

Familier de chaudron

{B}

Créature : chat

U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron

{B}

Créature : chat

U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron

{B}

Créature : chat

U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron

{B}

Créature : chat

U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festoyeur d&#039;entrailles

{B}

Créature : zombie et chat

R

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de créature d&#039;un cimetière. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Festoyeur d&#039;entrailles. Si vous ne le faites pas, engagez le Festoyeur d&#039;entrailles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festoyeur d&#039;entrailles

{B}

Créature : zombie et chat

R

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de créature d&#039;un cimetière. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Festoyeur d&#039;entrailles. Si vous ne le faites pas, engagez le Festoyeur d&#039;entrailles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festoyeur d&#039;entrailles

{B}

Créature : zombie et chat

R

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de créature d&#039;un cimetière. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Festoyeur d&#039;entrailles. Si vous ne le faites pas, engagez le Festoyeur d&#039;entrailles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festoyeur d&#039;entrailles

{B}

Créature : zombie et chat

R

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de créature d&#039;un cimetière. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Festoyeur d&#039;entrailles. Si vous ne le faites pas, engagez le Festoyeur d&#039;entrailles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitouard de l'effroi

{B}

Créature : zombie et chat

U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

{2}{B}, sacrifiez une autre créature ou un planeswalker : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Mitouard de l'effroi.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitouard de l'effroi

{B}

Créature : zombie et chat

U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

{2}{B}, sacrifiez une autre créature ou un planeswalker : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Mitouard de l'effroi.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitouard de l'effroi

{B}

Créature : zombie et chat

U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

{2}{B}, sacrifiez une autre créature ou un planeswalker : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Mitouard de l'effroi.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitouard de l'effroi

{B}

Créature : zombie et chat

U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

{2}{B}, sacrifiez une autre créature ou un planeswalker : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Mitouard de l'effroi.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage

{G}

Créature : chat et guerrier

C

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage

{G}

Créature : chat et guerrier

C

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage

{G}

Créature : chat et guerrier

C

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage

{G}

Créature : chat et guerrier

C

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

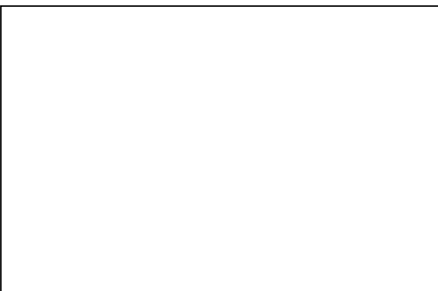
Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre à ergots faucheurs

{G}



Créature : chat

C

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

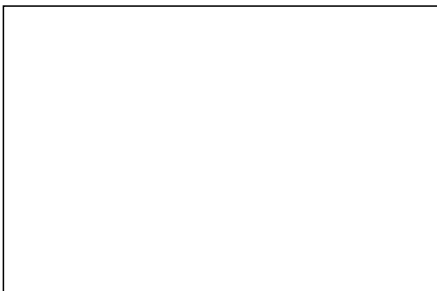
Quand le Tigre à ergots faucheurs arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez un terrain.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre à ergots faucheurs

{G}



Créature : chat

C

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Quand le Tigre à ergots faucheurs arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez un terrain.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre à ergots faucheurs

{G}



Créature : chat

C

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Quand le Tigre à ergots faucheurs arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez un terrain.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre à ergots faucheurs

{G}



Créature : chat

C

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Quand le Tigre à ergots faucheurs arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez un terrain.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde léonine{W}

Créature : chat et soldatU

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde léonine{W}

Créature : chat et soldatU

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde léonine{W}

Créature : chat et soldatU

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde léonine{W}

Créature : chat et soldatU

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion du terreau

{W}

Créature : chat

U

Le Lion du terreau gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion du terreau

{W}

Créature : chat

U

Le Lion du terreau gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion du terreau

{W}

Créature : chat

U

Le Lion du terreau gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion du terreau

{W}

Créature : chat

U

Le Lion du terreau gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx des steppes {W}

Créature : chat C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Lynx des steppes gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx des steppes {W}

Créature : chat C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Lynx des steppes gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx des steppes {W}

Créature : chat C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Lynx des steppes gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx des steppes {W}

Créature : chat C

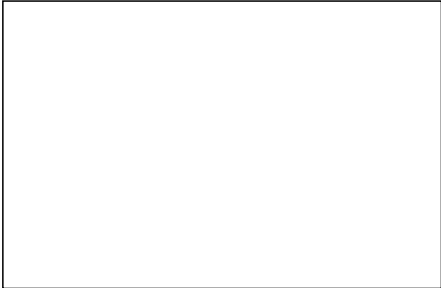
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Lynx des steppes gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panthère du crépuscule

{W}



Créature : chat et esprit

C

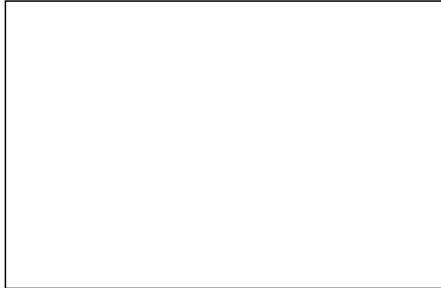
{B}: La Panthère du crépuscule acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panthère du crépuscule

{W}



Créature : chat et esprit

C

{B}: La Panthère du crépuscule acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panthère du crépuscule

{W}



Créature : chat et esprit

C

{B}: La Panthère du crépuscule acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panthère du crépuscule

{W}



Créature : chat et esprit

C

{B}: La Panthère du crépuscule acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou

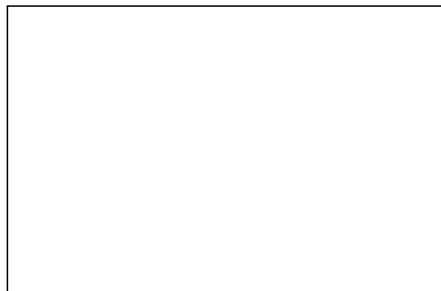


Terrain : marais et forêt  
({T} : Ajoutez {B} ou {G}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt  
({T} : Ajoutez {B} ou {G}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt  
({T} : Ajoutez {B} ou {G}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt  
({T} : Ajoutez {B} ou {G}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



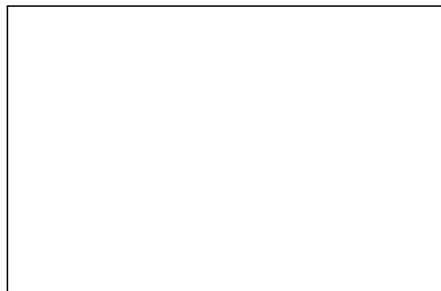
Terrain : plaine et marais

R

{{T}} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais

R

{{T}} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais

R

{{T}} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais

R

{{T}} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de  
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de  
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de  
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



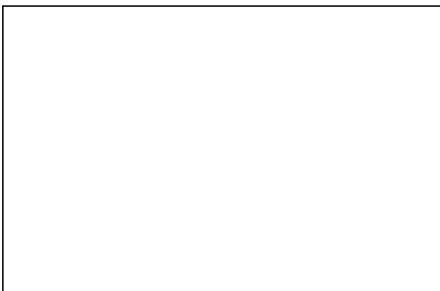
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de  
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



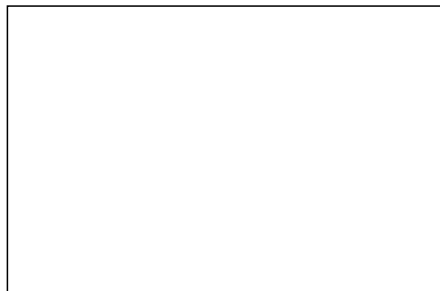
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane

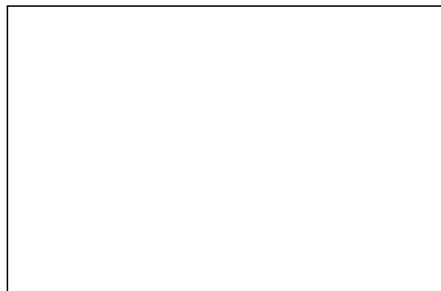


Terrain : forêt et plaine  
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine  
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine  
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



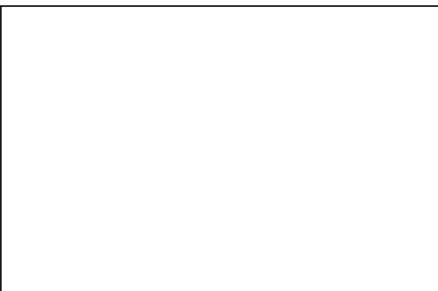
Terrain : forêt et plaine  
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'&#039;envoûteuse

{1}



Artefact

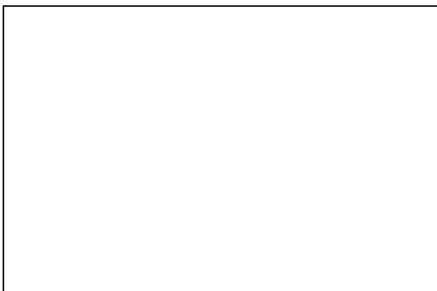
U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'&#039;endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'&#039;envoûteuse

{1}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'&#039;endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'&#039;envoûteuse

{1}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'&#039;endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'&#039;envoûteuse

{1}



Artefact

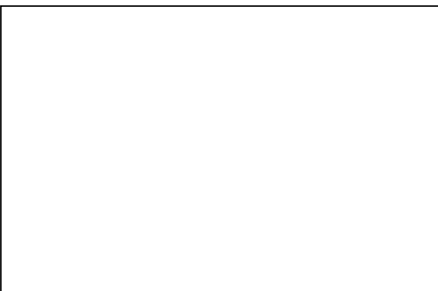
U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'&#039;endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'&#039;envoûteuse

{1}



Artefact

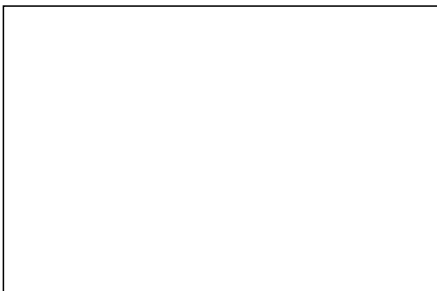
U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'&#039;endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'&#039;envoûteuse

{1}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'&#039;endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'&#039;envoûteuse

{1}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'&#039;endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'&#039;envoûteuse

{1}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'&#039;endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

