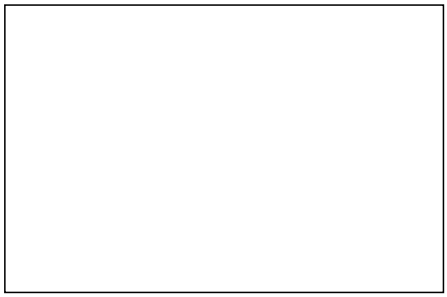
Assassin cagoulé {2}{B}



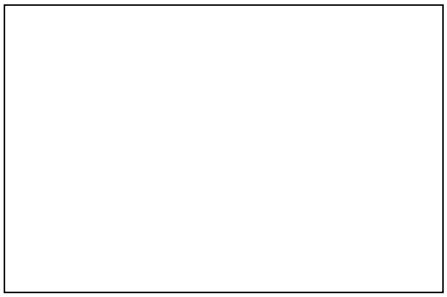
Créature : humain et assassin **C**

Quand l'Assassin cagoulé arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Assassin cagoulé.
? Détruisez une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulant {1}{B}

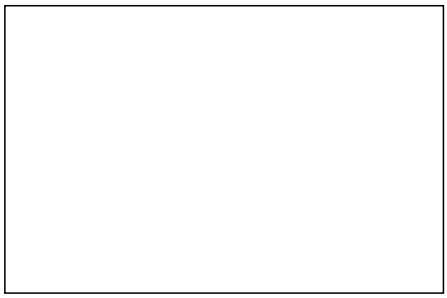


Créature : zombie **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin du dysmèle {2}{B}



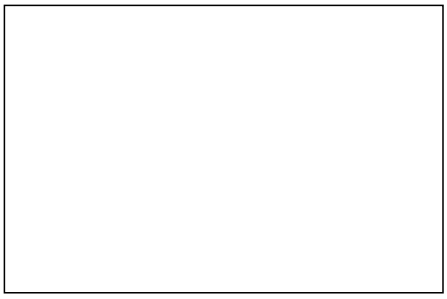
Créature : elfe et assassin **C**

Quand l'Assassin du dysmèle arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin fétide {1}{B}



Créature : diablotin **C**

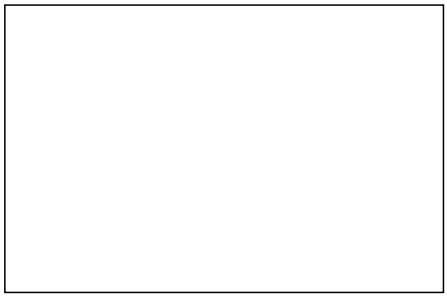
Vol
{B} : Le Diablotin fétide acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin fétide {1}{B}



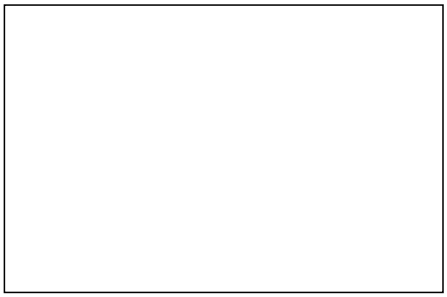
Créature : diablotin **C**

Vol
{B} : Le Diablotin fétide acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule titubante {1}{B}



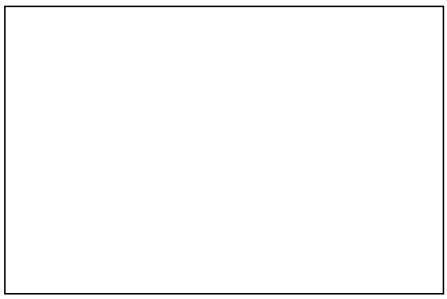
Créature : zombie **C**

La Goule titubante arrive sur le champ de bataille engagée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule titubante {1}{B}



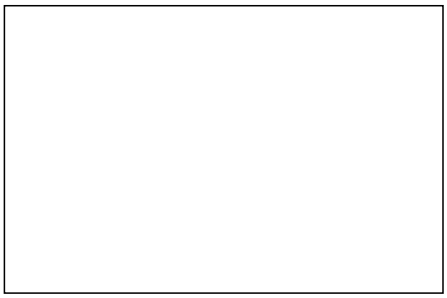
Créature : zombie **C**

La Goule titubante arrive sur le champ de bataille engagée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlenuit {1}{B}{B}



Créature-enchantement : horreur **R**

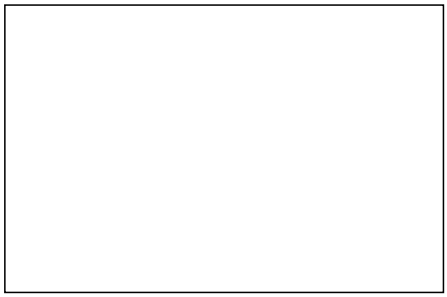
Grâce {2}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
Le Hurlenuit et la créature enchantée gagnent chacun +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



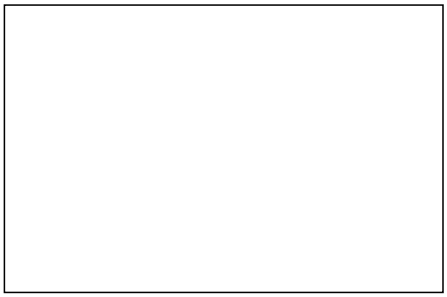
Créature : rat **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



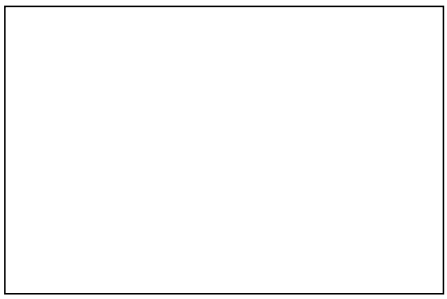
Créature : rat **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



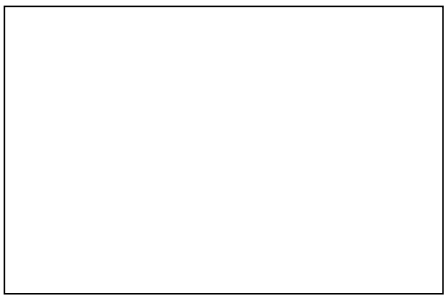
Créature : rat **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de Mortepont {2}{B}



Créature : elfe et shamane **C**

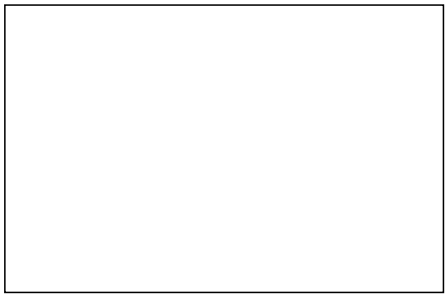
Quand la Shamane de Mortepont meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de Mortepont {2}{B}



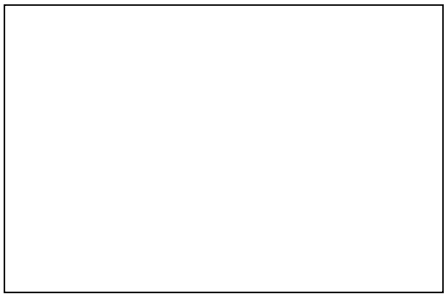
Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Shamane de Mortepont meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade à la coiffe de feuilles {1}{G}



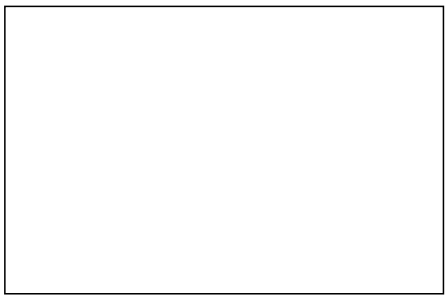
Créature-enchantement : nymphe et dryade **C**

Grâce {3}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
Portée
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la portée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de Mortepont {2}{B}



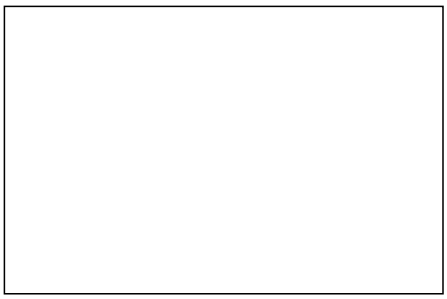
Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Shamane de Mortepont meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryades au c?ur de chêne {2}{G}



Créature-enchantement : nymphe et dryade **C**

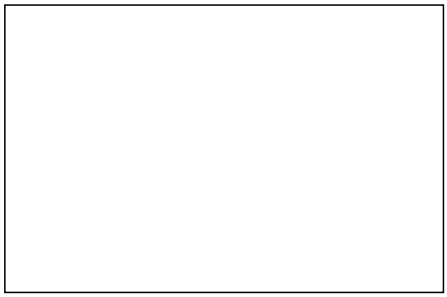
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que les Dryades au c?ur de chêne ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryades au c?ur de chêne {2}{G}



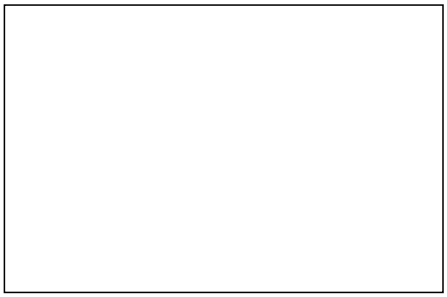
Créature-enchantement : nymphe et dryade **C**

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que les Dryades au c?ur de chêne ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe cyliane {1}{G}

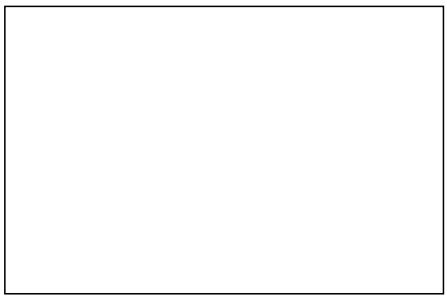


Créature : elfe et éclaireur **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dwynen, daen de Feuilledor {2}{G}{G}



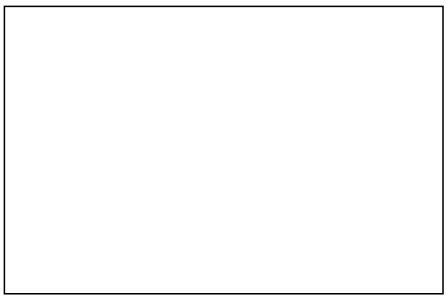
Créature légendaire : elfe et guerrier **R**

Portée
Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que Dwynen, daen de Feuilledor attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe attaquant que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe de Llanowar {3}{G}



Créature : elfe et shamane **C**

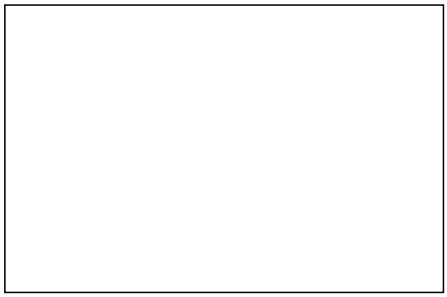
Quand l'Empathe de Llanowar arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe de Llanowar {3}{G}



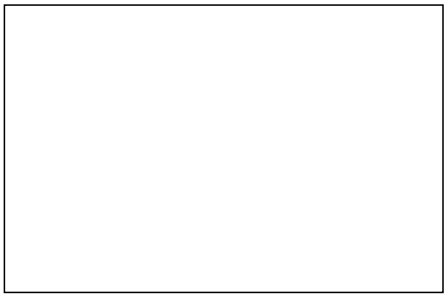
Créature : elfe et shamane **C**

Quand l'Empathe de Llanowar arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main. (Pour appliquer 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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feuilledorien {1}{G}



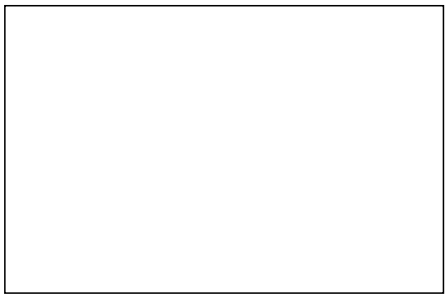
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feuilledorien {1}{G}



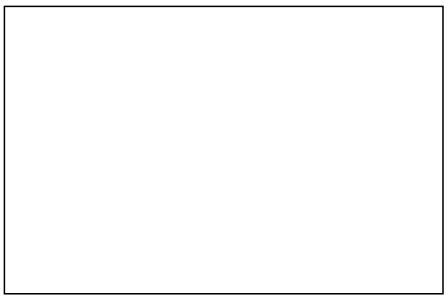
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feuilledorien {1}{G}



Créature : elfe et druide **C**

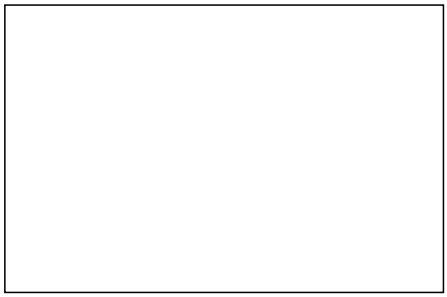
{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de la meute des forêts {1}{G}



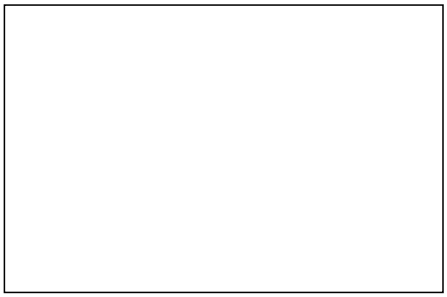
Créature : loup **C**

Le Loup de la meute des forêts gagne +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez appelée Loup de la meute des forêts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de la meute des forêts {1}{G}



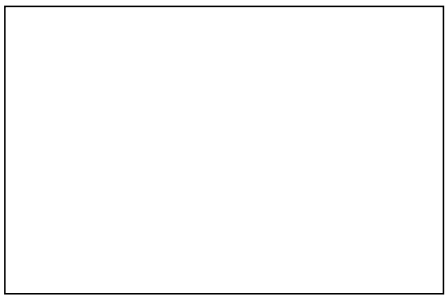
Créature : loup **C**

Le Loup de la meute des forêts gagne +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez appelée Loup de la meute des forêts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de la meute des forêts {1}{G}



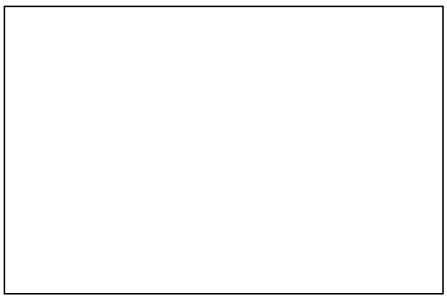
Créature : loup **C**

Le Loup de la meute des forêts gagne +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez appelée Loup de la meute des forêts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



Créature : elfe et shamane **C**

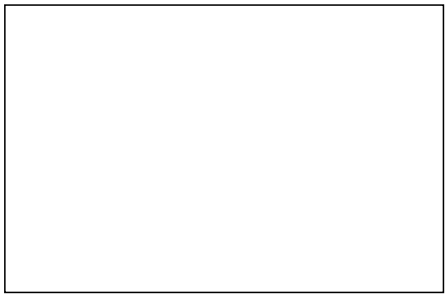
Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage de l'âme {1}{B}

Rituel **C**

Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage de l'âme {1}{B}

Rituel **C**

Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

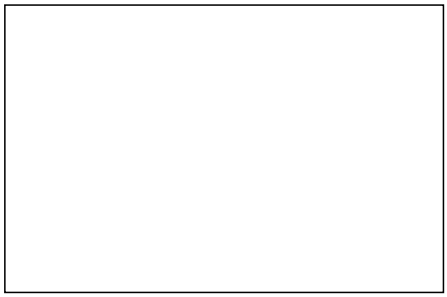
Terrain **C**

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

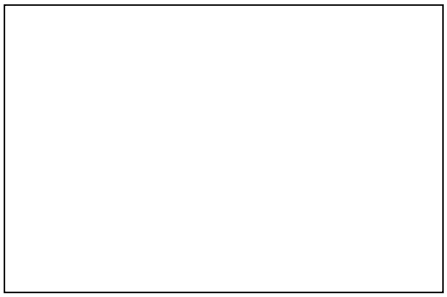


Terrain **C**

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

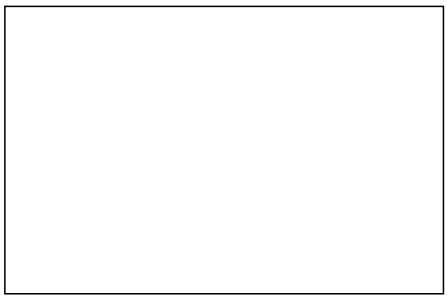


Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

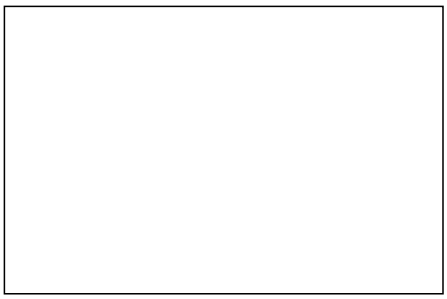


Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



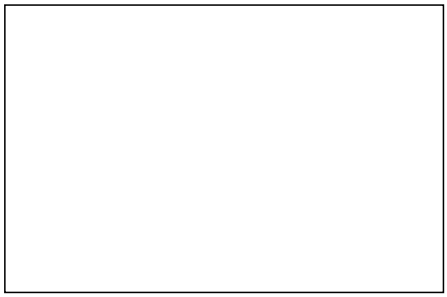
Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

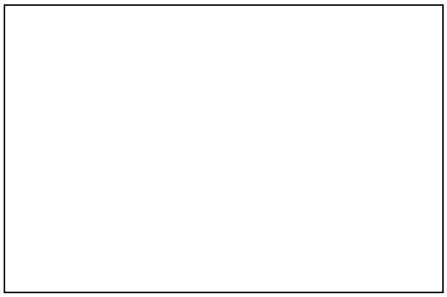


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

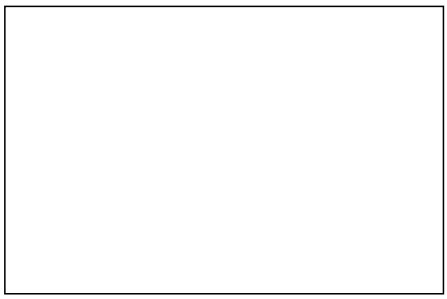


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

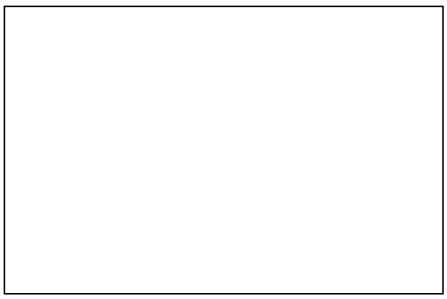


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

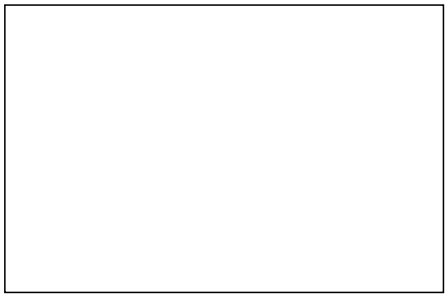


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

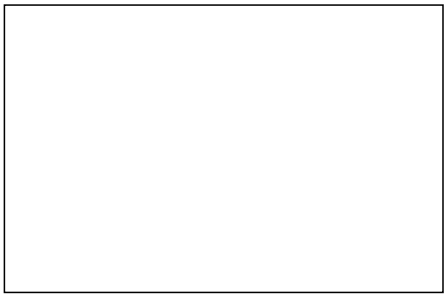


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

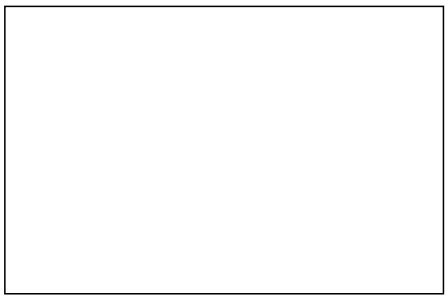


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

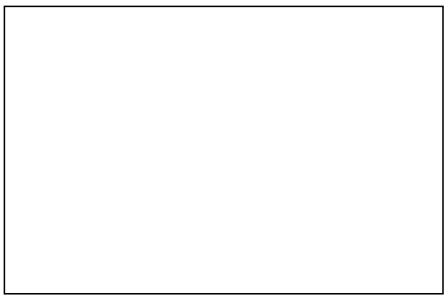


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



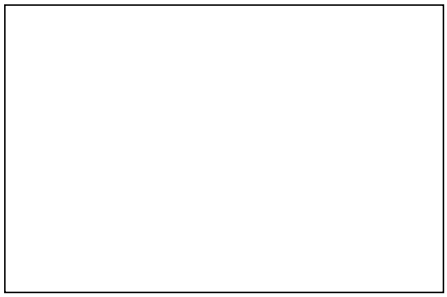
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

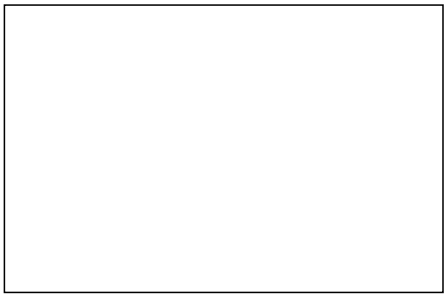


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

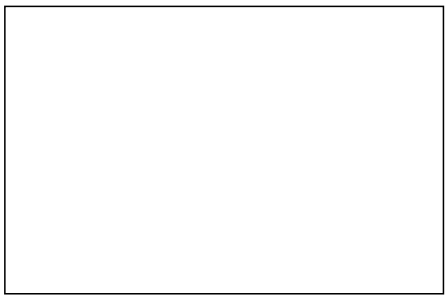


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

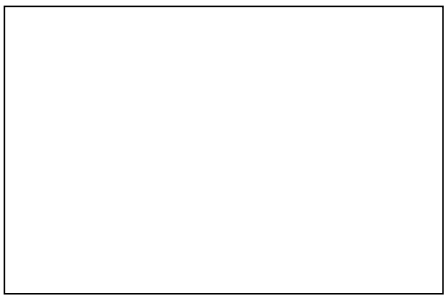


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

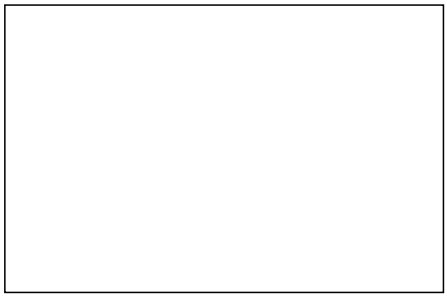


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

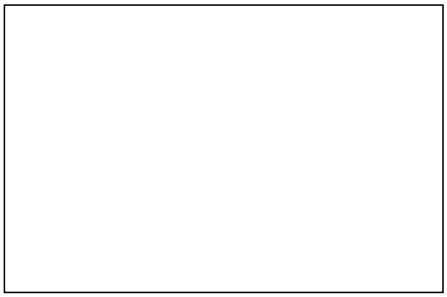


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



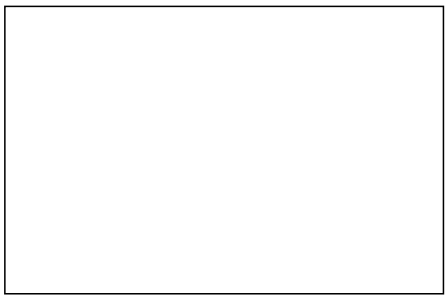
Terrain U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



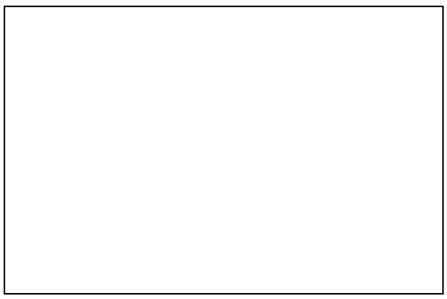
Terrain U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette du voyageur {1}



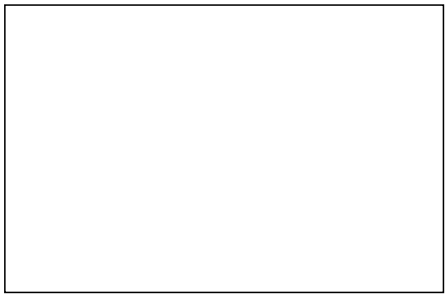
Artefact **C**

{1}, sacrifiez l'Amulette du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette du voyageur {1}

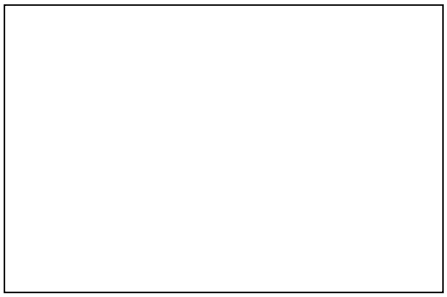


Artefact **C**

{1}, sacrifiez l'Amulette du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard d'Abzan {3}

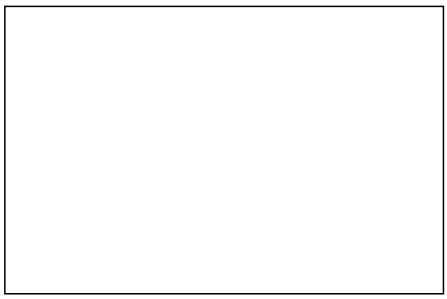


Artefact **C**

{T} : Ajoutez {W}, {B} ou {G}.
{W}{B}{G}, {T}, sacrifiez l'Étendard d'Abzan : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de vie sylvok {1}

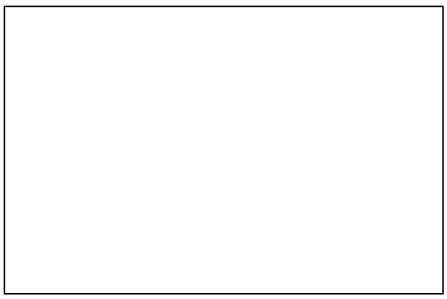


Artefact : équipement **C**

La créature équipée gagne +1/+0.
À chaque fois que la créature équipée meurt, vous gagnez 3 points de vie.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard de Sultaï {3}



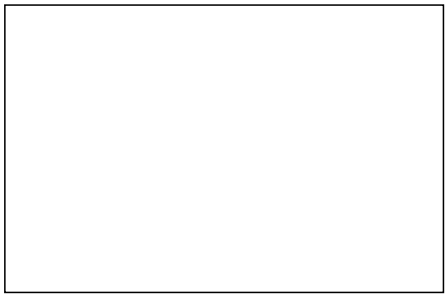
Artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.
{B}{G}{U}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Sultaï : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Jund {3}

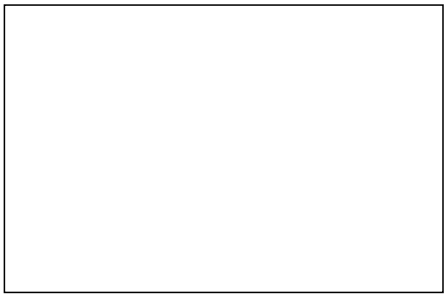


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure incapacitante {1}{B}

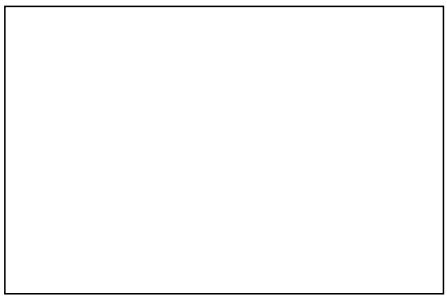


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix ultime {1}{B}

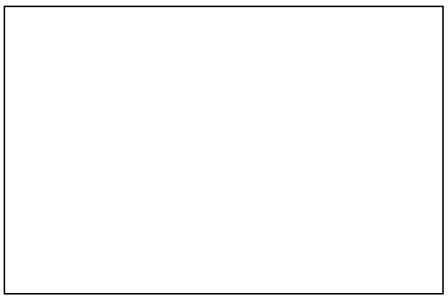


Éphémère **U**

Détruisez une créature monochrome ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure incapacitante {1}{B}



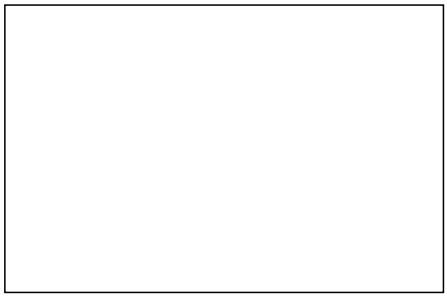
Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catoblépas répugnant {5}{B}



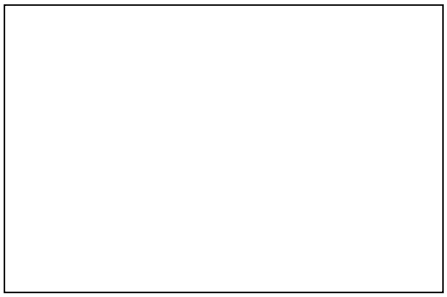
Créature : bête **C**

{2}{G} : Le Catoblépas répugnant doit être bloqué ce tour-ci si possible.
Quand le Catoblépas répugnant meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursière de Kruphix {1}{G}{G}



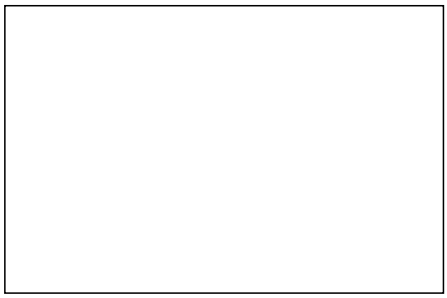
Créature-enchantement : centaure **R**

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gueuleffroi de Kheru {4}{B}



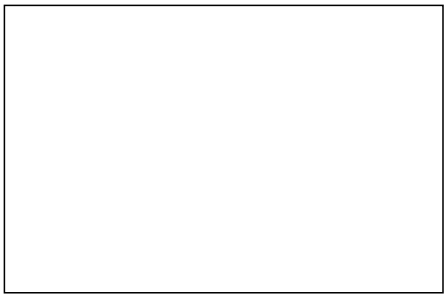
Créature : zombie et crocodile **C**

Défenseur
{1}{G}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez un nombre points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheuse des terres sauvages {2}{B}{G}



Créature : gorgonoïde **R**

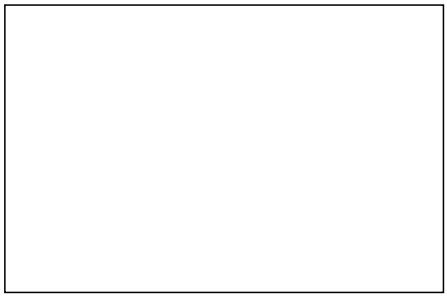
À chaque fois qu'une autre créature meurt, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{B} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
{1}{G} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse de Nyx {1}{B}{G}



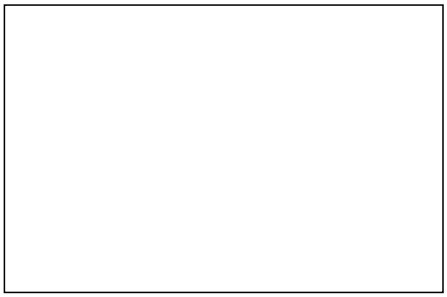
Créature-enchantement : araignée U

Portée
Au début de votre entretien, meulez deux cartes. (Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)
{1}{B}{G}, exilez la Tisseuse de Nyx : Renvoyez une carte ciblée de votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse de Nyx {1}{B}{G}



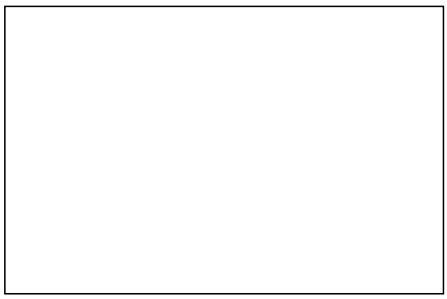
Créature-enchantement : araignée U

Portée
Au début de votre entretien, meulez deux cartes. (Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)
{1}{B}{G}, exilez la Tisseuse de Nyx : Renvoyez une carte ciblée de votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse de Nyx {1}{B}{G}



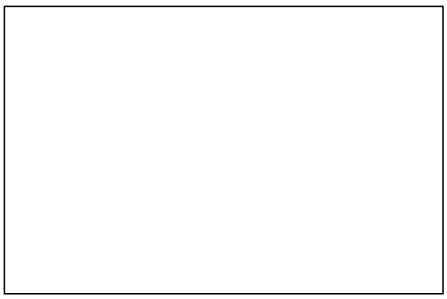
Créature-enchantement : araignée U

Portée
Au début de votre entretien, meulez deux cartes. (Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)
{1}{B}{G}, exilez la Tisseuse de Nyx : Renvoyez une carte ciblée de votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre épreuve {1}{B}{G}



Éphémère C

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Chacune de ces créatures inflige à l'autre un nombre de blessures égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast