

Chat de la garnison {W}



Créature : chat **C**

Quand le Chat de la garnison meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de la garnison {W}



Créature : chat **C**

Quand le Chat de la garnison meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de la garnison {W}



Créature : chat **C**

Quand le Chat de la garnison meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de la garnison {W}



Créature : chat **C**

Quand le Chat de la garnison meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène pondreuse lumineuse

{2}{W}{W}



Créature : insecte

M

Vol

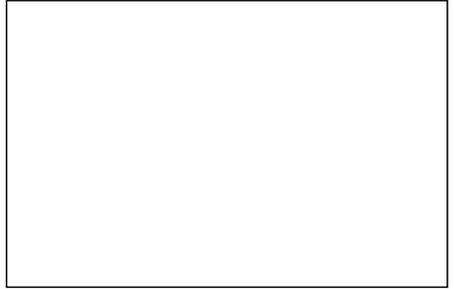
À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » sur elle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène pondreuse lumineuse

{2}{W}{W}



Créature : insecte

M

Vol

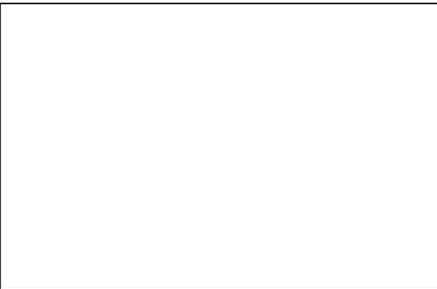
À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » sur elle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène pondreuse lumineuse

{2}{W}{W}



Créature : insecte

M

Vol

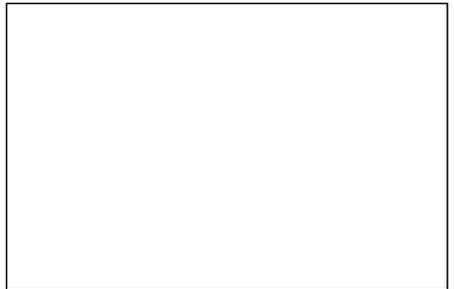
À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » sur elle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène pondreuse lumineuse

{2}{W}{W}



Créature : insecte

M

Vol

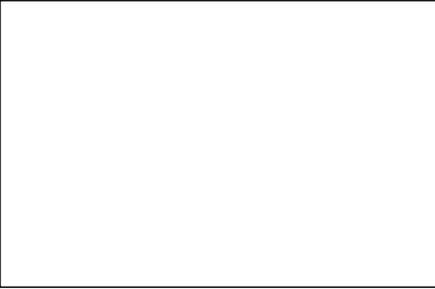
À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » sur elle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxa, titan de la Soif de mort

{B}{R}



Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Kroxa arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxa arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

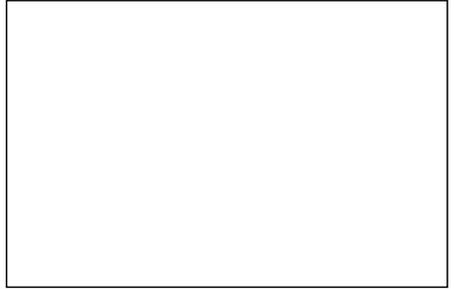
Échappée ? {B}{B}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxa, titan de la Soif de mort

{B}{R}



Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Kroxa arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxa arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

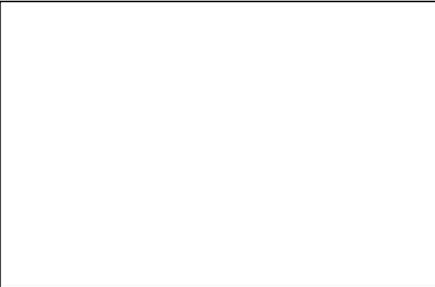
Échappée ? {B}{B}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxa, titan de la Soif de mort

{B}{R}



Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Kroxa arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxa arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

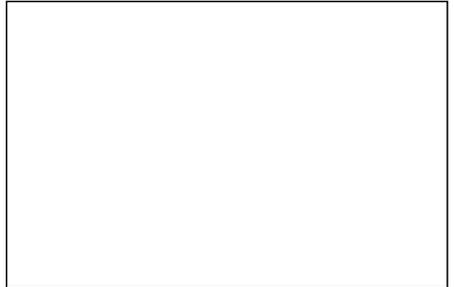
Échappée ? {B}{B}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxa, titan de la Soif de mort

{B}{R}



Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Kroxa arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxa arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

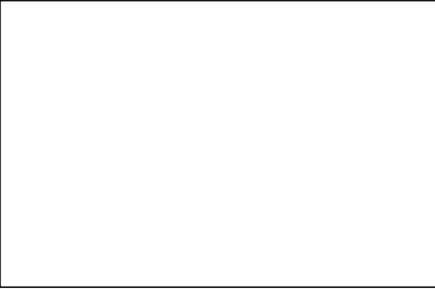
Échappée ? {B}{B}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rallieur renégat

{1}{G}{W}



Créature : humain et guerrier

U

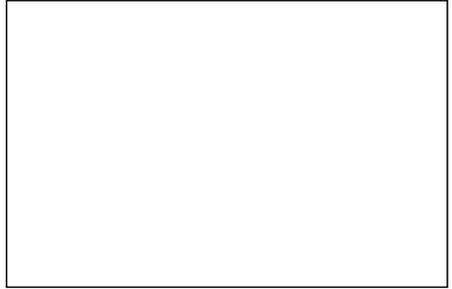
<i>Révolte</i> ? Quand le Rallieur renégat arrive sur le champ de bataille, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 ciblée depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rallieur renégat

{1}{G}{W}



Créature : humain et guerrier

U

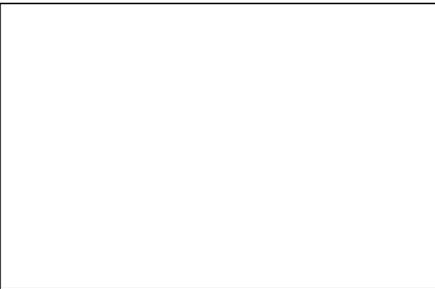
<i>Révolte</i> ? Quand le Rallieur renégat arrive sur le champ de bataille, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 ciblée depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rallieur renégat

{1}{G}{W}



Créature : humain et guerrier

U

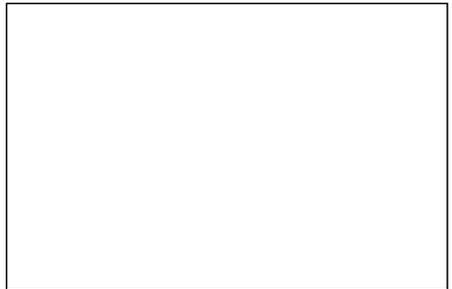
<i>Révolte</i> ? Quand le Rallieur renégat arrive sur le champ de bataille, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 ciblée depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rallieur renégat

{1}{G}{W}



Créature : humain et guerrier

U

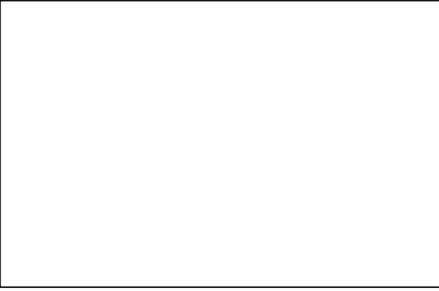
<i>Révolte</i> ? Quand le Rallieur renégat arrive sur le champ de bataille, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 ciblée depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}



Rituel

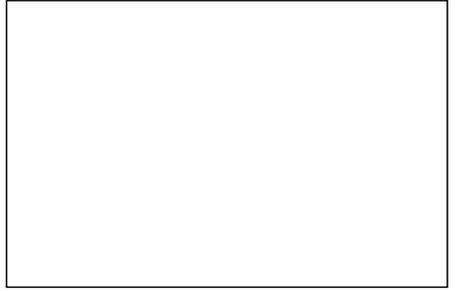
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}



Rituel

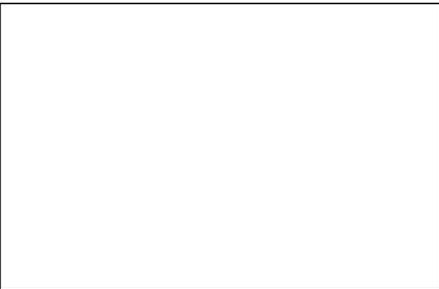
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}



Rituel

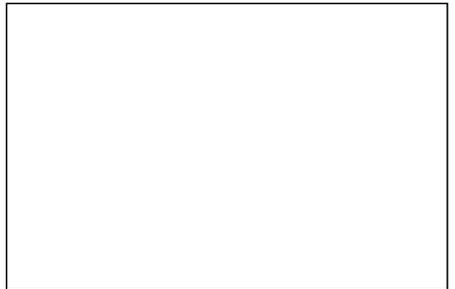
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



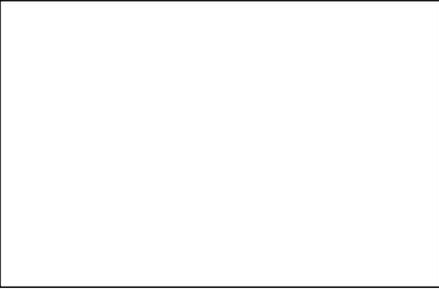
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



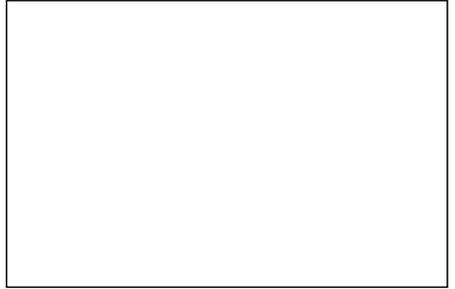
Terrain

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



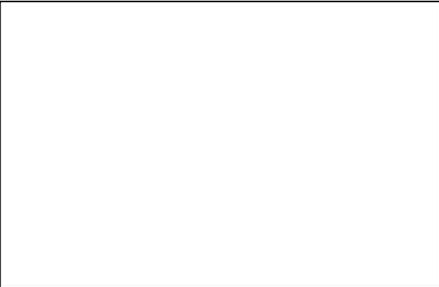
Terrain

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

Fondrière sanguinolente



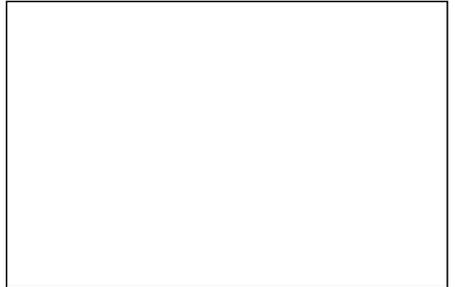
Terrain

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

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Cimeroch



Terrain

R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Cimeroch



Terrain

R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Flottebranche



Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Flottebranche



Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair



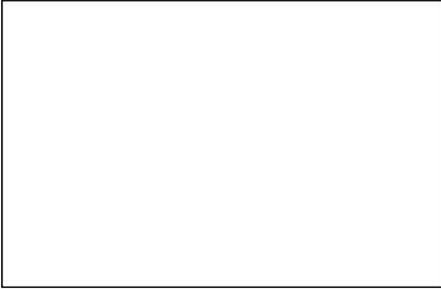
Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair



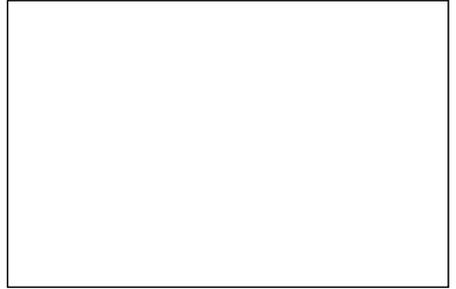
Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



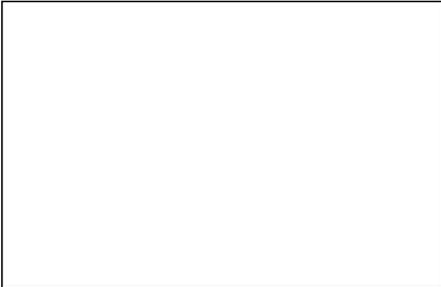
Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



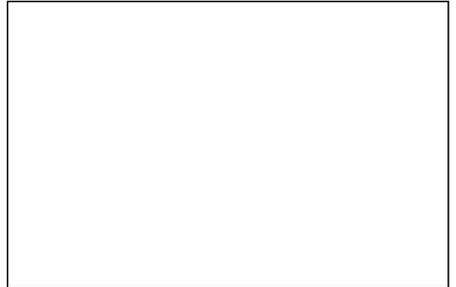
Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome d'Indatha



Terrain plaine et marais et forêt R

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

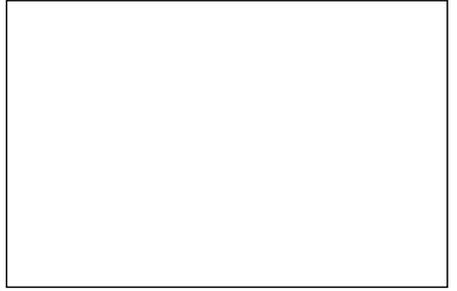
Le Triome d'Indatha arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage (3)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la démence

{2}

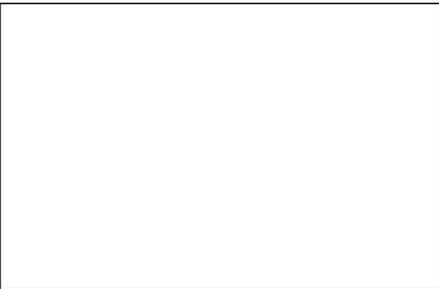


Artefact R

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

Triome d'Indatha



Terrain plaine et marais et forêt R

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

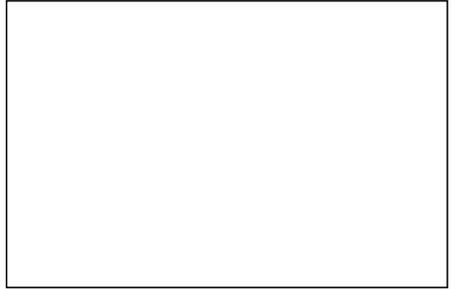
Le Triome d'Indatha arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage (3)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Autel de la démence

{2}



Artefact

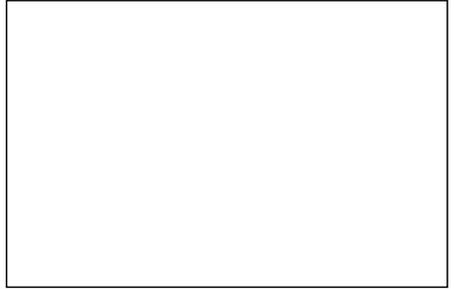
R

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

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

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

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

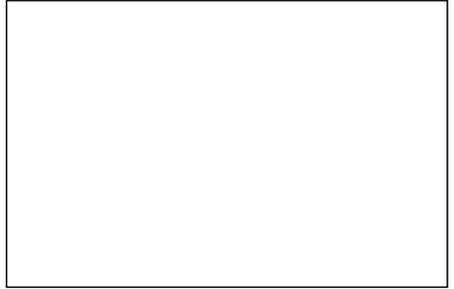
U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

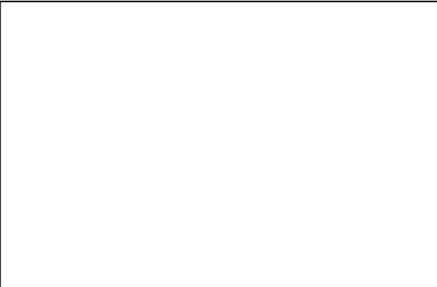
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

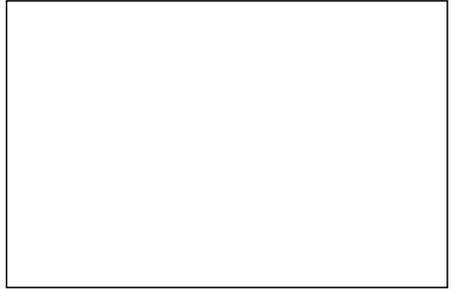
U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neuf vies

{1}{W}{W}



Enchantement

R

Défense talismanique

Si une source devait vous infliger des blessures, prévenez ces blessures et mettez un marqueur « incarnation » sur les Neuf vies.

Quand il y a au moins neuf marqueurs « incarnation » sur les Neuf vies, exilez-les.

Quand les Neuf vies quittent le champ de bataille, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

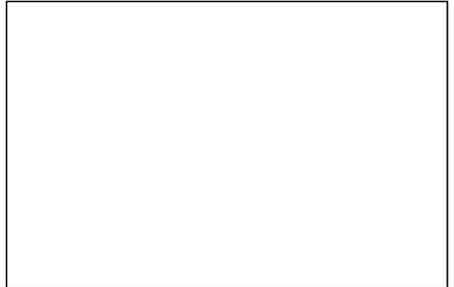
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neuf vies

{1}{W}{W}



Enchantement

R

Défense talismanique

Si une source devait vous infliger des blessures, prévenez ces blessures et mettez un marqueur « incarnation » sur les Neuf vies.

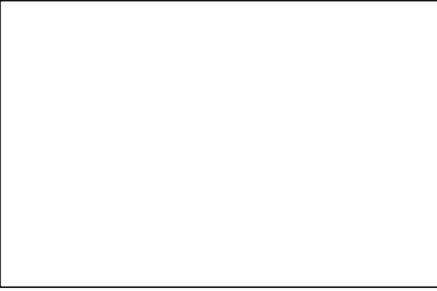
Quand il y a au moins neuf marqueurs « incarnation » sur les Neuf vies, exilez-les.

Quand les Neuf vies quittent le champ de bataille, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solennité

{2}{W}



Enchantement

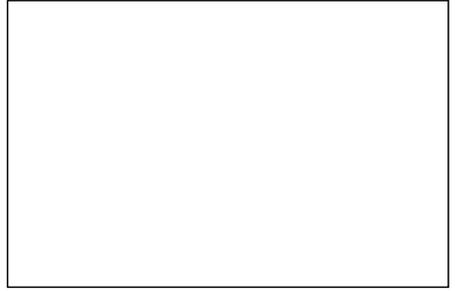
R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de marqueurs.
Les marqueurs ne peuvent pas être mis sur des artefacts,
des créatures, des enchantements ou des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solennité

{2}{W}



Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de marqueurs.
Les marqueurs ne peuvent pas être mis sur des artefacts,
des créatures, des enchantements ou des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solennité

{2}{W}



Enchantement

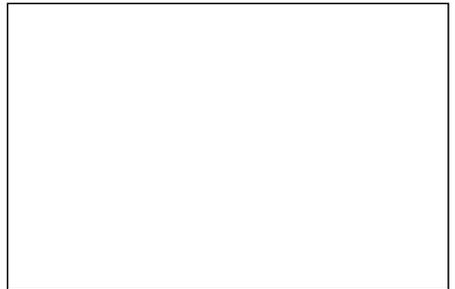
R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de marqueurs.
Les marqueurs ne peuvent pas être mis sur des artefacts,
des créatures, des enchantements ou des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solennité

{2}{W}



Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de marqueurs.
Les marqueurs ne peuvent pas être mis sur des artefacts,
des créatures, des enchantements ou des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

