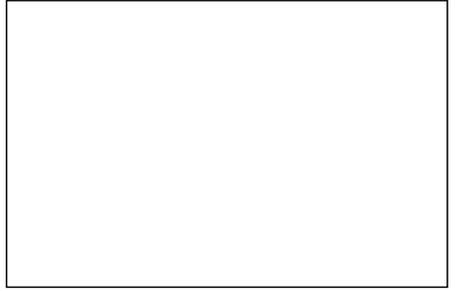
{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact
4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de cristal

{3}



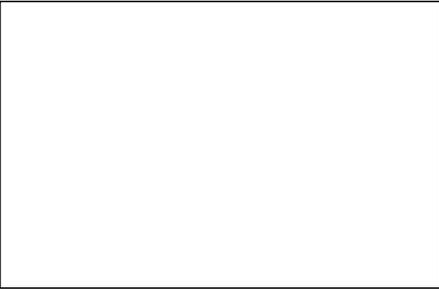
Artefact

U

{1}, {T} : Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus
de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre
elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste,
au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi



Terrain

U

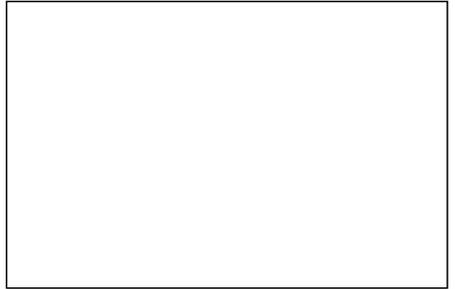
{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact
4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de cristal

{3}



Artefact

U

{1}, {T} : Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus
de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre
elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste,
au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe virulente

{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe virulente

{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe virulente

{B}



Éphémère

U

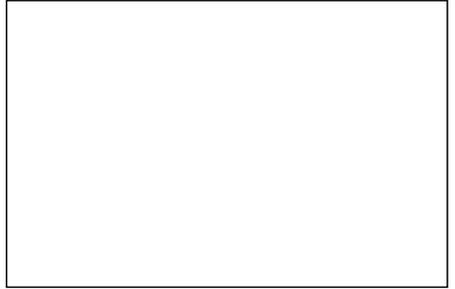
Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

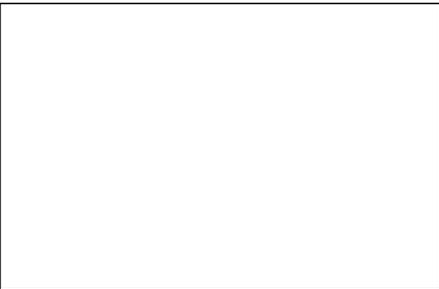
R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe virulente

{B}



Éphémère

U

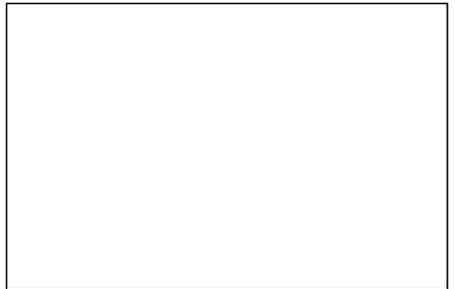
Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

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

Rituel pyrétique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau par scission

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau par scission

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau par scission

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau par scission

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

