

Baliste ambulante

{X}{X}

Créature-artefact : construction

R

L'Envahisseur assaultron arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.

Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux

{2}

Créature-artefact : phyrexian et 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

Baliste ambulante

{X}{X}

Créature-artefact : construction

R

L'Envahisseur assaultron arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.

Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux

{2}

Créature-artefact : phyrexian et 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

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

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

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

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

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

Mikaeus, le maudit
{3}{B}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et clerc
M

Intimidation
À chaque fois qu'un humain vous inflige des blessures, détruisez-le.
Les autres créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la survivance. (Quand une créature avec la survivance 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.)

5/5

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

Mikaeus, le maudit
{3}{B}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et clerc
M

Intimidation
À chaque fois qu'un humain vous inflige des blessures, détruisez-le.
Les autres créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la survivance. (Quand une créature avec la survivance 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.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le maudit
{3}{B}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et clerc

M

Intimidation

À chaque fois qu'un humain vous inflige des blessures, détruisez-le.

Les autres créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la survivance. (Quand une créature avec la survivance 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.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épex nourricier
{1}{G}{G}

Créature : epix

U

L'Épex nourricier arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{2}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Épex nourricier : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Retirez un marqueur +1/+1 de l'Épex nourricier : Vous gagnez 2 points de vie.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le maudit
{3}{B}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et clerc

M

Intimidation

À chaque fois qu'un humain vous inflige des blessures, détruisez-le.

Les autres créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la survivance. (Quand une créature avec la survivance 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.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épex nourricier
{1}{G}{G}

Créature : epix

U

L'Épex nourricier arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{2}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Épex nourricier : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Retirez un marqueur +1/+1 de l'Épex nourricier : Vous gagnez 2 points de vie.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, Souverain du soleil

{2}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez.

{1}{W} : Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}

Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Persistance (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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, Souverain du soleil

{2}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez.

{1}{W} : Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

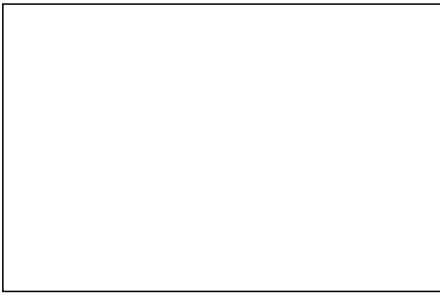
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



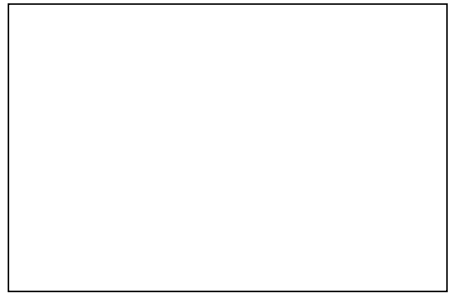
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt

R

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

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

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

Confluence de mana



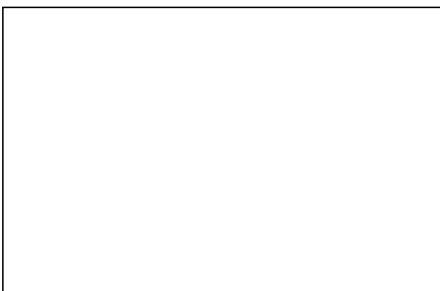
Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



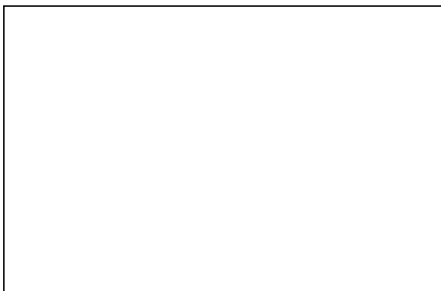
Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

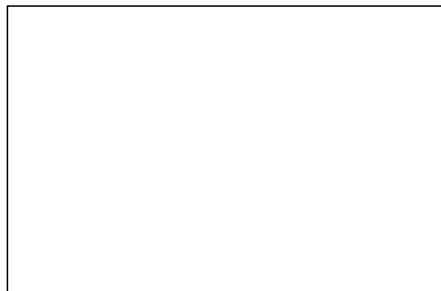


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome d'Indatha



Terrain plaine et marais et forêt

R

{(T): Ajoutez {W}, {B} ou {G}.}

Le Triome d'Indatha arrive sur le champ de bataille
engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



Artefact

R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



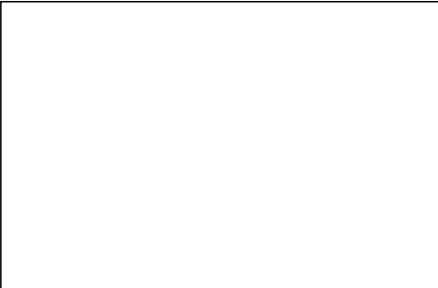
Artefact

R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



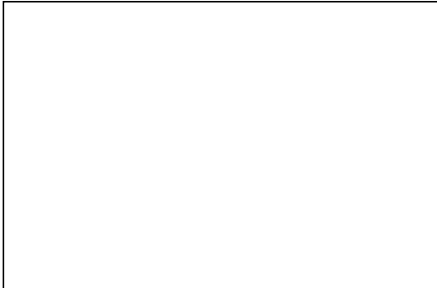
Artefact

R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



Artefact

R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}

Éphémère

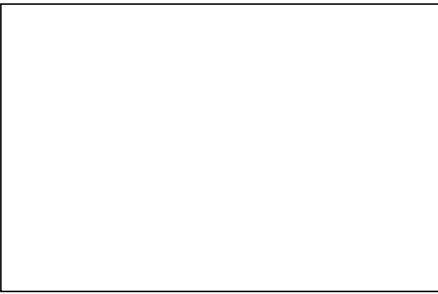
R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion du souvenir

{2}{B}



Enchantement

U

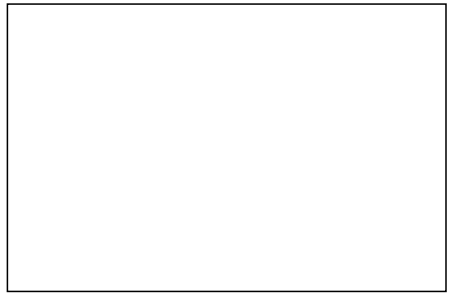
Quand cet enchantement arrive, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation cruelle

{1}{B}



Enchantement

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion du souvenir

{2}{B}



Enchantement

U

Quand cet enchantement arrive, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation cruelle

{1}{B}



Enchantement

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation cruelle

{1}{B}

Enchantement

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel

{2}{W}{W}

Enchantement

P

Jouez avec votre main révélée.

Si vous devez piocher une carte, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation cruelle

{1}{B}

Enchantement

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel

{2}{W}{W}

Enchantement

P

Jouez avec votre main révélée.

Si vous devez piocher une carte, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel
{2}{W}{W}

Enchantement
P

Jouez avec votre main révélée.
Si vous devez piocher une carte, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.
À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nef lunaire myr
{1}

Créature-artefact : myr
C

Quand la Nef lunaire myr meurt, ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel
{2}{W}{W}

Enchantement
P

Jouez avec votre main révélée.
Si vous devez piocher une carte, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.
À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trilobite cryptique
{X}{X}

Créature : trilobite
R

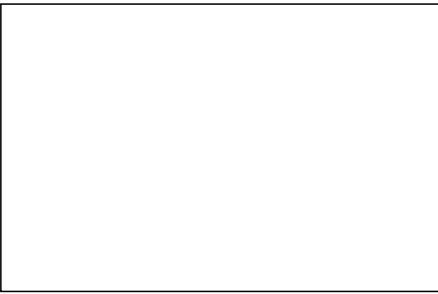
Le Trilobite cryptique arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Retirez un marqueur +1/+1 du Trilobite cryptique : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour activer des capacités.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Trilobite cryptique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du faux espoir

{W}



Créature : esprit

C

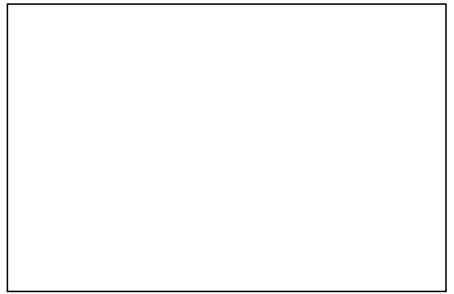
Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de broyage

{2}



Artefact

U

{T}, sacrifiez un artefact : Un joueur ciblé meule trois cartes.

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de broyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la démence

{2}



Artefact

R

Sacrifiez une créature : Un joueur ciblé meule un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast