

Nyléa, ?il perçant

{3}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

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

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{2}{G} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main.

Sinon, vous pouvez la mettre dans votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la ménagerie

{3}{G}

Créature : naga et clerc

M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de créature.

Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour lancer des sorts de créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhonas l'Indomptable

{2}{G}

Créature légendaire : dieu

M

Contact mortel, indestructible

Rhonas l'Indomptable ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez une autre créature de force supérieure ou égale à 4.

{2}{G} : Une autre créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la ménagerie

{3}{G}

Créature : naga et clerc

M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de créature.

Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour lancer des sorts de créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire

{R}

Créature : diable

R

Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hazoret la Fervente

{3}{R}

Créature légendaire : dieu

M

Indestructible, célérité

Hazoret la Fervente ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'avez une carte ou moins en main.

{2}{R}, défaussez-vous d'une carte : Hazoret inflige 2 blessures à chaque adversaire.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire

{R}

Créature : diable

R

Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges

{3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

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

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, seigneur-dragon

{5}{R}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol, piétinement

Quand Atarka, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, elle inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers que vos adversaires contrôlent.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisort des Gruul

{1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier

R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement

Tant que c'est votre tour, vous et la Brisort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisort des Gruul

{1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier

R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement

Tant que c'est votre tour, vous et la Brisort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisort des Gruul

{1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier

R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement

Tant que c'est votre tour, vous et la Brisort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisort des Gruul

{1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier

R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement

Tant que c'est votre tour, vous et la Brisort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}

Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}

Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}

Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

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

Gobelin de Zhur-Taa

{R}{G}



Créature : gobelin et berserker

U

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

2/2

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

Gobelin de Zhur-Taa

{R}{G}



Créature : gobelin et berserker

U

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre née de la sauvagerie

{X}{R}{G}

Créature : hydre

M

Double initiative

L'Hydre née de la sauvagerie arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

{1}{R/G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre née de la sauvagerie. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de la Hure

{1}{RG}{RG}{RG}

Créature : goblin et chevalier

R

Piétinement

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Klothys, déesse de la Destinée

{1}{R}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Klothys n'est pas une créature.

Au début de votre première phase principale, exilez une carte ciblée d'un cimetière. Si c'était une carte de terrain, ajoutez {R} ou {G}. Sinon, vous gagnez 2 points de vie et Klothys inflige 2 blessures à chaque adversaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de la Hure

{1}{RG}{RG}{RG}

Créature : goblin et chevalier

R

Piétinement

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de la Hure

{1}{RG}{RG}{RG}

Créature : goblin et chevalier

R

Piétinement

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Radha, c?ur de Keld

{1}{R}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Tant que c'est votre tour, Radha, c?ur de Keld a l'initiative.

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment, et vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

{4}{R}{G} : Radha gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de la Hure

{1}{RG}{RG}{RG}

Créature : goblin et chevalier

R

Piétinement

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samut, voix de la sédition

{3}{R}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

M

Flash

Double initiative, vigilance, célérité

Les autres créatures que vous contrôlez ont la célérité.

{W}, {T} : Dégagez une autre créature ciblée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de scission

{R}{R}{G}{G}



Créature : géant et shaman

U

Le Shamane de scission ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

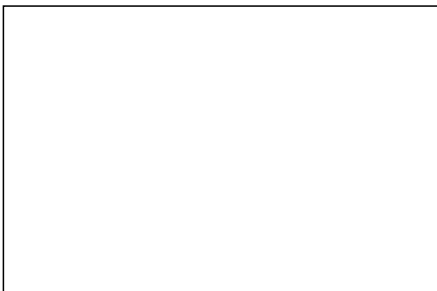
À chaque fois que le Shamane de scission inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une cible, artefact enchantement, que ce ce joueur contrôle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, dieu de la Débauche

{3}{R}{G}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Xénagos n'est pas une créature.

Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de scission

{R}{R}{G}{G}



Créature : géant et shaman

U

Le Shamane de scission ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

À chaque fois que le Shamane de scission inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une cible, artefact enchantement, que ce ce joueur contrôle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu

{X}{R}



Rituel

R

La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarré et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



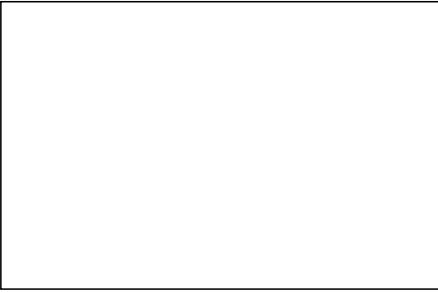
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



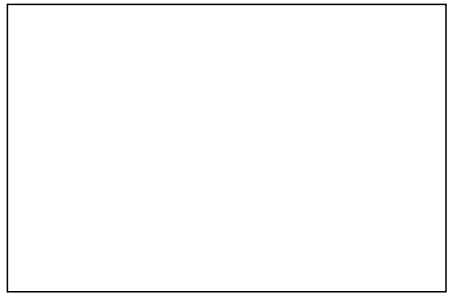
Terrain de base : forêt

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

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

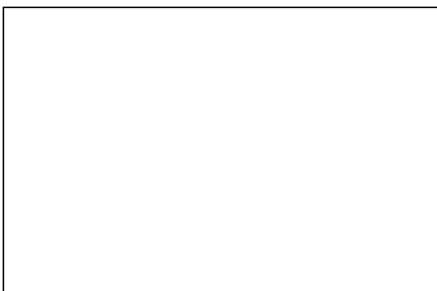
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

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

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

Lentille d'infiltration

{1}

Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée devient bloquée par une créature, vous pouvez piocher deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{+1} : Ajoutez {R}{R}.

{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à n'importe quelle cible ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa

{1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

? Vous gagnez 3 points de vie.

? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, le Fêtard

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Xénagos

M

{+1} : Ajoutez X manas dans n'importe quelle combinaison de {R} et/ou de {G}, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 rouge et verte Satyre avec la célérité.

{-6} : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de terrain parmi elles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes brisées

{2}{G}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast