

Bouffeur de charogne

{B}

Créature : zombie

C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.

Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Vol

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

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne

{B}

Créature : zombie

C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.

Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Vol

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

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shamanes

U

Vol

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

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adeptes canaliseuses

{1}{G}

Créature : humain et druide

R

Quand l'Adeptes canaliseuses arrive, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

{T}, retirez un marqueur -1/-1 de l'Adeptes canaliseuses.

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glaneur d'os

{3}{B}

Créature : oiseau

U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une créature est morte ce tour-ci.

Vol, contact mortel

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adeptes canaliseuses

{1}{G}

Créature : humain et druide

R

Quand l'Adeptes canaliseuses arrive, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

{T}, retirez un marqueur -1/-1 de l'Adeptes canaliseuses.

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre

{2}{G}{G}

Créature : araignée

C

Portée

Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre

{2}{G}{G}

Créature : araignée

C

Portée

Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre

{2}{G}{G}

Créature : araignée

C

Portée

Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre

{2}{G}{G}

Créature : araignée

C

Portée

Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre

{2}{G}{G}

Créature : araignée

C

Portée

Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante

{3}{G}

Créature : araignée

C

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

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante

{3}{G}

Créature : araignée

C

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

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion du sous-bois

{1}{G}{G}

Créature : élémental

M

Si des blessures devaient être infligées au Champion du sous-bois pendant qu'il a un marqueur +1/+1 sur lui, prévenez ces blessures et retirez un marqueur +1/+1 au Champion du sous-bois.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion du sous-bois.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Rhonas

{3}{G}

Créature : chacal et guerrier

R

Vous pouvez surmener la Championne de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Rhonas

{3}{G}

Créature : chacal et guerrier

R

Vous pouvez surmener la Championne de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Rhonas

{3}{G}

Créature : chacal et guerrier

R

Vous pouvez surmener la Championne de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Rhonas

{3}{G}

Créature : chacal et guerrier

R

Vous pouvez surmener la Championne de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile de la Traversée
{3}{G}

Créature : crocodile
U

Célérité

Quand le Crocodile de la Traversée arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épix nourricier
{1}{G}{G}

Créature : epix
U

L'Épix nourricier arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{2}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Épix nourricier :

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

Retirez un marqueur +1/+1 de l'Épix nourricier :

Vous gagnez 2 points de vie.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile de la Traversée
{3}{G}

Créature : crocodile
U

Célérité

Quand le Crocodile de la Traversée arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épix nourricier
{1}{G}{G}

Créature : epix
U

L'Épix nourricier arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{2}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Épix nourricier :

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

Retirez un marqueur +1/+1 de l'Épix nourricier :

Vous gagnez 2 points de vie.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe putride

{1}{G}

Créature : fungus

U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Escogriffe putride.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gueule du fleuve provocatrice

{2}{G}

Créature : hippopotame

U

Quand la Gueule du fleuve provocatrice arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur la Gueule du fleuve provocatrice, retirez un marqueur -1/-1 d'une autre créature ciblée que vous contrôlez.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gueule du fleuve provocatrice

{2}{G}

Créature : hippopotame

U

Quand la Gueule du fleuve provocatrice arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur la Gueule du fleuve provocatrice, retirez un marqueur -1/-1 d'une autre créature ciblée que vous contrôlez.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre épuratrice

{5}{G}{G}

Créature : guivre

U

Piétinement

Quand la Guivre épuratrice arrive sur le champ de bataille, regard 3, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre honorée

{5}{G}

Créature : serpent et hydre

R

Piétinement

Embaumement {3}{G} {3}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et serpent et hydre blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koudou hargneux

{2}{G}

Créature : antilope

C

Quand le Koudou hargneux arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre honorée

{5}{G}

Créature : serpent et hydre

R

Piétinement

Embaumement {3}{G} {3}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et serpent et hydre blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koudou hargneux

{2}{G}

Créature : antilope

C

Quand le Koudou hargneux arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

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 : serpent 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

Vizir de la ménagerie

{3}{G}

Créature : serpent 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

Aurige khenra

{1}{R}{G}

Créature : chacal et guerrier

U

Piétinement

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurige khenra

{1}{R}{G}

Créature : chacal et guerrier

U

Piétinement

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}

Créature : serpent

U

Si au moins un marqueur devait être mis sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant plus un de chaque de ces types de marqueurs sont mis sur ce permanent à la place.

Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant plus un de chacun de ces types de marqueurs à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}

Créature : serpent

U

Si au moins un marqueur devait être mis sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant plus un de chaque de ces types de marqueurs sont mis sur ce permanent à la place.

Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant plus un de chacun de ces types de marqueurs à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueteur boueux

{1}{B}{G}

Créature : plante et zombie

U

Célérité

Récupération {3}{B}{G} {3}{B}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiporteur boueux

{1}{B}{G}

Créature : plante et zombie

U

Célérité

Récupération {3}{B}{G} ({3}{B}{G}, exiliez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons

{B}{G}

Créature légendaire : humain et clerc

R

À chaque fois qu'Hapatra inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hapatra, vizir des poisons

{B}{G}

Créature légendaire : humain et clerc

R

À chaque fois qu'Hapatra inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps

{2}{B}{G}

Créature : fungus

U

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps
{2}{B}{G}

Créature : fungus
U

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampetête
{BG}

Créature : plante et zombie
U

Récupération {0} ({0}), exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampetête
{BG}

Créature : plante et zombie
U

Récupération {0} ({0}), exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

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

Savra, reine des Golgari

{2}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et shaman

R

À chaque fois que vous sacrifiez une créature noire, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, chaque autre joueur sacrifie une créature.

À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée cénotaphe

{2}{B}{G}{G}

Créature : insecte

R

{1}, sacrifiez le Scarabée cénotaphe : Piochez une carte.
Dragage 1

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savra, reine des Golgari

{2}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et shaman

R

À chaque fois que vous sacrifiez une créature noire, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, chaque autre joueur sacrifie une créature.

À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée cénotaphe

{2}{B}{G}{G}

Créature : insecte

R

{1}, sacrifiez le Scarabée cénotaphe : Piochez une carte.
Dragage 1

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigor mortis

{2}{B}{B}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigor mortis

{2}{B}{B}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigor mortis

{2}{B}{B}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombification

{3}{B}

Rituel

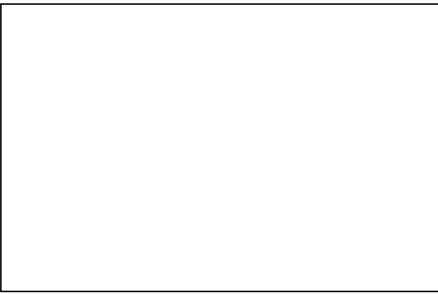
U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

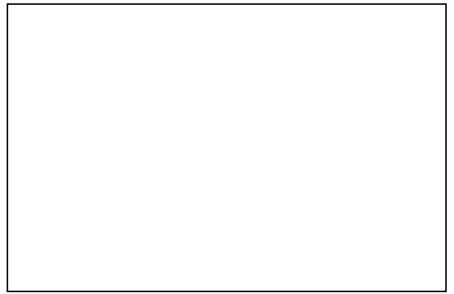
C

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

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

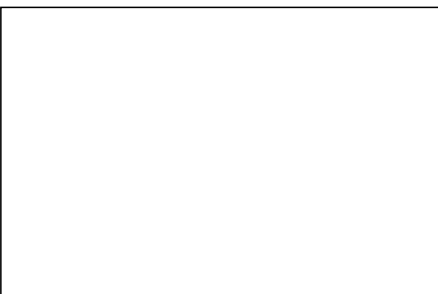
C

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

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

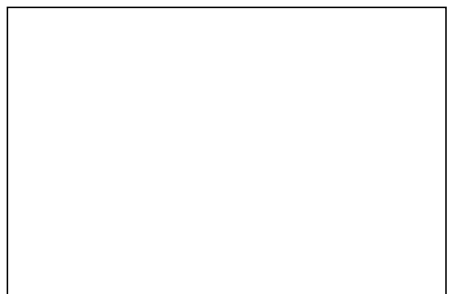
C

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

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

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

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

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

Croissance progressive

{3}{G}{G}



Rituel

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs +1/+1 sur une troisième créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

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

Écrasement de ronces

{2}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un permanent non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de ronces

{2}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un permanent non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de ronces

{2}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un permanent non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de ronces

{2}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un permanent non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de ronces

{2}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un permanent non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de ronces

{2}{G}{G}

Rituel

U

Détruisez un permanent non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul

Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de ronces

{2}{G}{G}

Rituel

U

Détruisez un permanent non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé

Terrain

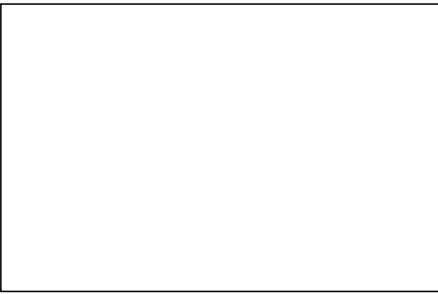
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé



Terrain

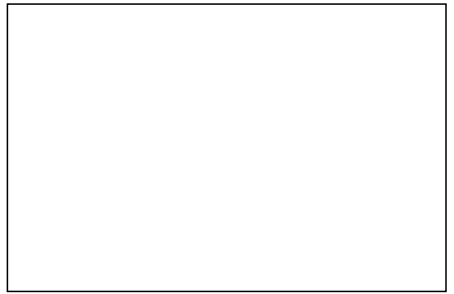
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cataractes iridescentes



Terrain

R

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T} : Ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

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

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



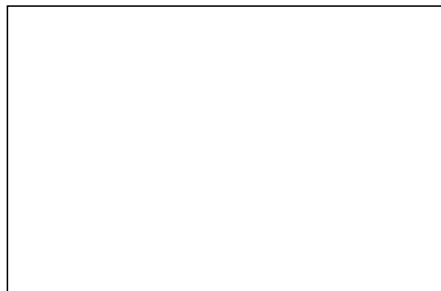
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des mandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoires peints



Terrain : désert

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des mandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoires peints



Terrain : désert

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Bontu

{3}



Artefact légendaire

U

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

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Rhonas

{3}



Artefact légendaire

U

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

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Rhonas

{3}



Artefact légendaire

U

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

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Rhonas

{3}



Artefact légendaire

U

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

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyramide du panthéon

{1}

Artefact

R

{2}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Mettez un marqueur « brique » sur la Pyramide du panthéon.

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. N'activez que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur la Pyramide du panthéon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin Markov

{3}{B}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin

M

{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

{-3} : Le total de points de vie d'un adversaire ciblé devient 10.

{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé pendant son prochain tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyramide du panthéon

{1}

Artefact

R

{2}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Mettez un marqueur « brique » sur la Pyramide du panthéon.

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. N'activez que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur la Pyramide du panthéon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languagebestion

{2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, force vitale

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+1} : Dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. Jusqu'à votre prochain tour, il devient une créature 5/5 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.

{-3} : Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, mage de genèse

{5}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+2} : Dégagez jusqu'à deux créatures ciblées et jusqu'à deux terrains ciblés.

{-3} : Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

{-10} : Regardez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de créature et/ou de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, mage de genèse

{5}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+2} : Dégagez jusqu'à deux créatures ciblées et jusqu'à deux terrains ciblés.

{-3} : Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

{-10} : Regardez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de créature et/ou de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, intendante des éléments

{X}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+2} : Regard 2.

{+0} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain ou de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs « loyauté » sur Nissa, intendante des éléments, vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille.

{-6} : Dégagez jusqu'à deux terrains ciblés que vous contrôlez. Ils deviennent des créatures 5/5 Élémental avec le vol et la célérité jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska l'Inapparente

{3}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à Vraska l'Inapparente, détruisez cette créature.

{-3}: Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

{-7}: Créez trois jetons de créature 1/1 noire Assassin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La vie continue

{G}

Éphémère

C

Vous gagnez 4 points de vie. Si une créature est morte ce tour-ci, vous gagnez 8 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La vie continue

{G}

Éphémère

C

Vous gagnez 4 points de vie. Si une créature est morte ce tour-ci, vous gagnez 8 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tir cinglant

{G}

Éphémère

C

Mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature avec le vol ciblée.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tir cinglant

{G}

Éphémère

C

Mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature avec le vol ciblée.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbole innommable

{1}{B}{B}

Enchantement

U

Payez 3 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbole innommable

{1}{B}{B}

Enchantement

U

Payez 3 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trahison de la tombe

{5}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous ne contrôlez pas meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle, avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle, au début de la prochaine étape de fin. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force

{2}{G}

Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force

{2}{G}

Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force

{2}{G}

Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force

{2}{G}

Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de force

{2}{G}

Enchantement

U

Quand l'Épreuve de force arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/2 verte Bête.

Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de force dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de force

{2}{G}

Enchantement

U

Quand l'Épreuve de force arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/2 verte Bête.

Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de force dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familiier de filigrane
{3}

Créature-artefact : renard
C

Quand le Familiier de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Quand le Familiier de filigrane meurt, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueteur cornu
{2}{G}

Créature : bête
U

Quand le Déchiqueteur cornu arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un artefact ciblé.

Les artefacts que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueteur cornu
{2}{G}

Créature : bête
U

Quand le Déchiqueteur cornu arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un artefact ciblé.

Les artefacts que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-crâne
{1}{B}

Rituel
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-crâne
{1}{B}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statue imi
{3}

Artefact

R

Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un artefact pendant leurs étapes de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cloaque agressif
{2}{G}{G}

Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si {B} a été dépensé pour lancer ce sort, toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast