Licorne d'opaline {3}

Créature-artefact : licorne **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure épéiste {G}{G}

Créature : centaure et guerrier **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brise-étoile setessienne {3}{G}

Créature : humain et guerrier **C**

Quand la Brise-étoile setessienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une aura ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure épéiste {G}{G}

Créature : centaure et guerrier **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Démolok nessian {3}{G}{G}

Créature : bête U

Tribut 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer trois marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Demolok nessian arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, détruisez un permanent non-créature ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolok nessian {3}{G}{G}

Créature : bête U

Tribut 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer trois marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Demolok nessian arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, détruisez un permanent non-créature ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur des terres nessiannes {4}{G}{G}

Créature : hydre R

Tribut 6 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer six marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Dévastateur des terres nessiannes arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, vous pouvez faire que le Dévastateur des terres nessiannes se batte contre une autre créature ciblée. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume {X}{G}

Créature : hydre R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Célérité, protection contre le bleu
L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

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

Joueur de flûte satyre {2}{G}

Créature : satyre et gredin U

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

2/1

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent du Bosquet d'Or {4}{G}

Créature : serpent C

Tribut 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer trois marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Serpent du Bosquet d'Or arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, vous gagnez 4 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute du tonnerre {4}{R}{R}

Créature : cyclope U

Piétinement
Tribut 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer trois marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand la Brute du tonnerre arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent du Bosquet d'Or {4}{G}

Créature : serpent C

Tribut 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer trois marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Serpent du Bosquet d'Or arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, vous gagnez 4 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope du Col Borgne {2}{R}{R}

Créature : cyclope C

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope du Col Borgne {2}{R}{R}

Créature : cyclope **C**

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fêtard téméraire {1}{R}

Créature : satyre **C**

{R}, sacrifiez le Fêtard téméraire : Détruisez un artefact ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fêtard téméraire {1}{R}

Créature : satyre **C**

{R}, sacrifiez le Fêtard téméraire : Détruisez un artefact ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant de Pharagax {4}{R}

Créature : géant **C**

Tribut 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer deux marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Géant de Pharagax arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, le Géant de Pharagax inflige 5 blessures à chaque adversaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fanatique de Xénagos {1}{R}{G}

Créature : centaure et guerrier U

Piétinement
Tribut 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer un marqueur +1/+1 sur elle.)
Quand le Fanatique de Xénagos arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, il gagne +1/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malice et confusion {4}{G}

Rituel U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fanatique de Xénagos {1}{R}{G}

Créature : centaure et guerrier U

Piétinement
Tribut 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer un marqueur +1/+1 sur elle.)
Quand le Fanatique de Xénagos arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, il gagne +1/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pinacle de rage {4}{R}{R}

Rituel U

Le Pinacle de rage inflige 3 blessures chacune à deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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 **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution des mortels {1}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution des mortels {1}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante {1}{R}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang calcinant {R}{R}

Éphémère U

Le Sang calcinant inflige 2 blessures à une créature cibée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, le Sang calcinant inflige 3 blessures au contrôleur de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante {1}{R}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict du marteau {1}{R}

Éphémère C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Épreuve de Nyléa {1}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez cette aura.
Quand vous sacrifiez cette aura, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Nyléa {1}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez cette aura.
Quand vous sacrifiez cette aura, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitesse du messager {R}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée a le piétinement et la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast