

Épouvanculteur

{4}



Créature-artefact : épouvantail

C

À chaque fois que l'Épouvanculteur devient engagé, choisissez un ?  
? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.  
? Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain ciblée de votre cimetière.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame voleur

{5}{B}{B}



Créature : grand singe et serpent

R

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous manifestez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur.  
À chaque fois qu'une créature vous contrôlez mais que vous ne possédez pas meurt, son propriétaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame voleur

{5}{B}{B}



Créature : grand singe et serpent

R

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous manifestez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur.  
À chaque fois qu'une créature vous contrôlez mais que vous ne possédez pas meurt, son propriétaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre

{2}{B}



Créature : humain et sorcier

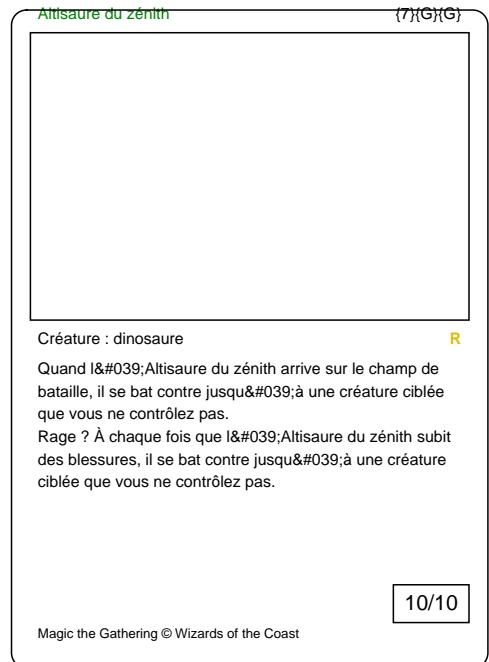
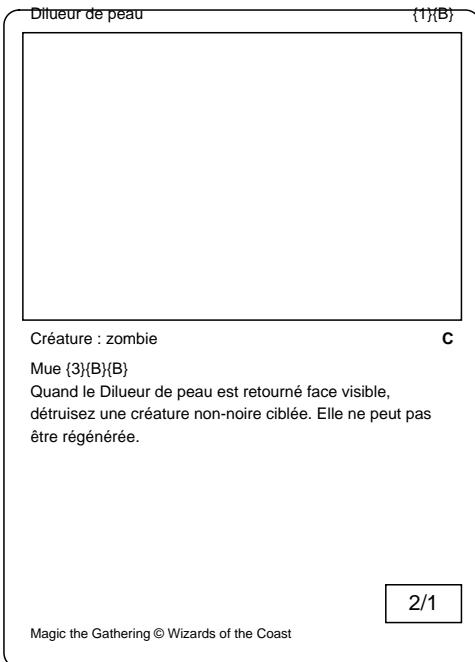
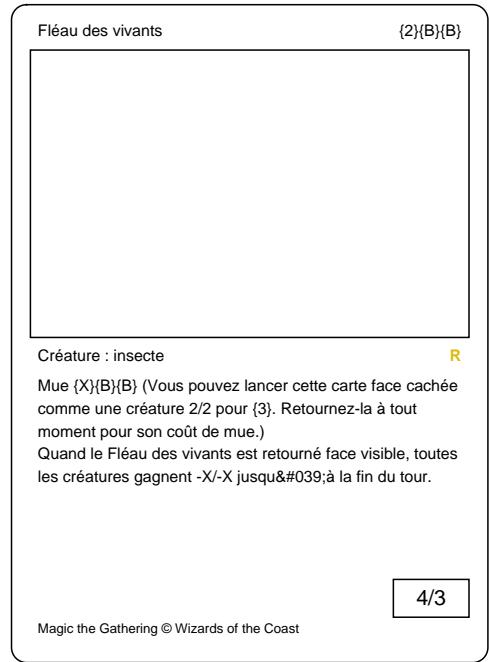
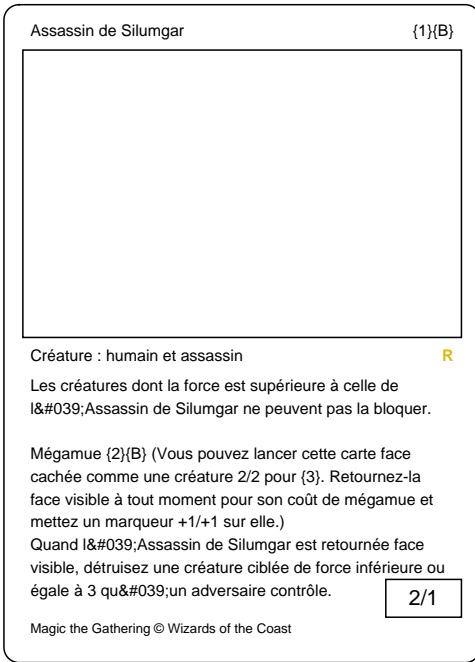
R

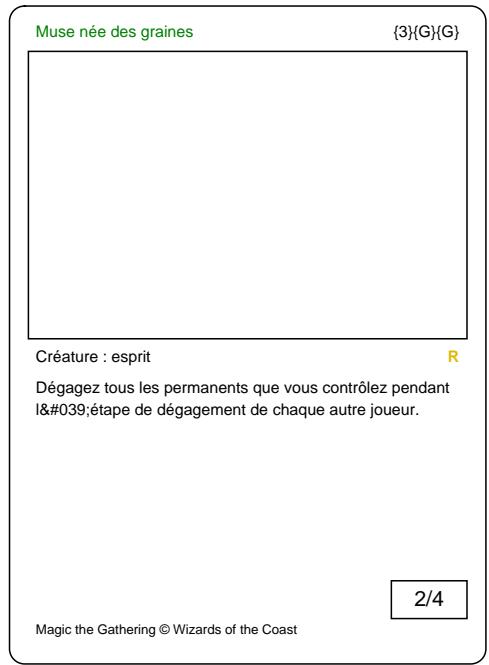
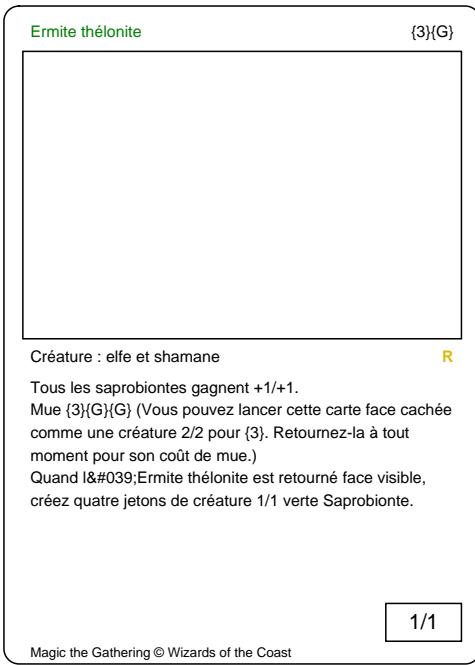
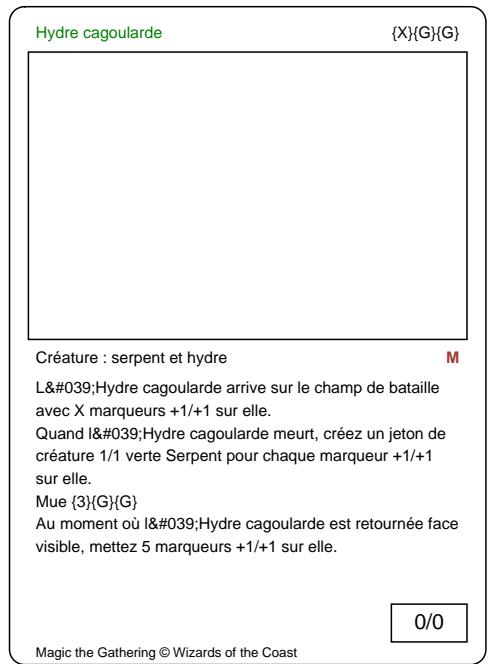
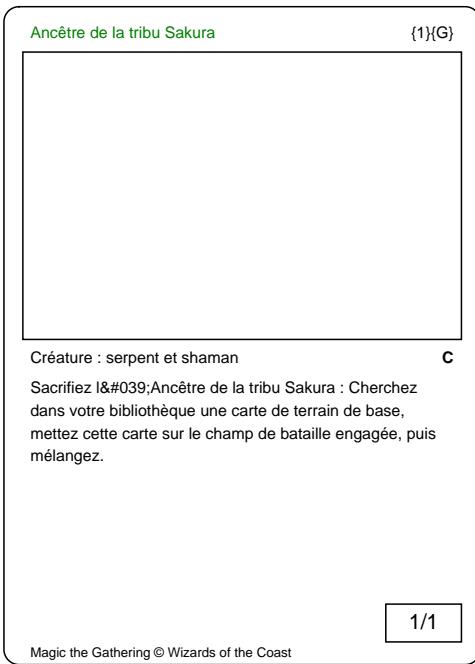
Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)  
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

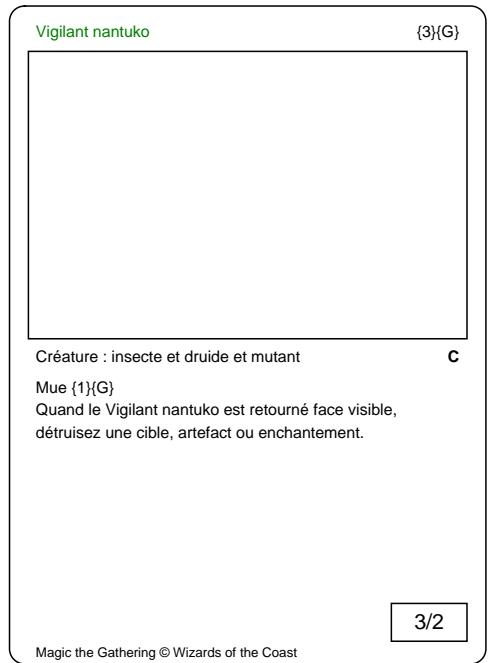
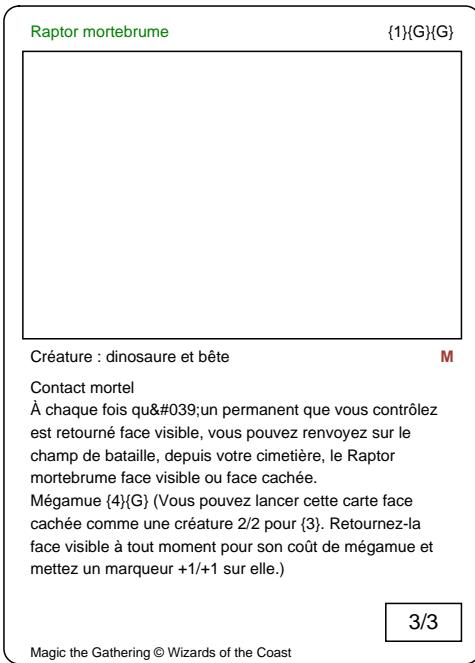
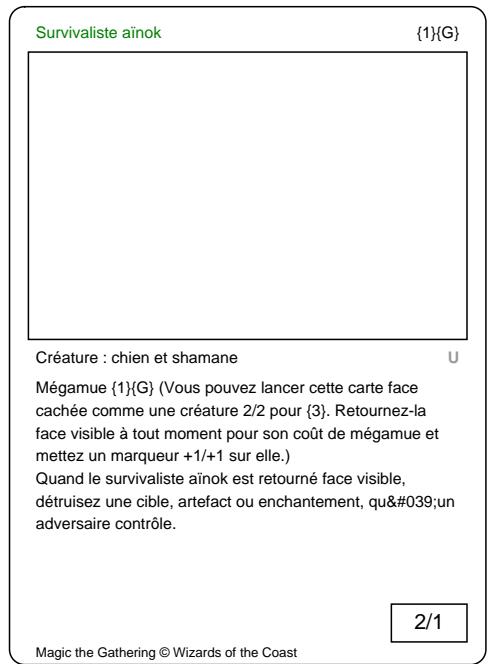
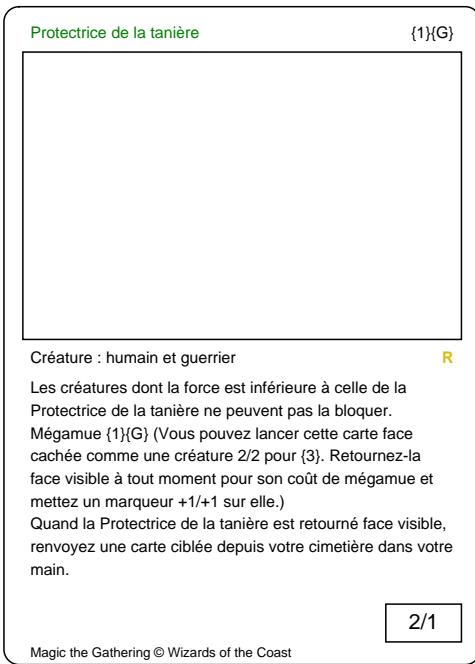
3/2

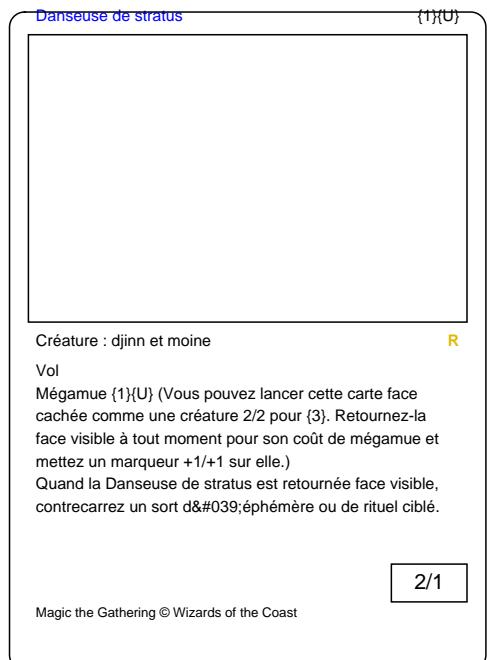
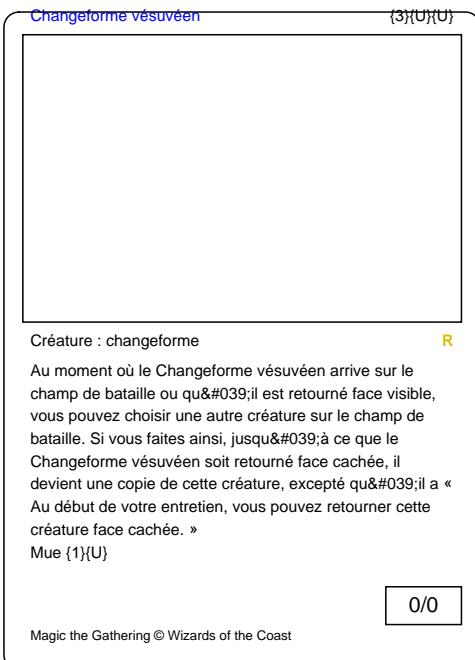
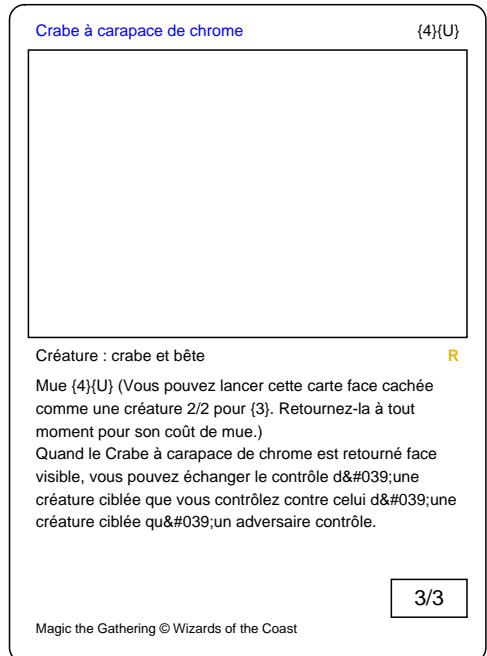
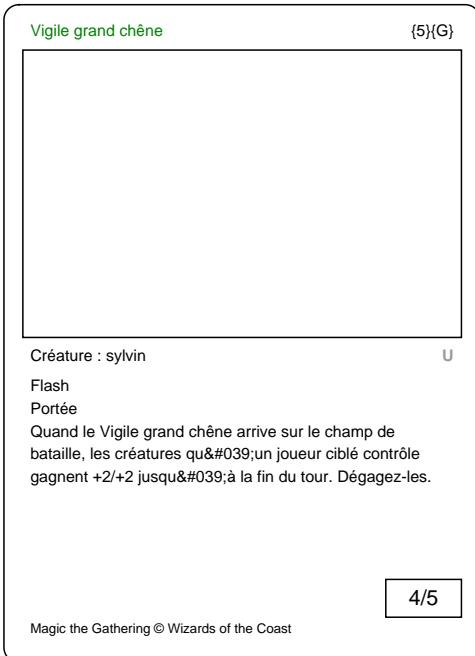
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

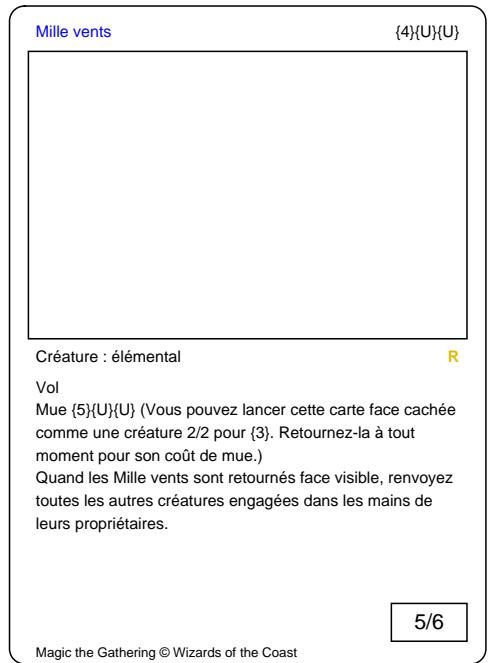
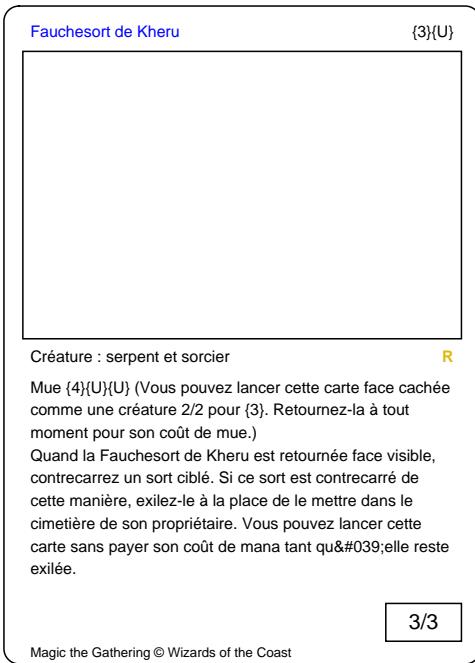
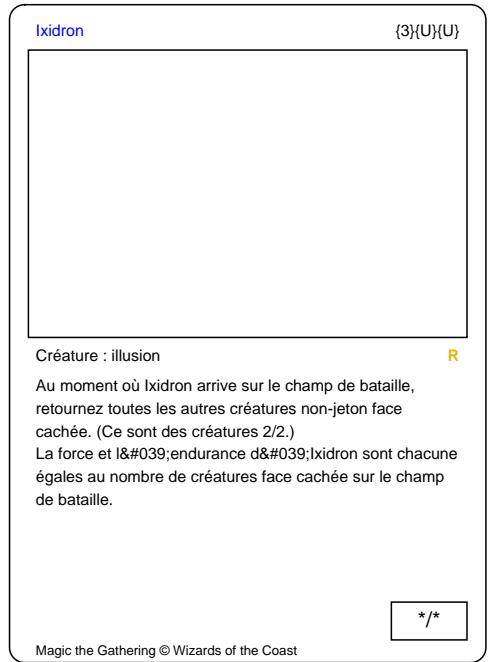
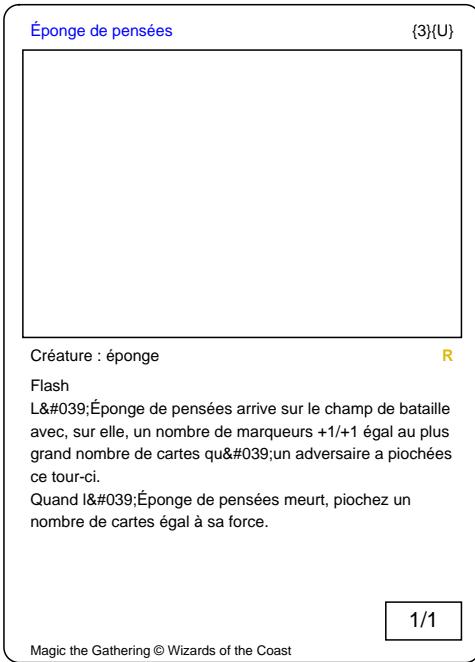
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

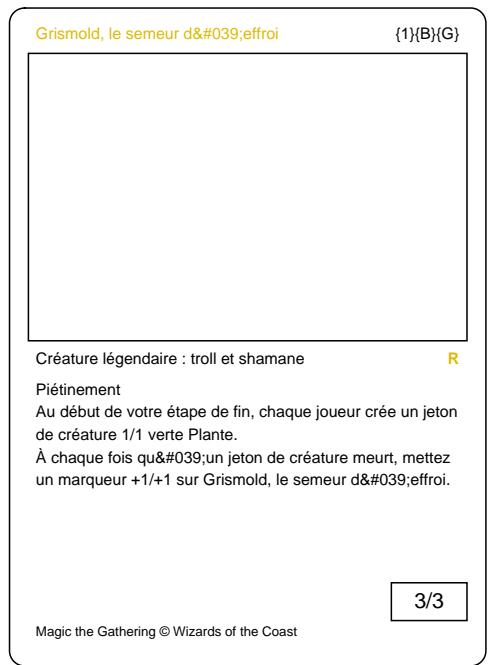
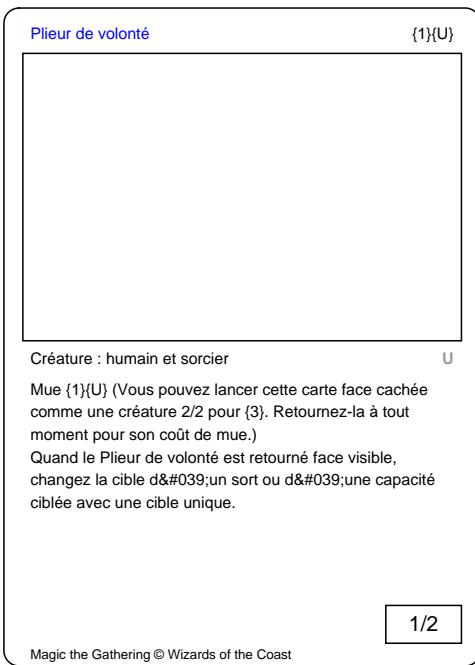
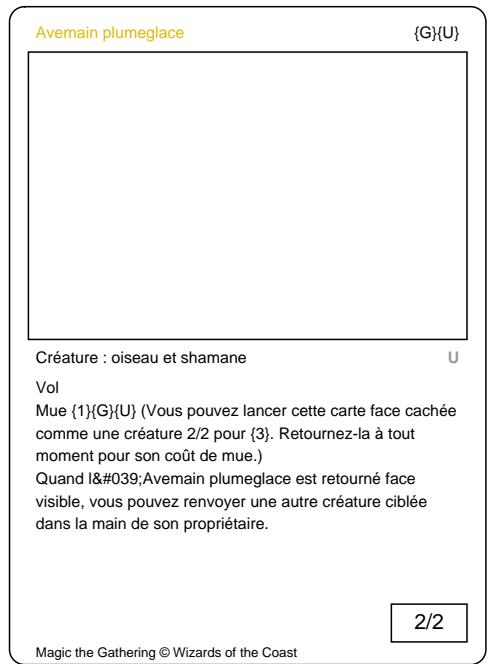
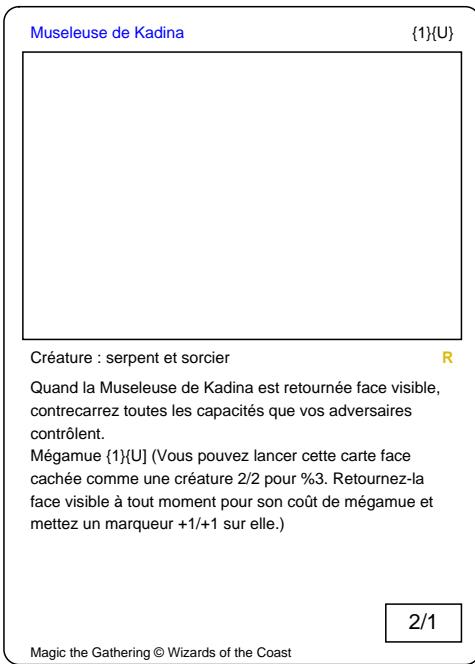


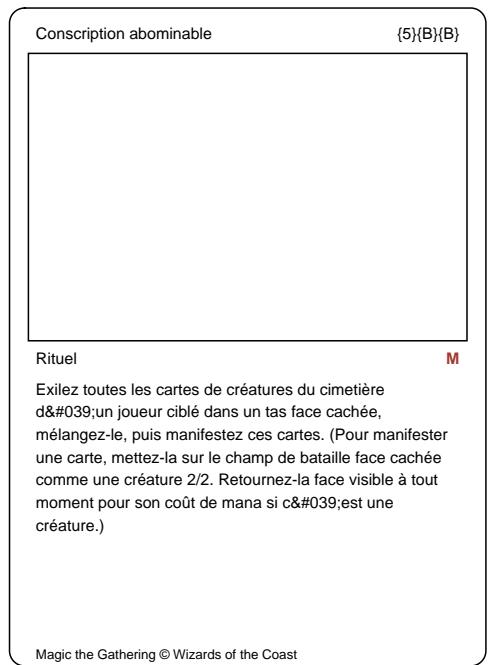
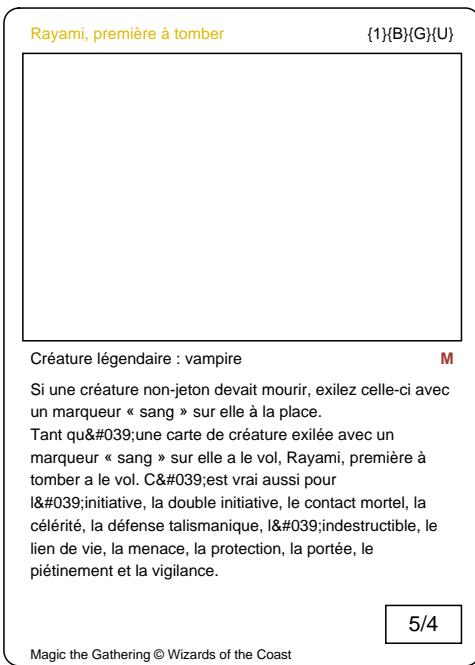
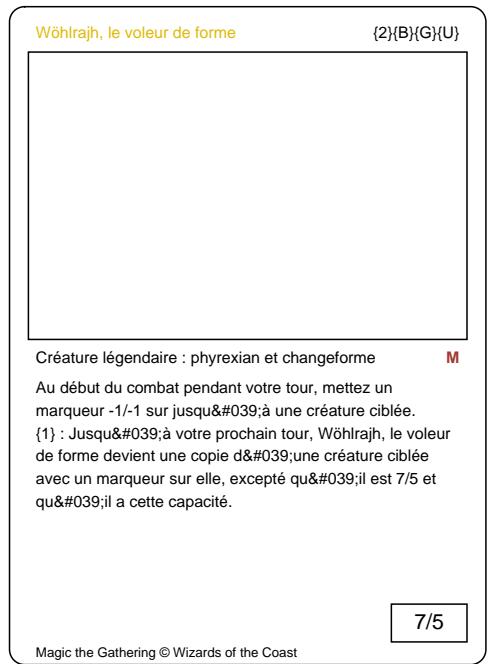
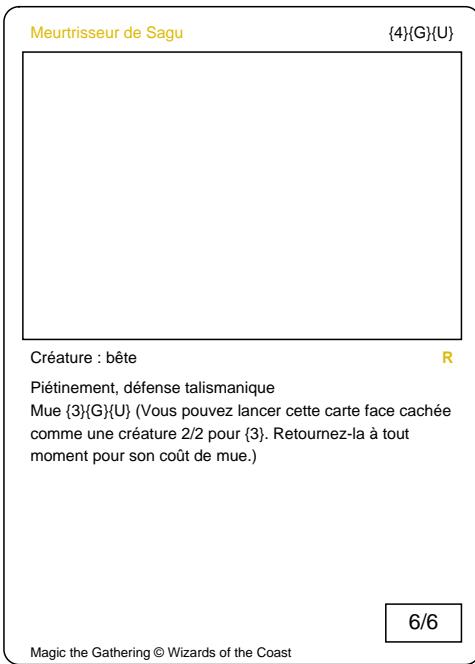






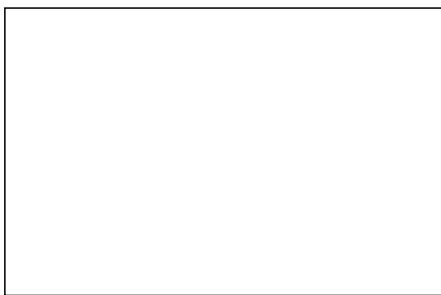






Enlisement dans la misère

{1}{B}



Rituel

U

Chaque adversaire sacrifice une créature ou un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}



Rituel

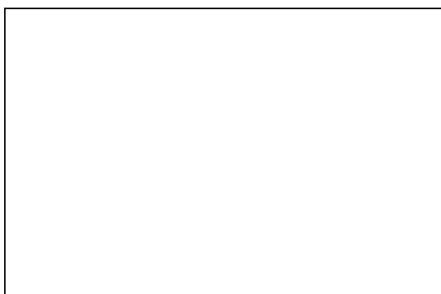
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maléfice hexagonal

{4}{B}{B}



Rituel

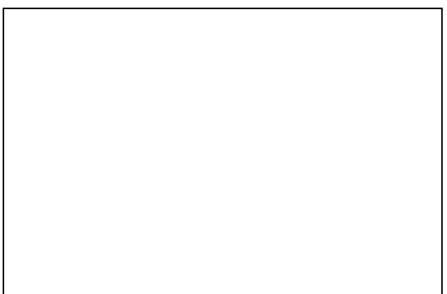
M

Détruissez six créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



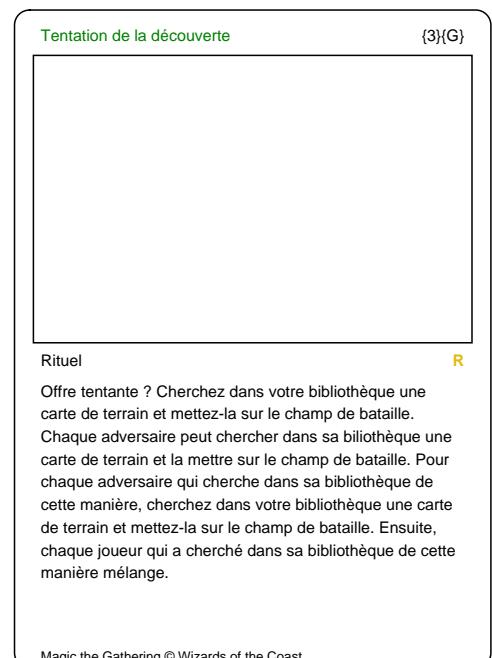
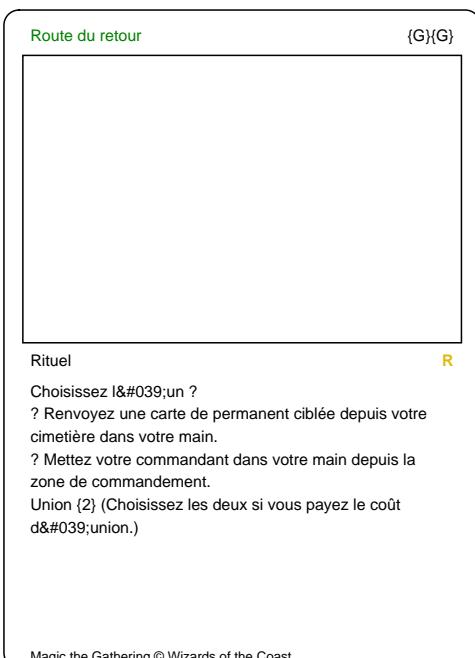
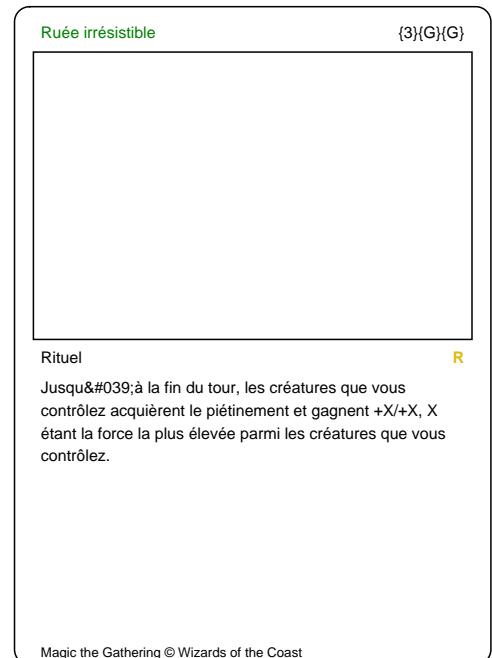
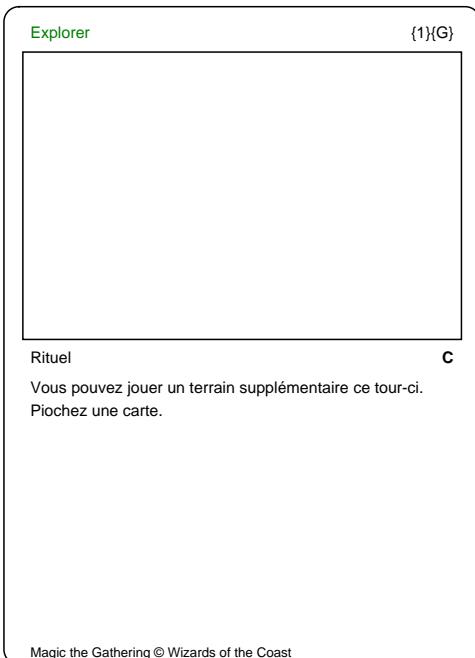
Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



**Pari de Tezzeret**

{3}{UP}



Rituel

U

((PU) peut être payé au choix avec (U) ou avec 2 points de vie.)

Piochez deux cartes, puis proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Aqueduc de Dimir**

Terrain

U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

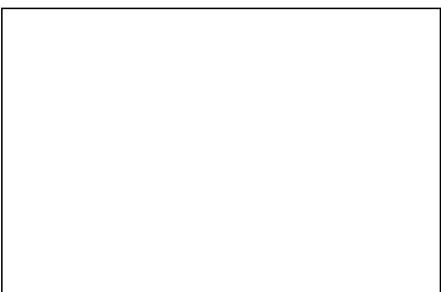
Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Évolution urbaine**

{3}{G}{U}

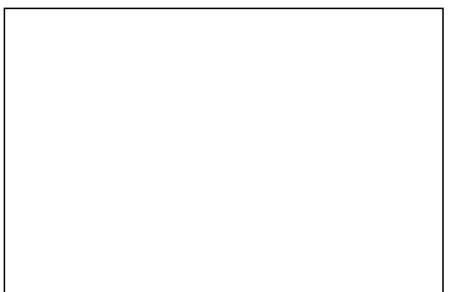


Rituel

U

Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Catacombes de Sombreau**

Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic

Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.  
Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisepine

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

Terrain

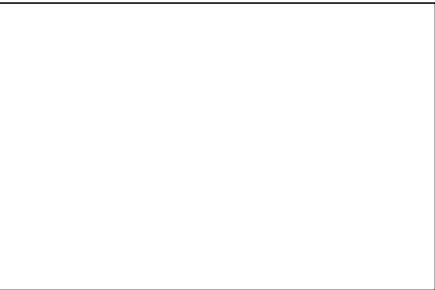
C

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, 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 engloutie



Terrain : île et marais

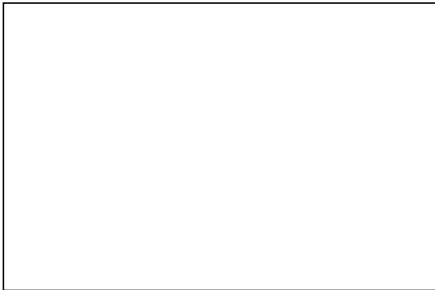
R

{(T)} : Ajoutez {U} ou {B}.)

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{(T)} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



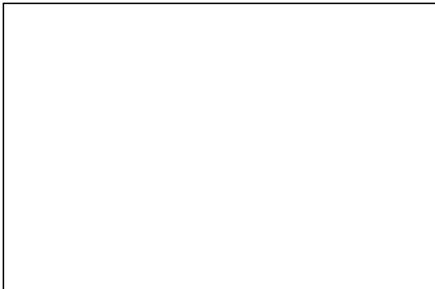
Terrain

C

{(T)}, sacrifiez ce terrain : 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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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



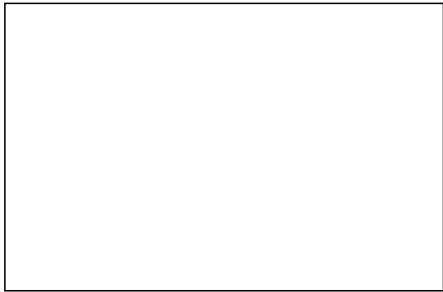
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



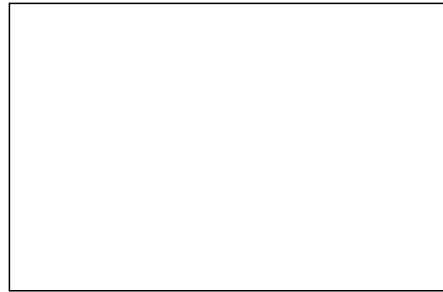
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

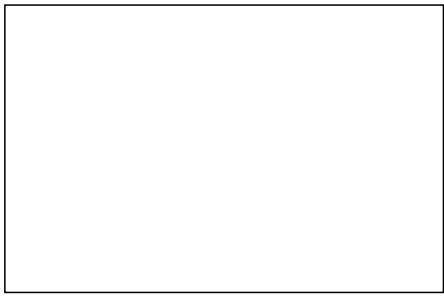
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



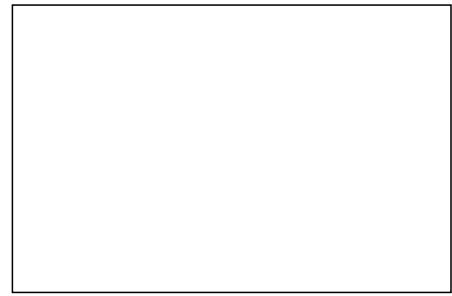
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



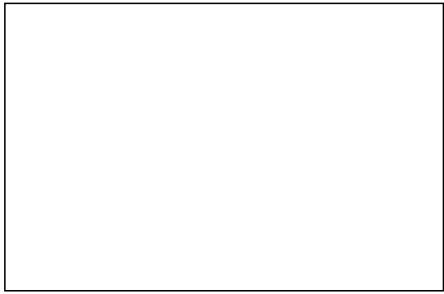
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



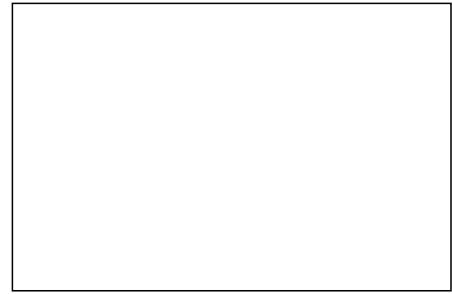
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



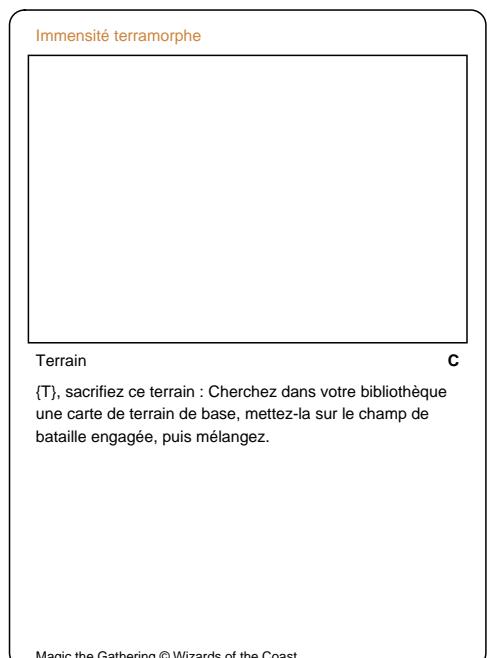
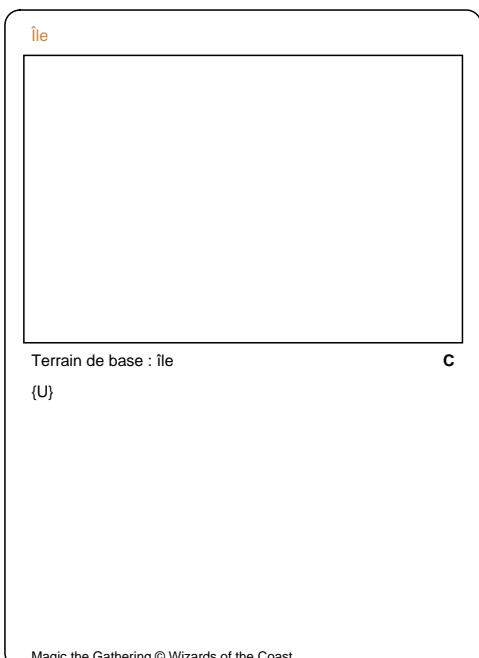
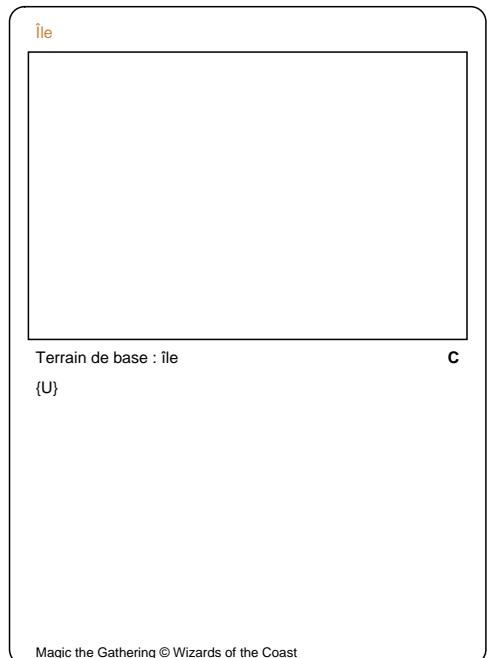
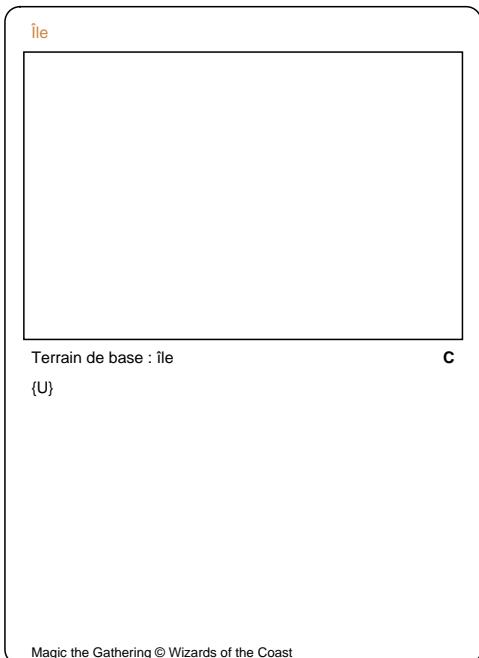
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}), défaussez-vous de cette carte : 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

Marais



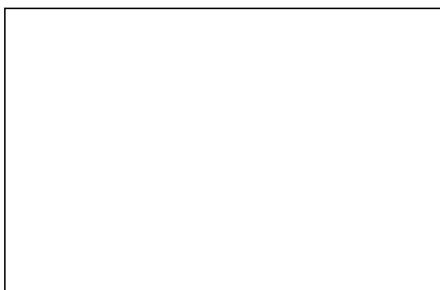
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

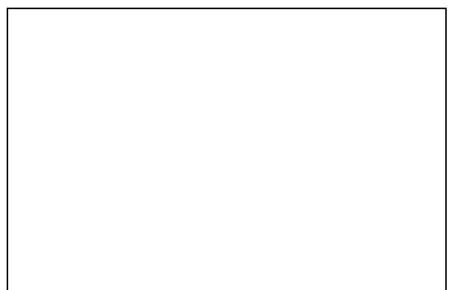
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

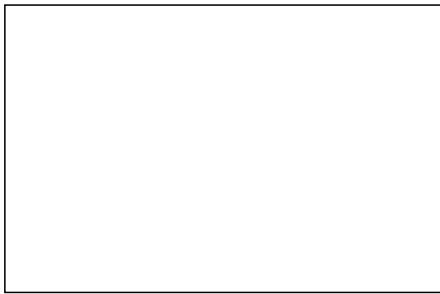
C

{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

Palais opulent



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire des Dieux abandonnés



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts incolores. Activez que si vous contrôlez au moins sept terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théâtre



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



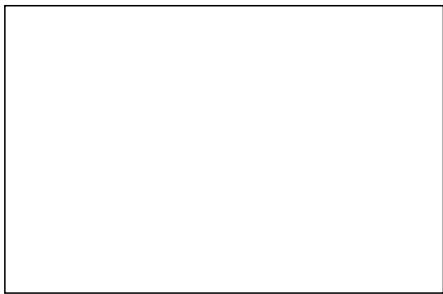
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théâtre



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



Terrain

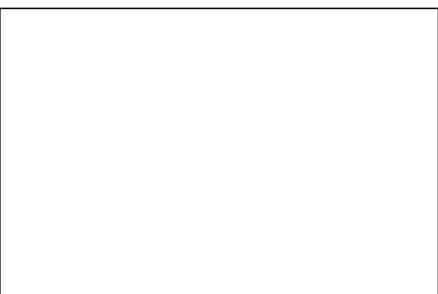
U

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

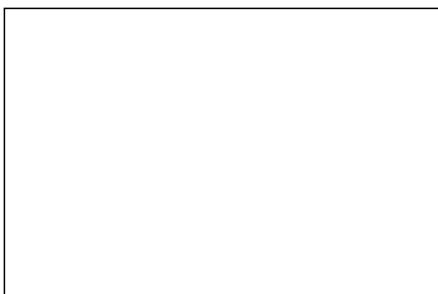
R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artifact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

