

Hurlegueule

{4}{B}



Créature : élémental

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.

Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade

R

Créature-terrain : forêt et dryade

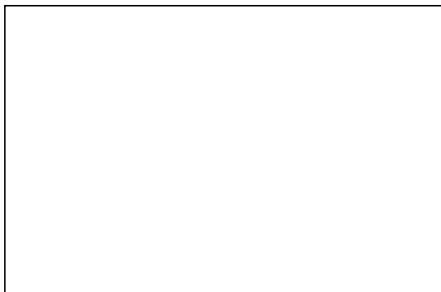
(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule

{4}{B}



Créature : élémental

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.

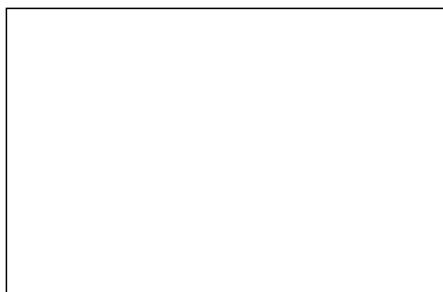
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

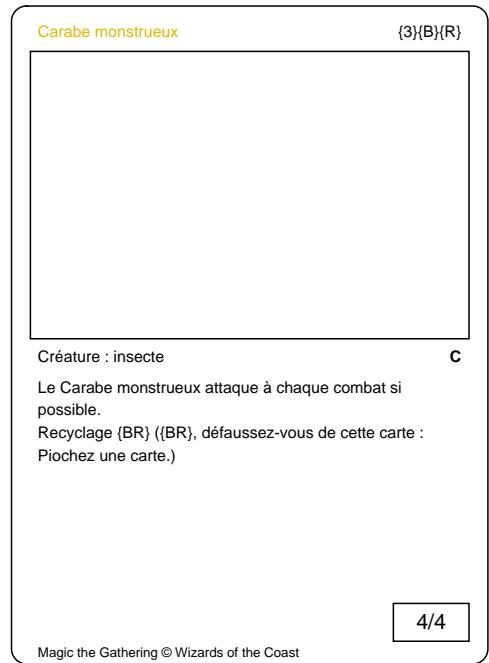
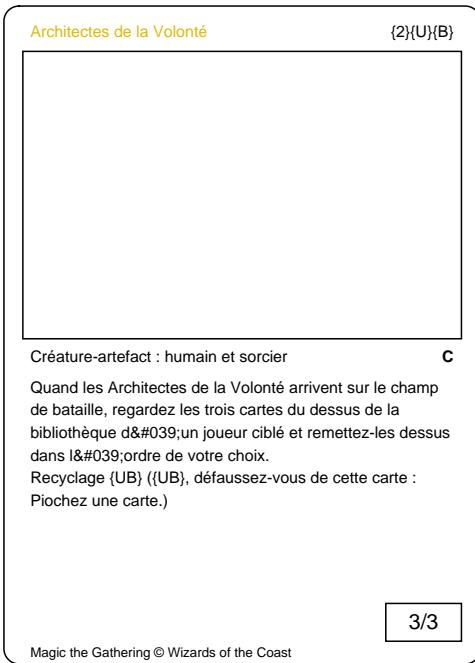
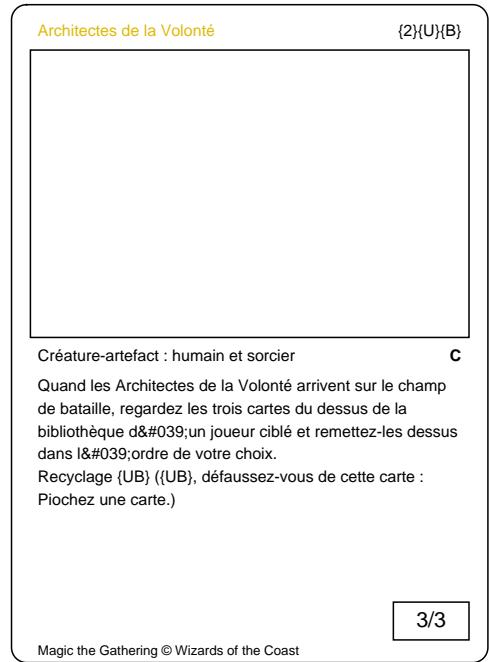
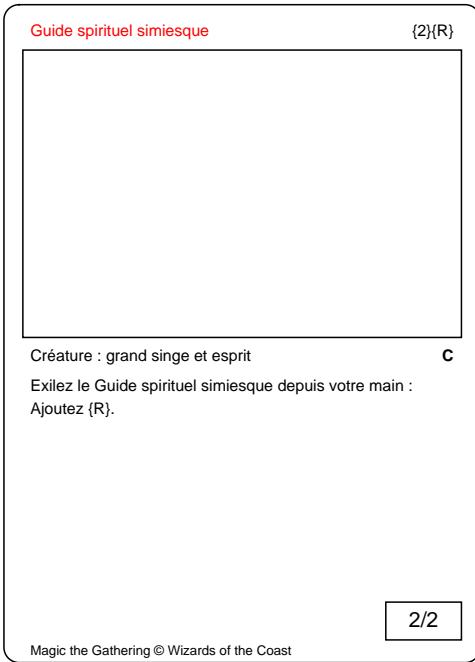
C

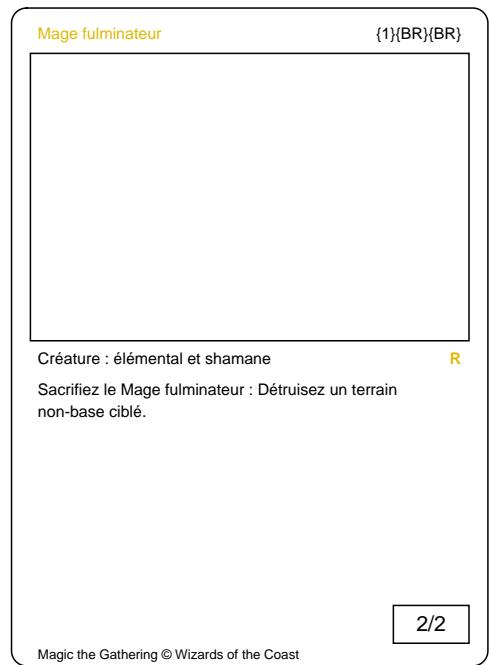
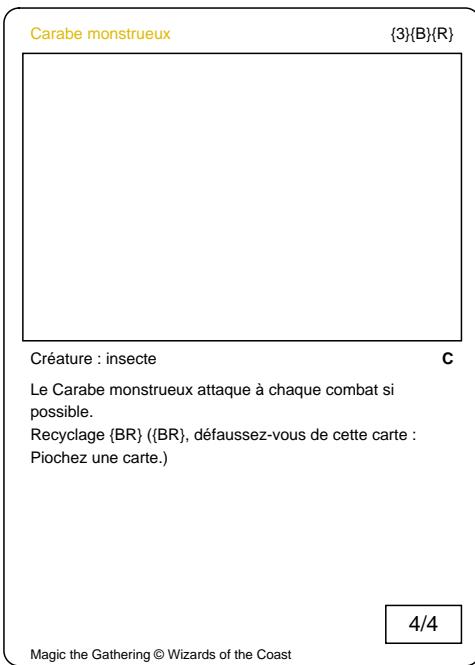
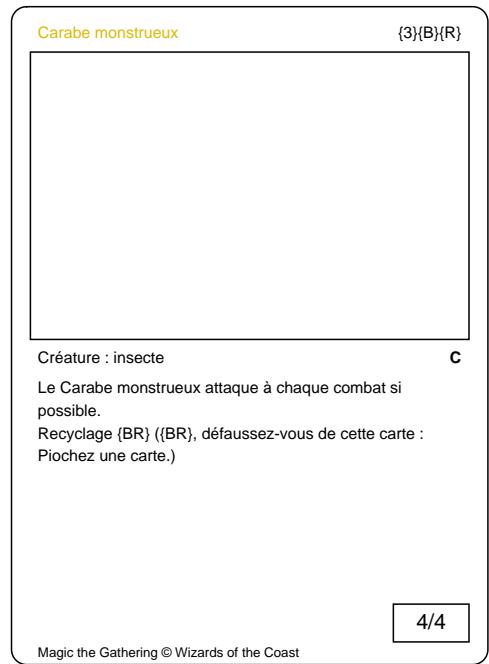
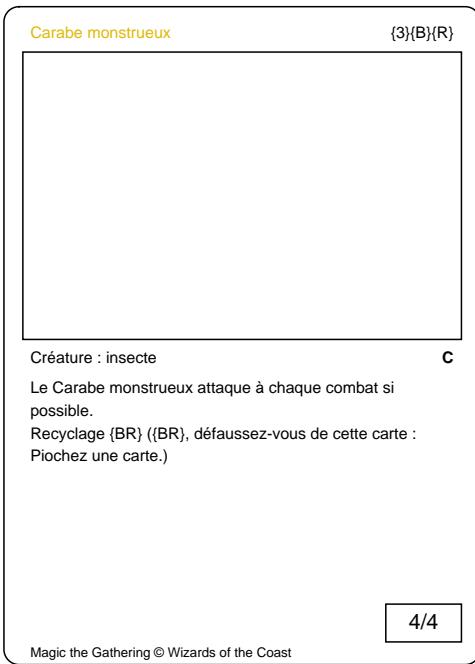
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main : Ajoutez {R}.

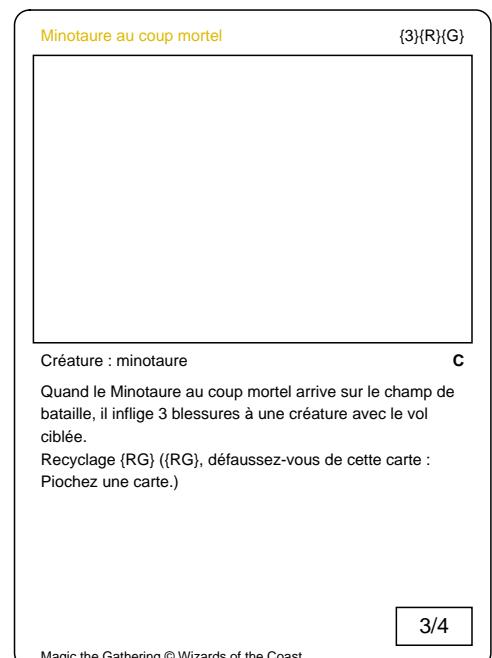
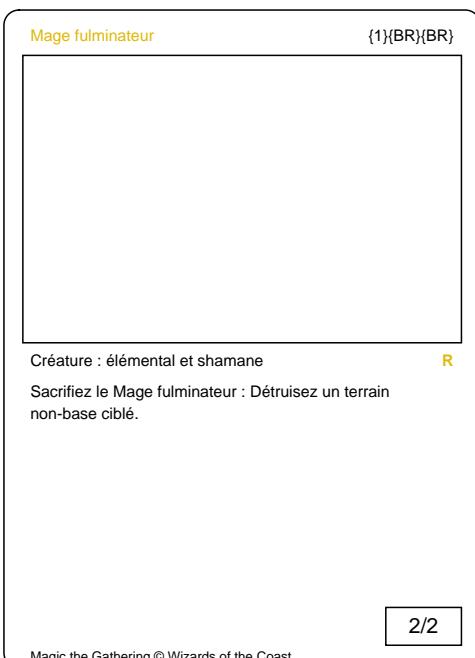
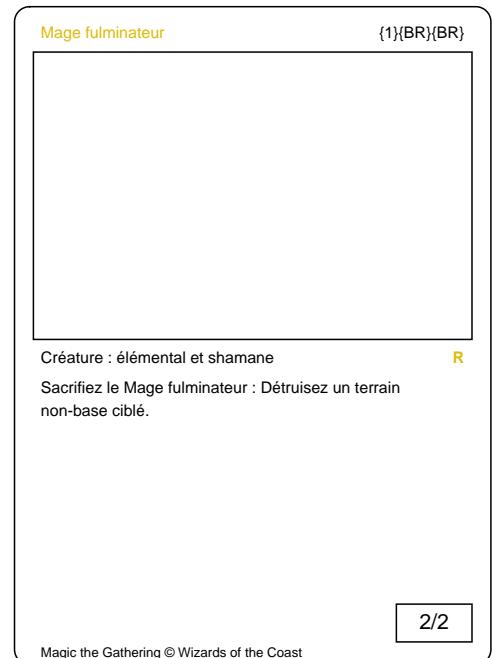
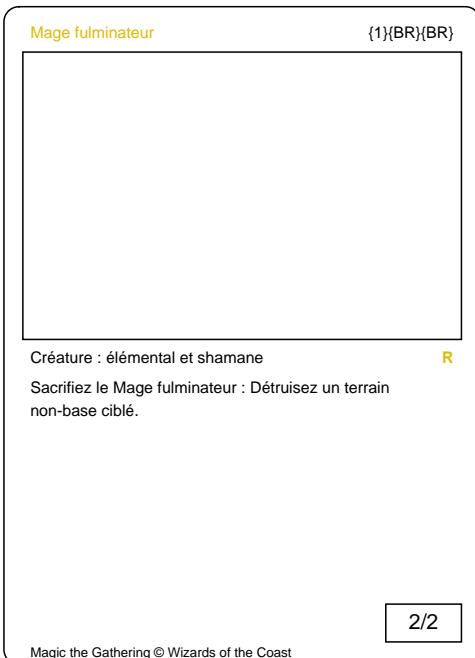
2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Minotaure au coup mortel

{3}{R}{G}



Créature : minotaure

C

Quand le Minotaure au coup mortel arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Recyclage {RG} ({RG}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure au coup mortel

{3}{R}{G}



Créature : minotaure

C

Quand le Minotaure au coup mortel arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Recyclage {RG} ({RG}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure au coup mortel

{3}{R}{G}



Créature : minotaure

C

Quand le Minotaure au coup mortel arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Recyclage {RG} ({RG}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse

{4}{G}{W}



Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

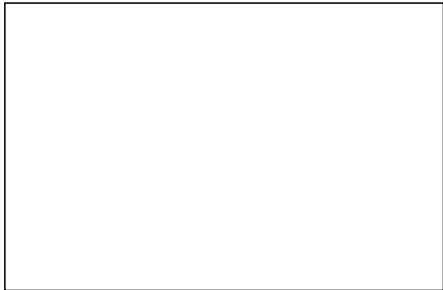
4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse

{4}{G}{W}



Créature : araignée

C

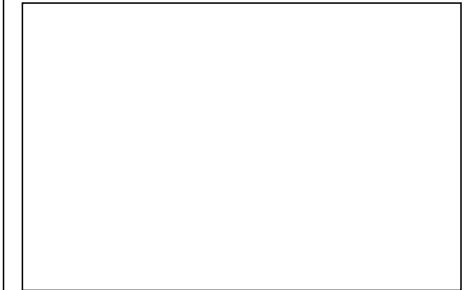
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante



Rituel

R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifice toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse

{4}{G}{W}



Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante



Rituel

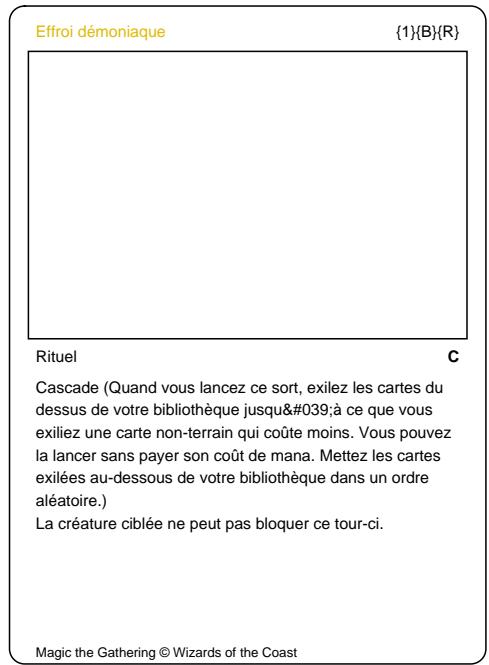
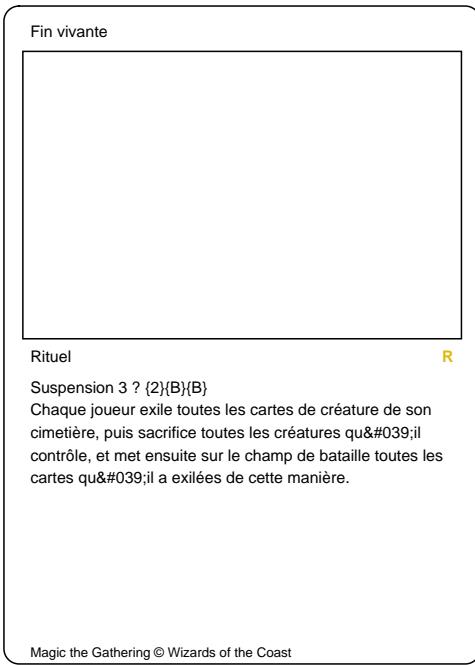
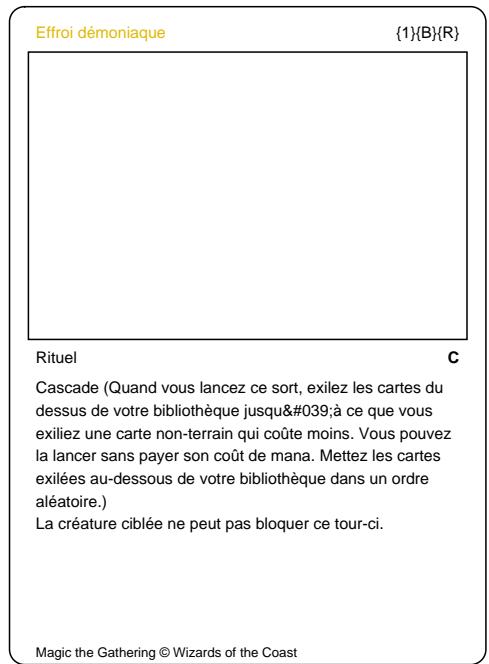
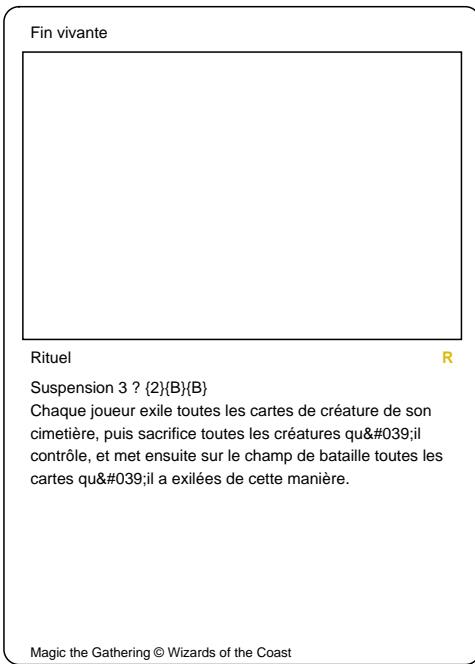
R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifice toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Effroi démoniaque

{1}{B}{R}

Rituel

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain qui coûte moins. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

R

Terrain

{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

Effroi démoniaque

{1}{B}{R}

Rituel

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain qui coûte moins. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

R

Terrain

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdo�antes

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoযantes : 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

Catacombes verdoযantes

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoযantes : 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

Falaises de Coupenoire

Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

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

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

Gorge de Lignecuivre

Terrain

R

La Gorge de Lignecuivre arrive sur le champ de bataille
engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres
terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuivre

Terrain

R

La Gorge de Lignecuivre arrive sur le champ de bataille
engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres
terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuivre

Terrain

R

La Gorge de Lignecuivre arrive sur le champ de bataille
engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres
terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}



Éphémère

M

Détruissez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}



Éphémère

M

Détruissez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}



Éphémère

M

Détruissez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}



Éphémère

M

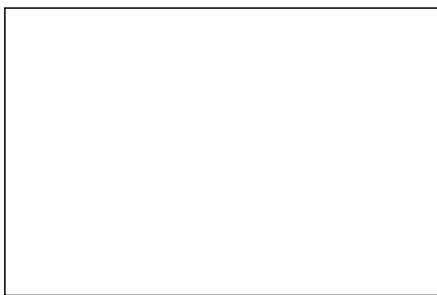
Détruissez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}



Éphémère

C

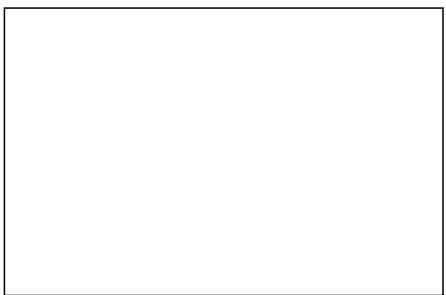
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}



Éphémère

C

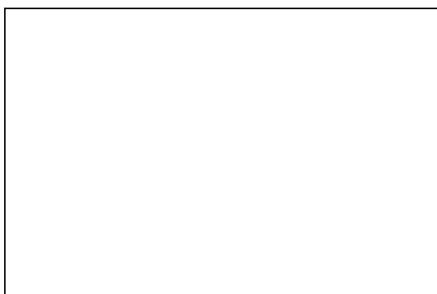
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}



Éphémère

C

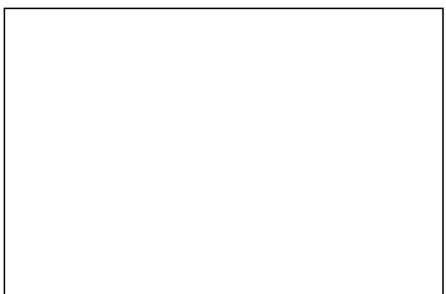
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}



Éphémère

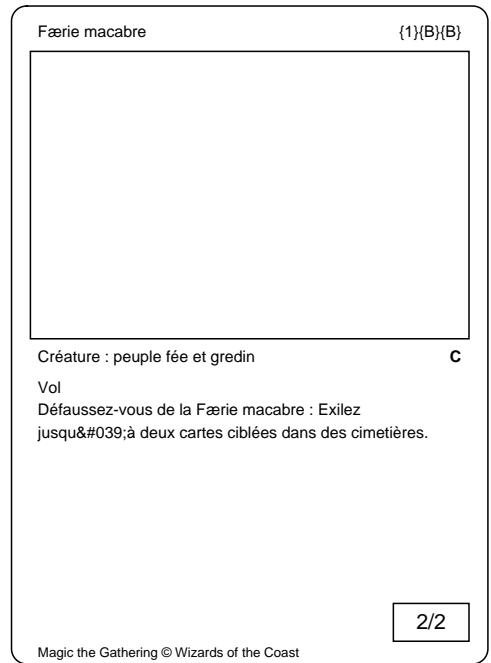
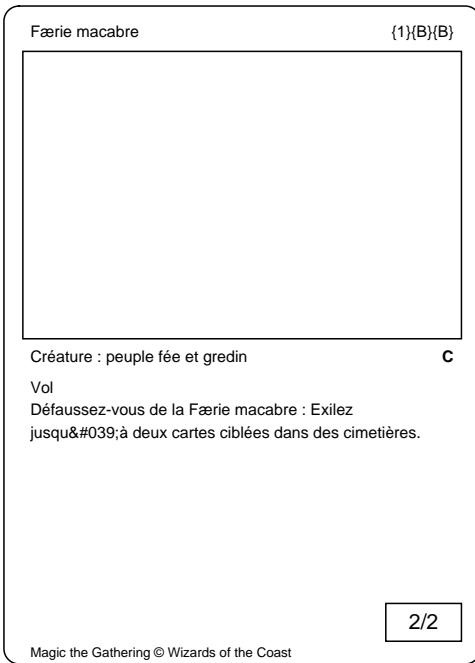
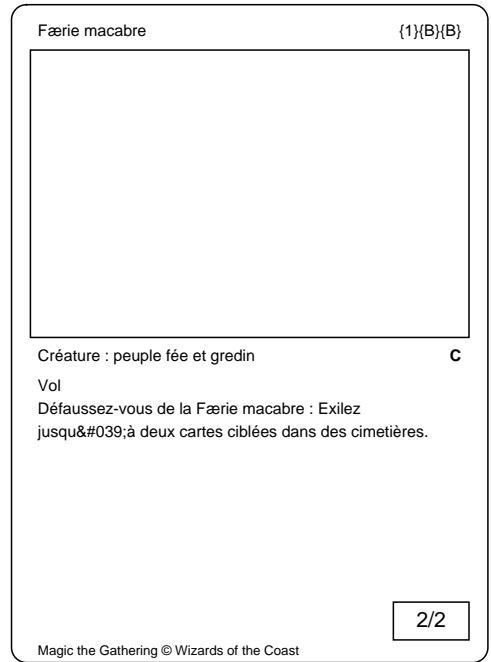
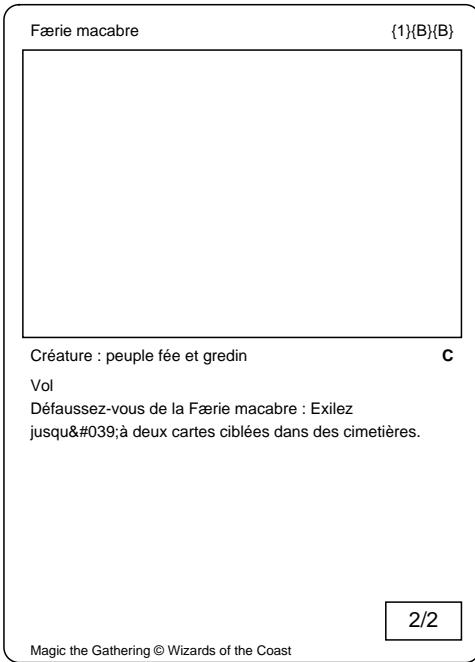
C

