

Myr périlleux
{2}

Créature-artefact : myr
C

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur d'argent wolfir
{3}{G}{G}

Créature : loup et guerrier
R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le C?ur d'argent wolfir est associé à une autre créature, chacune de ces créatures gagne +4/+4.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux
{2}

Créature-artefact : myr
C

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier
{3}{G}

Créature : sylvin et shaman
C

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.
{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridian {1}{G}

Créature : phyrexian et elfe et éclairéur C

Quand l'Émissaire viridian meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangléracine {G}{G}

Créature : esprit U

Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangléracine {G}{G}

Créature : esprit U

Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

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

Cryptoplasme

{1}{U}{U}

Créature : changeforme

R

Au début de votre entretien, vous pouvez faire que le Cryptoplasme devienne une copie d'une autre créature ciblée, excepté qu'elle a cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exarque fourbe

{2}{U}

Créature : phyrexian et clerc

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Quand l'Exarque fourbe arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

? Dégagez un permanent ciblé que vous contrôlez.

? Engagez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadet épieur

{1}{U}

Créature : peuple fée et gredin

C

Vol

Quand le Farfadet épieur meurt, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadet épieur

{1}{U}

Créature : peuple fée et gredin

C

Vol

Quand le Farfadet épieur meurt, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Porte des Mers

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Oracle de Porte des Mers arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Porte des Mers

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Oracle de Porte des Mers arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux

{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc

U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab déprédateur

{1}{U}{U}

Créature : zombie et horreur

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez trois cartes de créature de votre cimetière.

Vol

Vous pouvez lancer le Skaab déprédateur depuis votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux

{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc

U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux prophète

{2}{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

Quand le Faux prophète meurt, exilez toutes les créatures.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine au reliquaire

{2}{W}

Créature : humain et moine et clerc

C

Quand le Moine au reliquaire meurt, détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine au reliquaire

{2}{W}

Créature : humain et moine et clerc

C

Quand le Moine au reliquaire meurt, détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deus de la Calamité

{RG}{RG}{RG}{RG}{RG}

Créature : esprit et avatar

R

Piétinement
 À chaque fois que le Deus de la Calamité inflige au moins 6 blessures à un adversaire, détruisez un terrain ciblé que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de fusion
{W}{U}{B}{R}{G}

Créature : élémental
U

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-chasseur de la lande
{2}{R}{G}

Créature : humain et loup-garou
M

À chaque fois que cette créature arrive sur le champ de bataille ou qu'elle se transforme en Maître-chasseur de la lande, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et vous gagnez 2 points de vie.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Maître-chasseur de la lande.

2/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine
{1}{GW}{GW}

Créature : orphe
U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakdos, seigneur des émeutes
{B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : démon
M

Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci.

Vol, piétinement

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruhan des Fomori

{1}{R}{W}{U}

Créature légendaire : géant et guerrier

M

Au début du combat pendant votre tour, choisissez un adversaire au hasard. Ruhan des Fomori attaque ce joueur pendant ce combat si possible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication

{2}{U}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}

Rituel

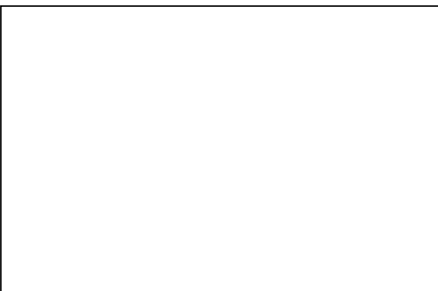
C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Voir plus loin](#)

{1}{U}



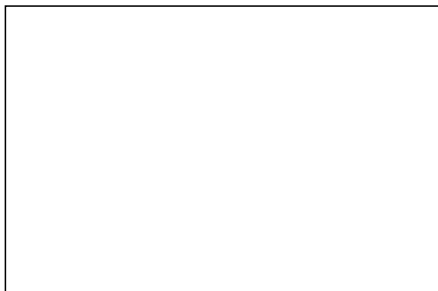
Rituel

C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Voir plus loin](#)

{1}{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



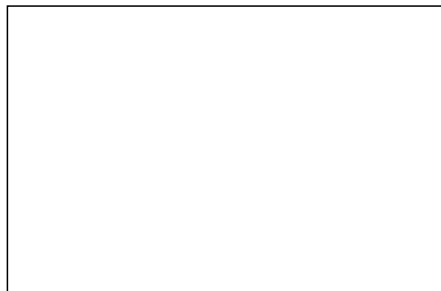
Terrain de base : forêt

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

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

Forteresse glaciaire

Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaineC
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays

TerrainR
Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme

{3}



Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.
{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité.
Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}



Artefact

R

{{GP}} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}



Artefact

R

{{GP}} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}



Artefact

R

{{GP}} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}



Artefact

R

{{GP}} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

