

Agame des souches

{2}{G}

Créature : lézard

C

{1}{G} : L'Agame des souches gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hédoniste satyre

{1}{G}

Créature : satyre

C

{R}, sacrifiez l'Hédoniste satyre : Ajoutez {R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier nessian

{2}{G}

Créature : centaure et guerrier

C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hédoniste satyre

{1}{G}

Créature : satyre


C

{R}, sacrifiez l'Hédoniste satyre : Ajoutez {R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueur de flûte satyre {2}{G}




Créature : satyre et gremlin U

{3}{G} : La créature ciblée doit être bloquée ce tour-ci si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis des mortels {4}{G}{G}



Créature : serpent U

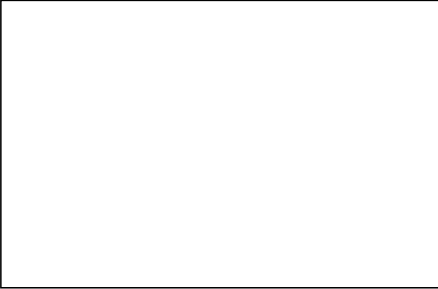
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{7}{G}{G} : Monstruosité 5. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque carte de créature dans votre cimetière. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis des mortels {4}{G}{G}



Créature : serpent U


Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{7}{G}{G} : Monstruosité 5. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque carte de créature dans votre cimetière. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre voyageur {1}{G}




Créature : satyre et druide C

{T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre voyageur {1}{G}




Créature : satyre et druide C
 {T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère nessienne {4}{G}




Créature : serpent U
 Portée
 {6}{G} : Monstruosité 4. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère nessienne {4}{G}




Créature : serpent U
 Portée
 {6}{G} : Monstruosité 4. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud de braises {2}{R}{R}



Créature : élémental R
 {5}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
 Quand le Briffaud de braises devient monstrueux, chaque joueur sacrifie trois terrains.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope irascible

{3}{R}



Créature : cyclope

C

Piétinement

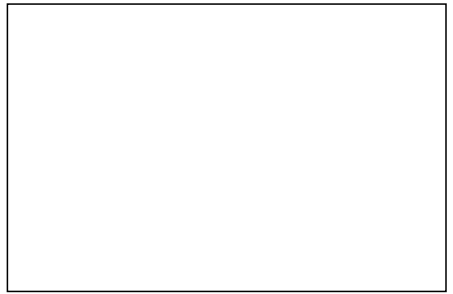
{5}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant lithochoc

{3}{R}{R}



Créature : géant

U

{6}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

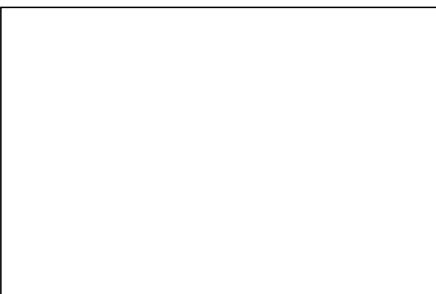
Quand le Géant lithochoc devient monstrueux, les créatures sans le vol que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant lithochoc

{3}{R}{R}



Créature : géant

U

{6}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Géant lithochoc devient monstrueux, les créatures sans le vol que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure brisegrâne

{2}{R}



Créature : minotaure et berserker

C

Célérité

Quand le Minotaure brisegrâne arrive sur le champ de bataille, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure brisécrâne

{2}{R}

Créature : minotaure et berserker

C

Célérité

Quand le Minotaure brisécrâne arrive sur le champ de bataille, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure des frontières

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier

C

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure des frontières

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier

C

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre randonneur

{1}{R}

Créature : satyre

C

Piétinement

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre randonneur

{1}{R}

Créature : satyre

C

Piétinement

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présage de trahison

{3}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur de polis

{2}{R}{G}

Créature : cyclope

R

Piétinement, protection contre les enchantements

{4}{R}{G} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

À chaque fois que l'Écrabouilleur de polis inflige des blessures de combat à un joueur, si l'Écrabouilleur de polis est monstrueux, détruisez un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de Purphoros

{4}{R}

Rituel

C

La Rage de Purphoros inflige 4 blessures à une créature ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée ce tour-ci. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de Purphoros

{4}{R}

Rituel

C

La Rage de Purphoros inflige 4 blessures à une créature ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée ce tour-ci. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tristesse de l'artisan

{3}{G}



Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. 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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trombe

{X}{G}



Éphémère

U

La Trombe inflige X blessures à chaque créature avec le
vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

R

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser volcanique

{X}{R}{R}

Éphémère

U

Le Geysier volcanique inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

R

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser volcanique

{X}{R}{R}

Éphémère

U

Le Geysier volcanique inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivités destructrices

{R}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de dragon

{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Manteau de dragon arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée a « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