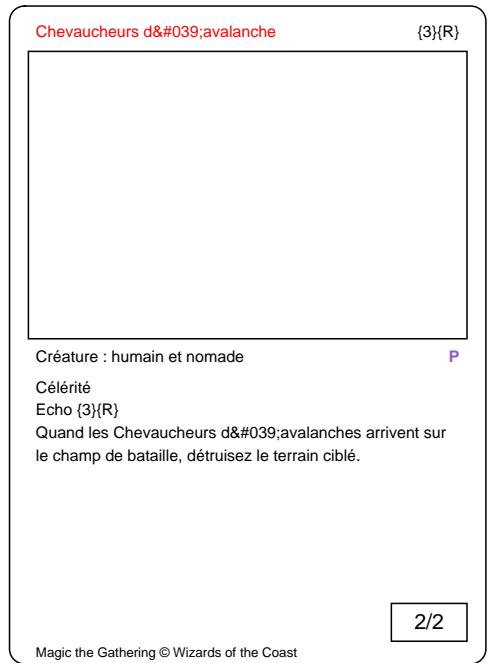
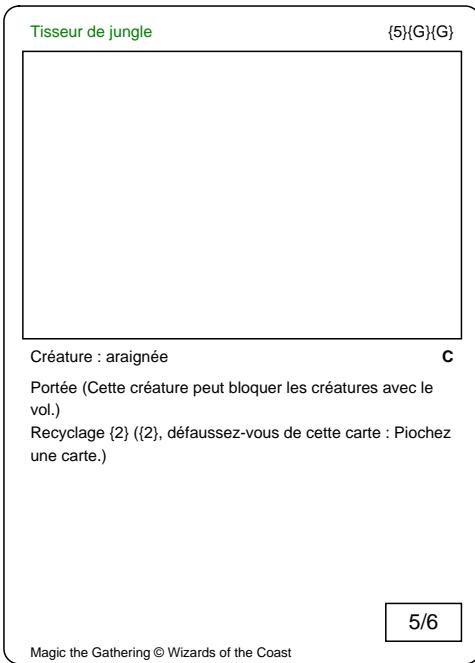
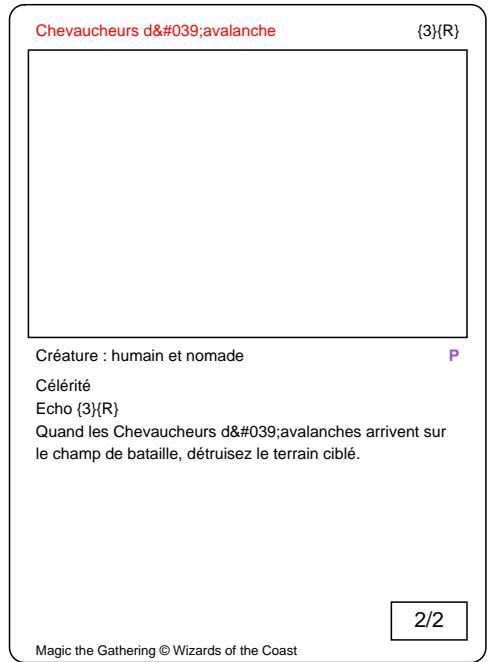
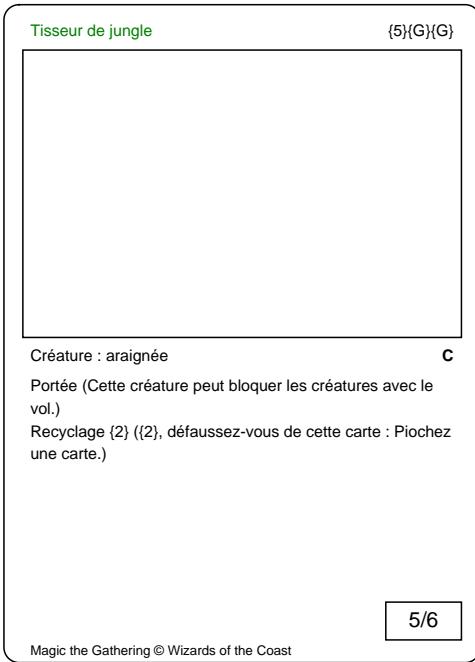
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

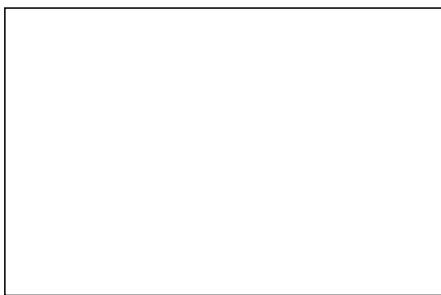
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Mâcheur de lingot

{4}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille,
détruisez l'artefact ciblé.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût
d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand
il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille,
détruisez l'artefact ciblé.

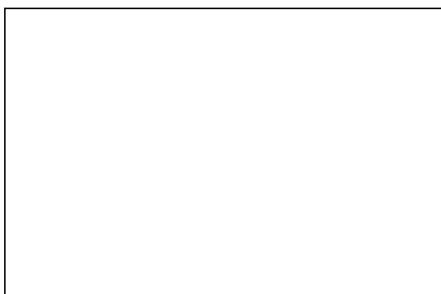
Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût
d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand
il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille,
détruisez l'artefact ciblé.

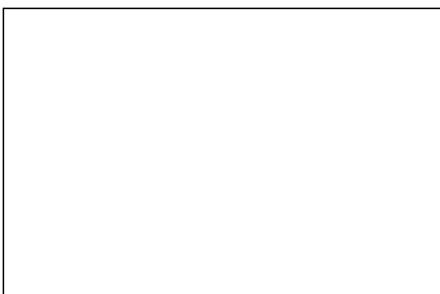
Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût
d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand
il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille,
détruisez l'artefact ciblé.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût
d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand
il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés

{1}{W}{B}



Créature : humain et clerc

U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés

{1}{W}{B}



Créature : humain et clerc

U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés

{1}{W}{B}



Créature : humain et clerc

U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast