

Meren du clan Nel Toth

{2}{B}{G}

Créature légendaire : humain et shamane

R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez un marqueur « expérience ». Au début de votre étape de fin, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Si la valeur de mana de cette carte est inférieure ou égale au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez, renvoyez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee du chœur de l'effroi

{3}{B}{B}

Créature : esprit

U

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.) A chaque fois que la Banshee du chœur de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure des cadavres

{3}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

Quand Augure des cadavres meurt, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de cartes de créature dans le cimetière d'un joueur ciblé.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de Malakir

{5}{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

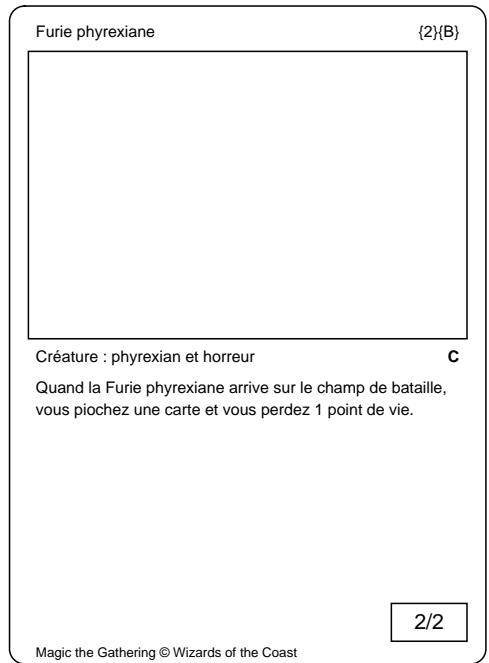
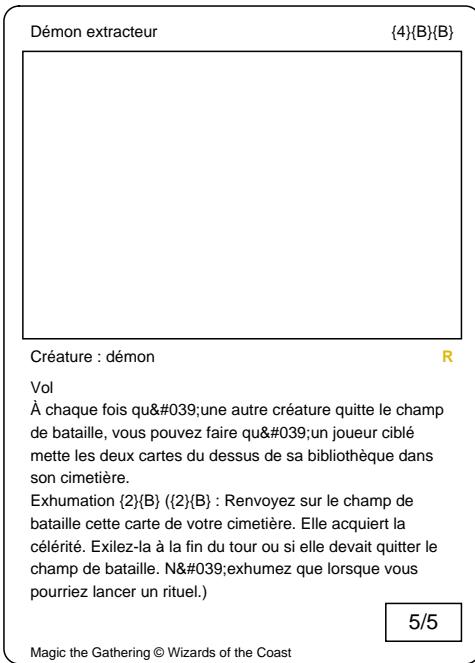
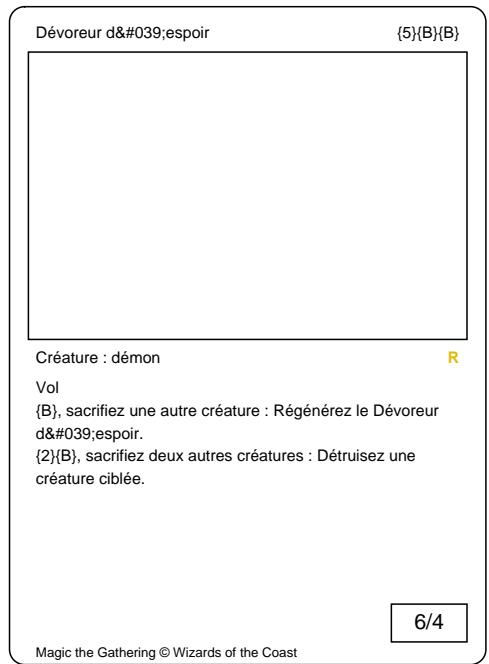
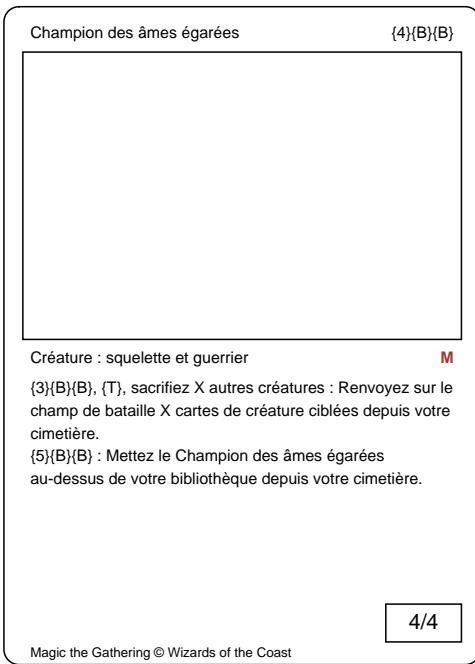
R

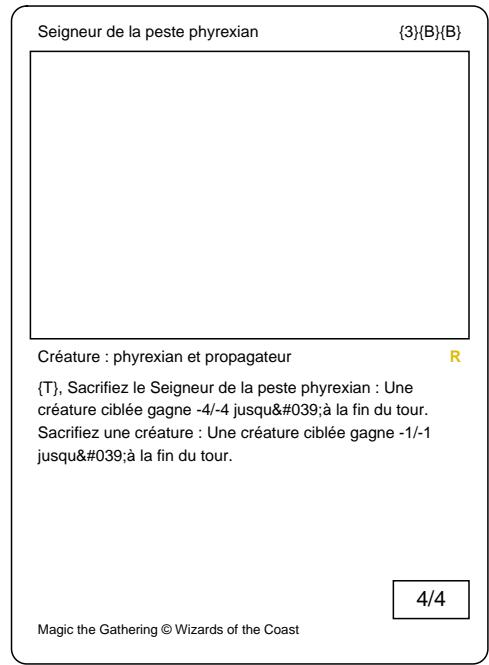
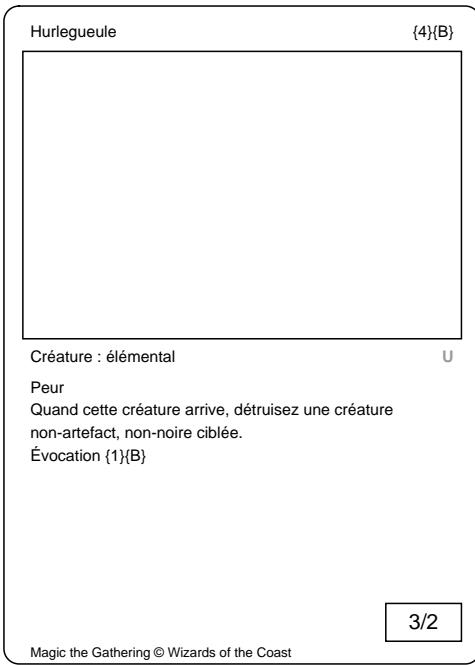
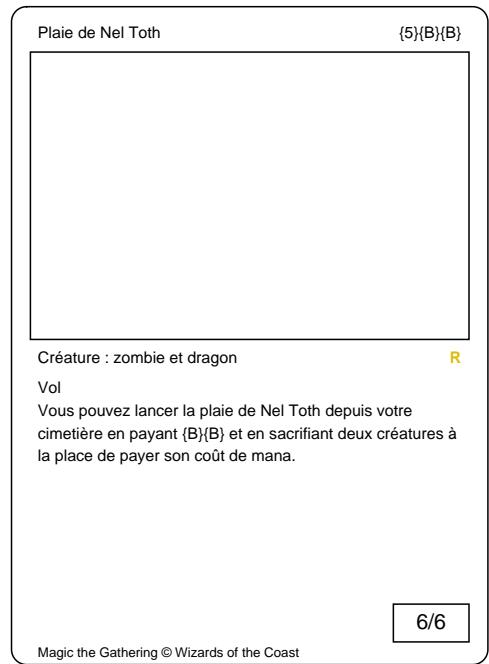
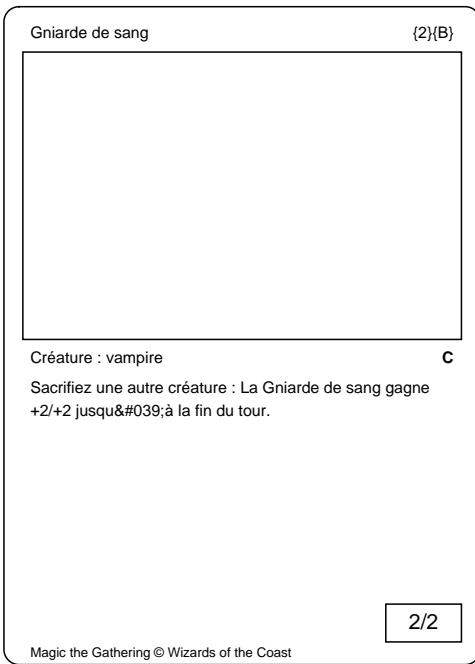
Vol
À chaque fois que le Boucher de Malakir ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

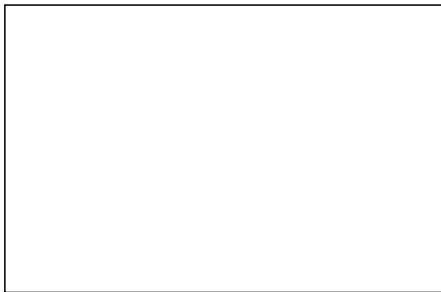
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Voleuse de sang

{4}{B}{B}



Créature : vampire

U

Vol

Au moment où le Voleuse de sang arrive sur le champ de bataille, retirez tous les marqueurs de tous les permanents. La Voleuse de sang arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque marqueur retiré de cette manière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteuse de nuages

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



Créature : élémental

R

Flash

Portée

Quand la Batteuse de nuages arrive sur le champ de bataille, elle inflige 2 blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

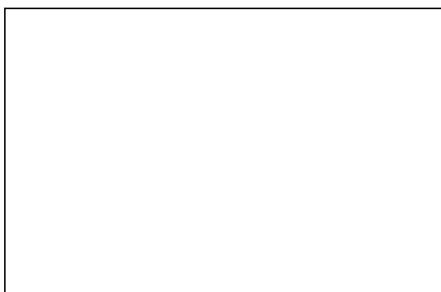
Évocation {2}{G}{G} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'Évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature : serpent et shaman

C

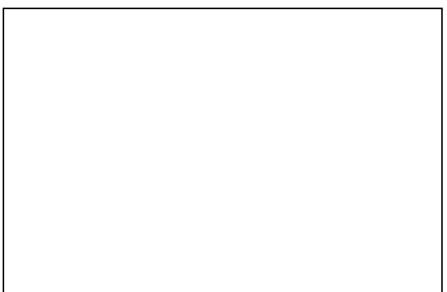
Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}



Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouquetin défricheur

{4}{G}{G}



Créature : bouquetin

R

À chaque fois que le Bouquetin défricheur attaque, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent $+X+X$ jusqu'à la fin du tour, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale golgothien

{2}{G}



Créature : serpent

U

Contact mortel

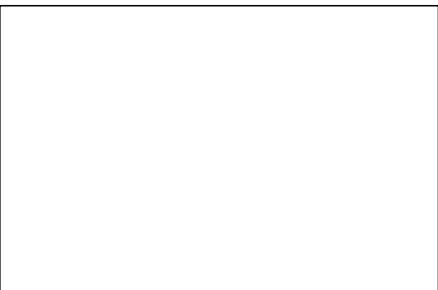
Quand le Crotale golgothien arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main, puis choisissez un adversaire. Ce joueur renvoie dans sa main une carte de son cimetière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisecages de Kessig

{4}{G}



Créature : humain et gredin

R

À chaque fois que les Brisecages de Kessig attaquent, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup, engagé et attaquant, pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}



Créature : elfe et éclaireur

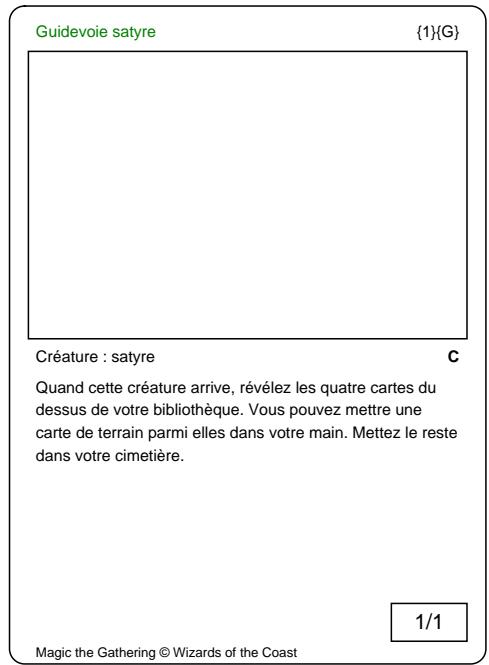
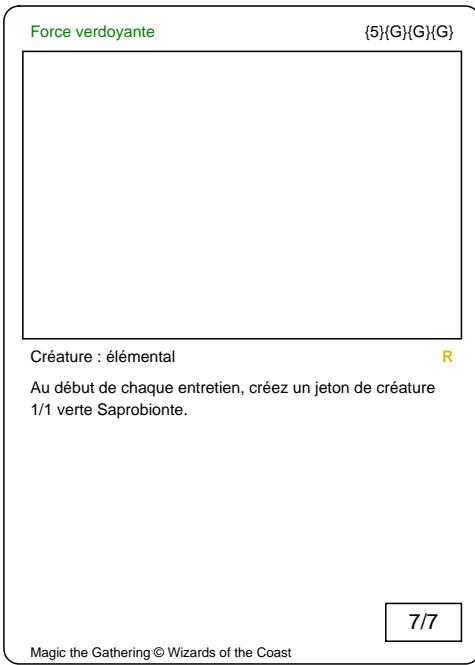
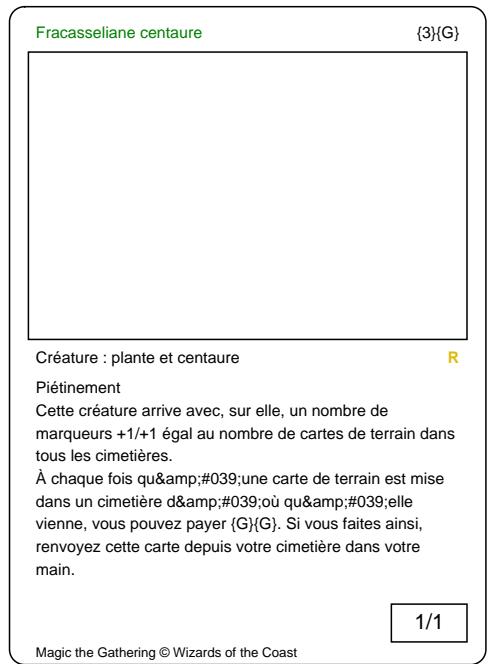
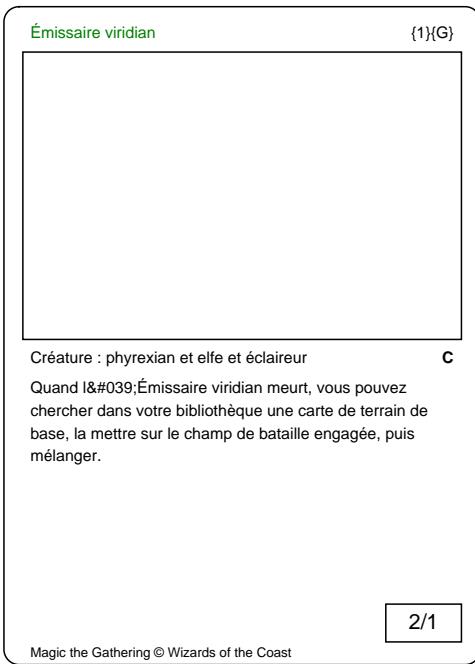
C

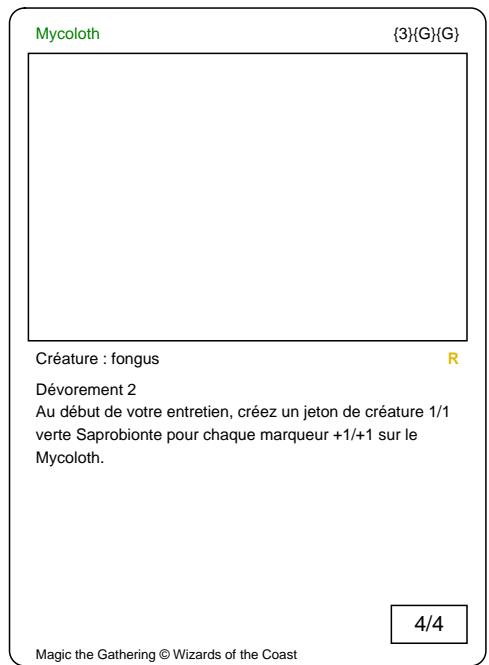
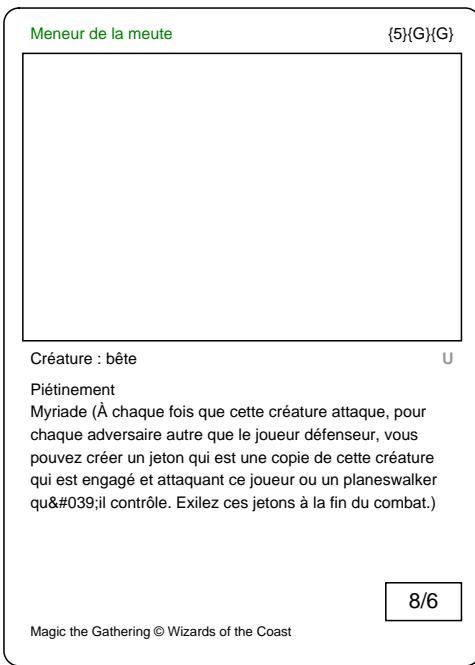
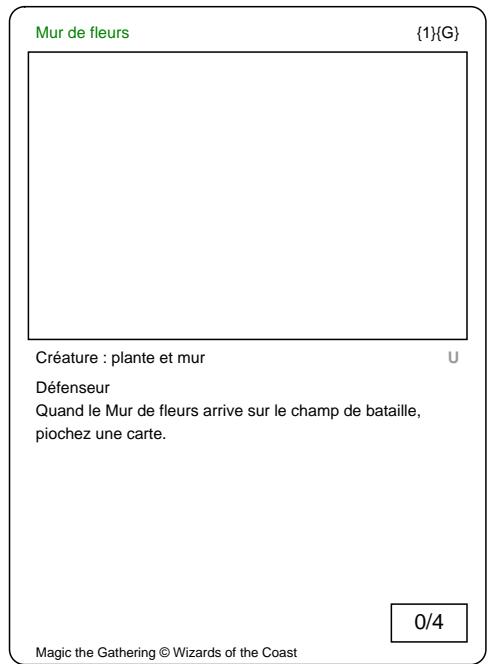
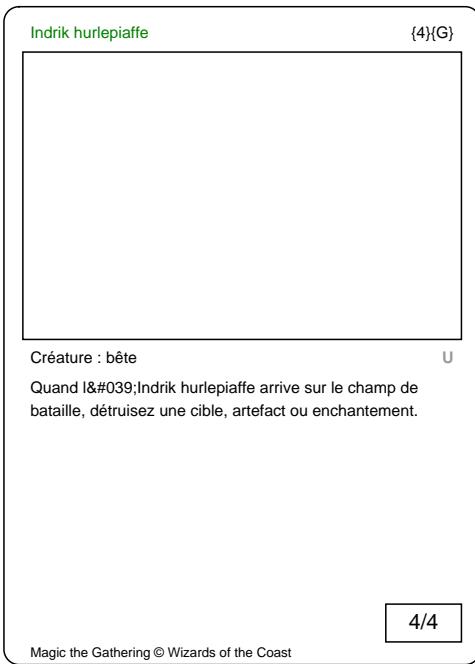
Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

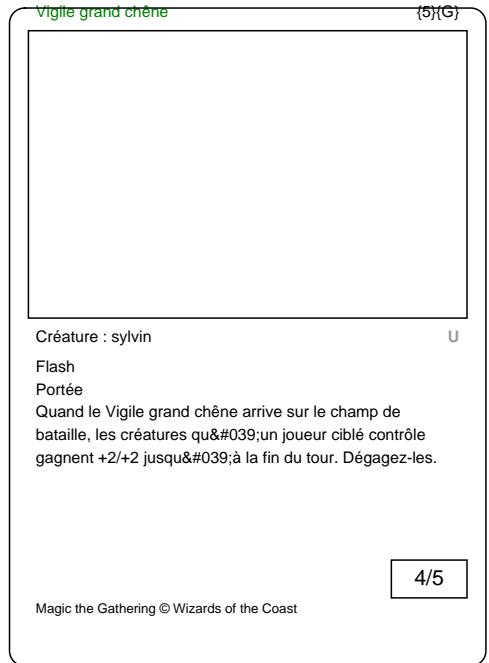
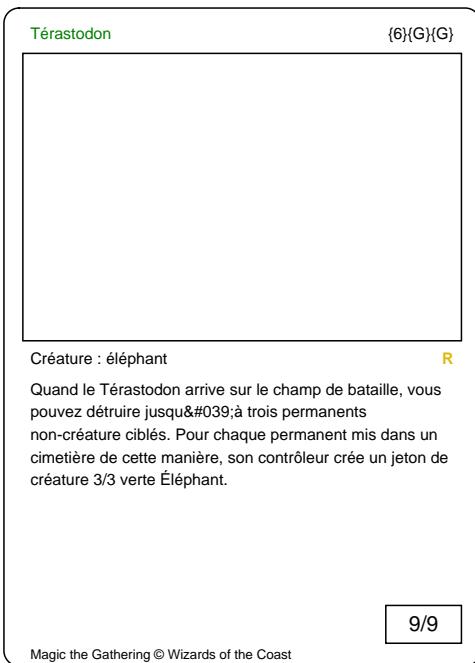
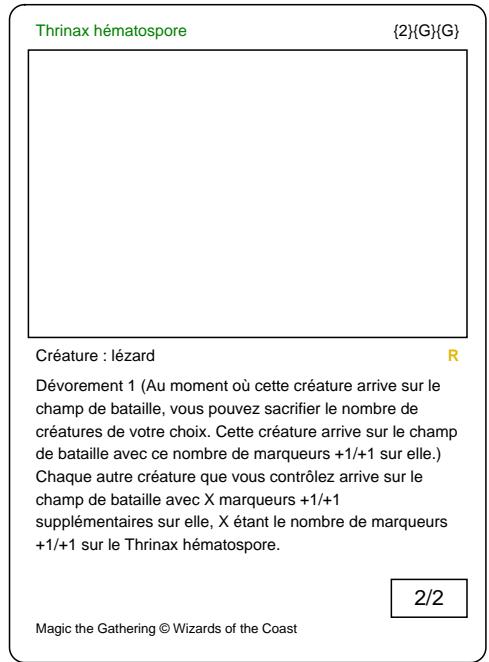
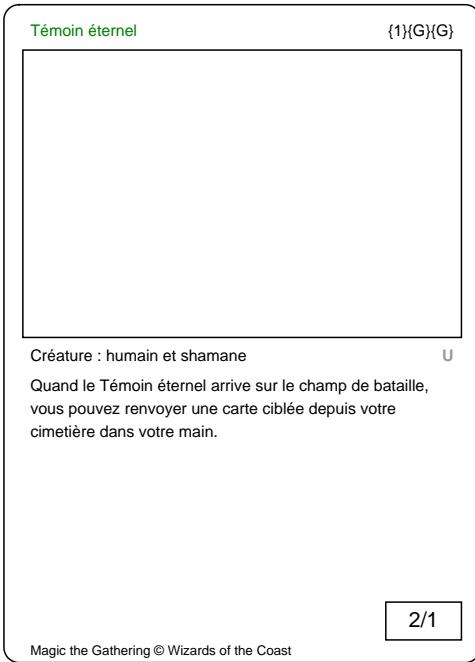
1/1

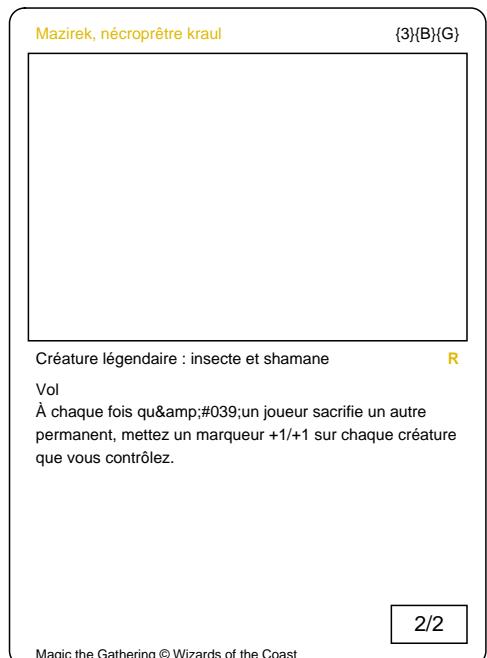
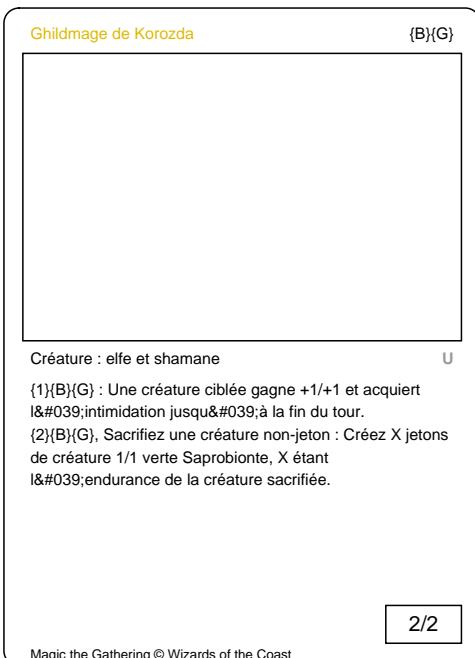
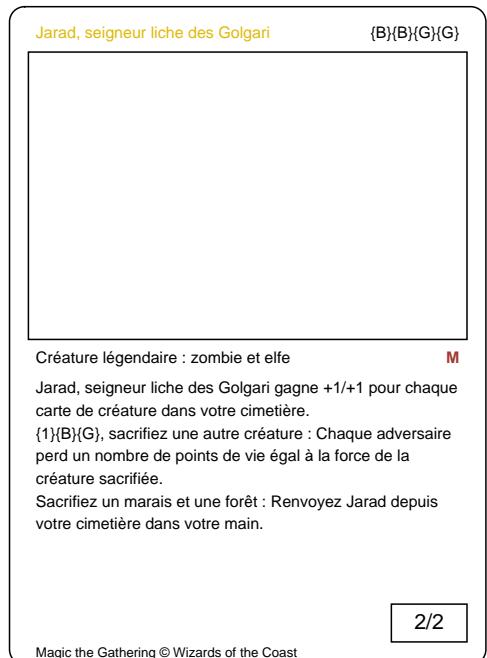
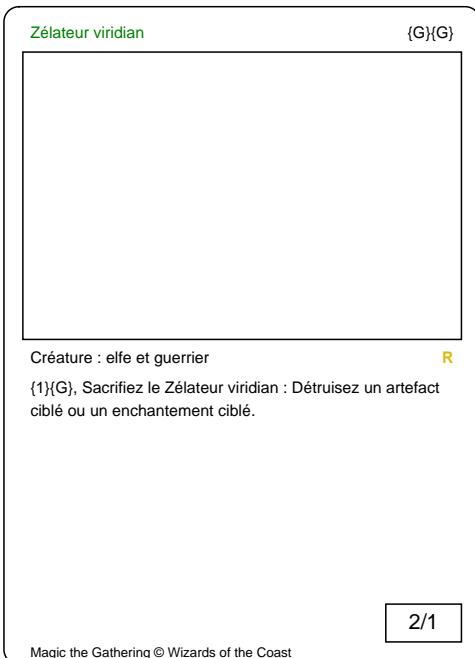
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

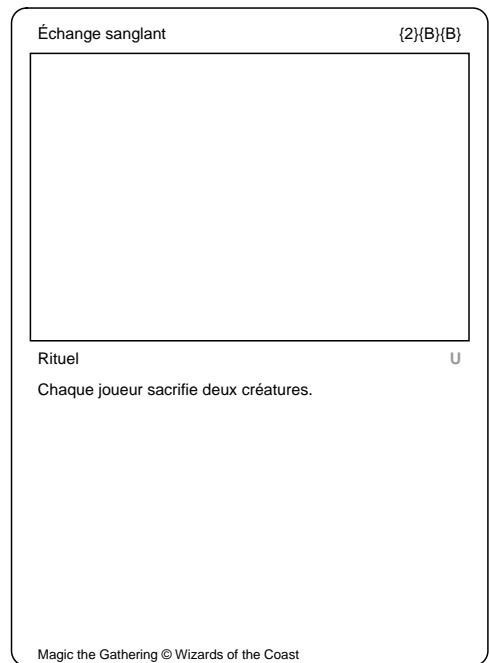
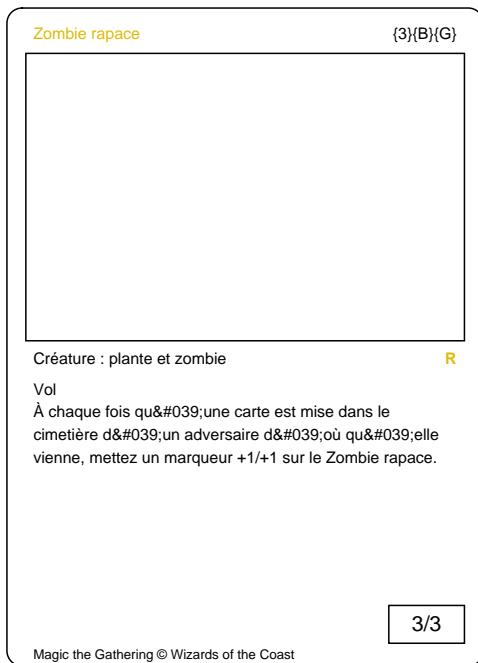
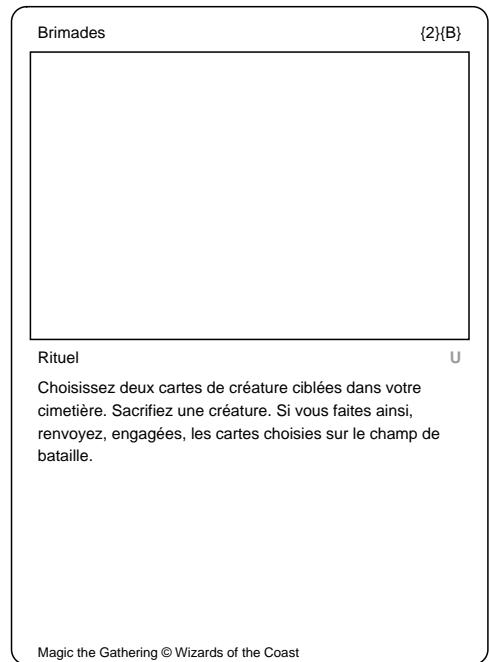
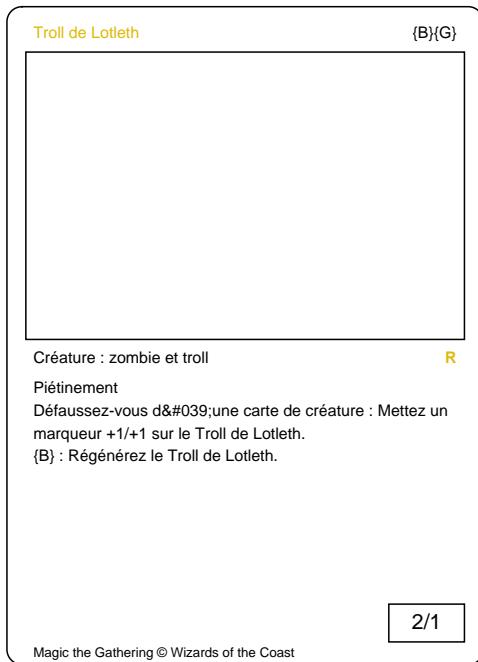
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

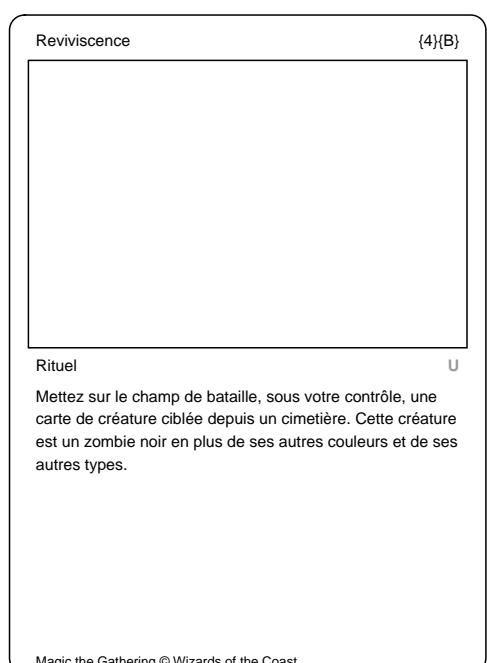
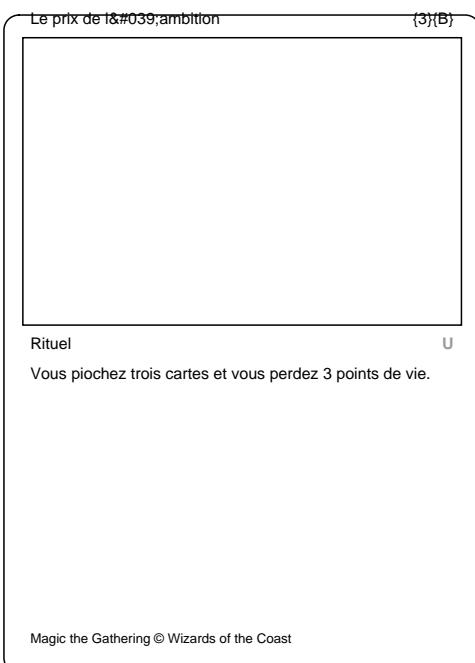
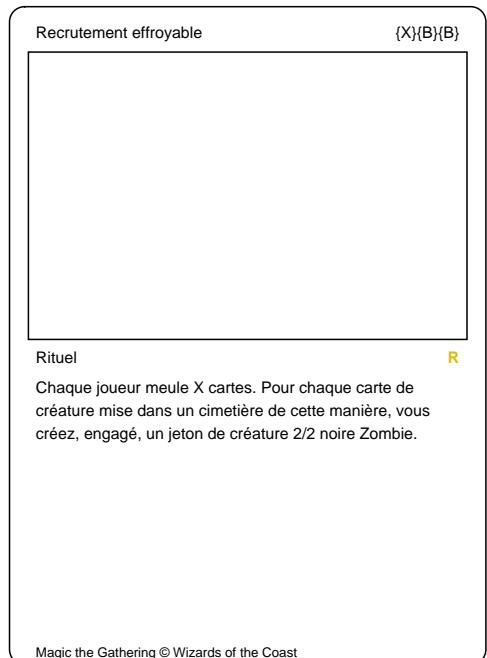
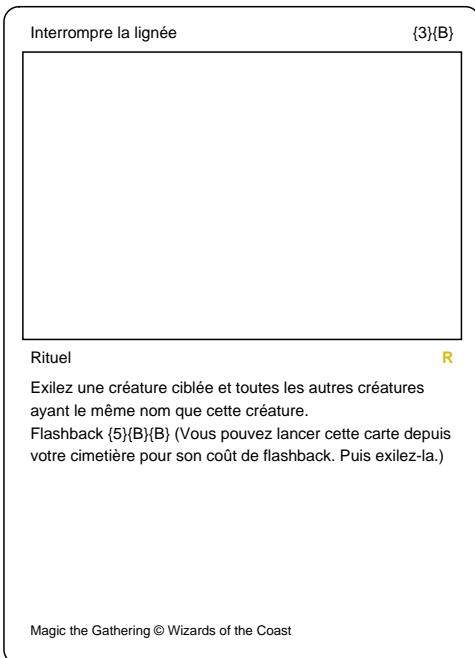












Croissance primordiale

{2}{G}

Rituel

Kick - Sacrifiez une créature.
Cherchez une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. Si ce sort a été kické, à la place, cherchez deux cartes de terrains de base dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paillis

{1}{G}

Rituel

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frayère de l'araignée

{4}{G}

Rituel

Créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée Irrésistible

{3}{G}{G}

Rituel

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Bosquet éclatant

Terrain

U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {G}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

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

Forêt



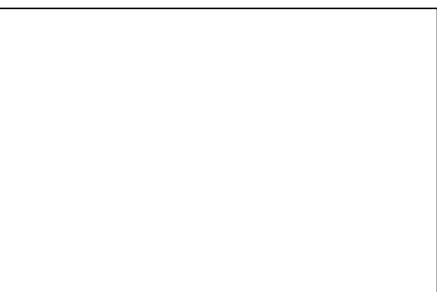
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière polluée



Terrain

C

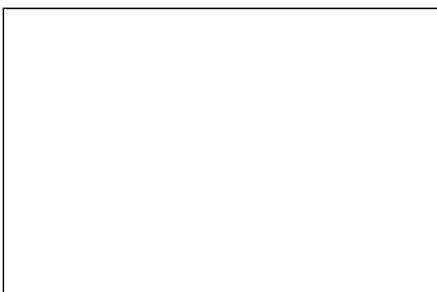
La Fondrière polluée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

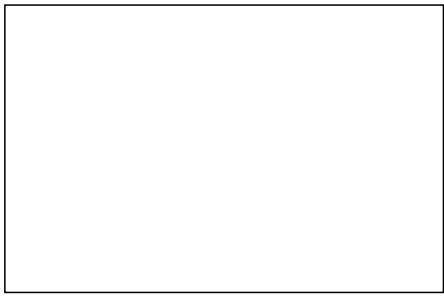
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



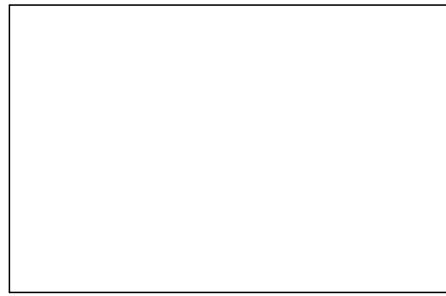
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



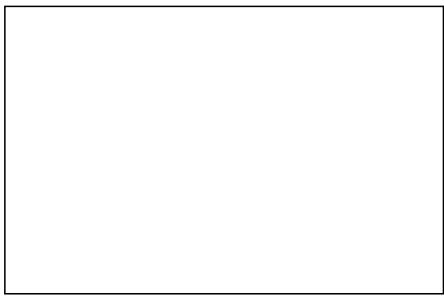
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



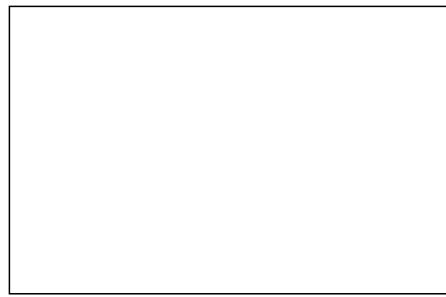
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

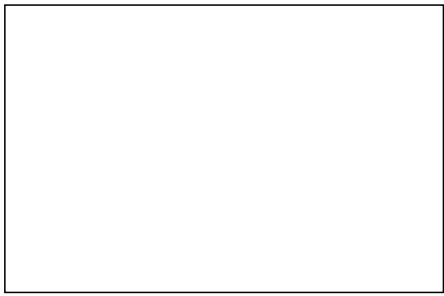
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



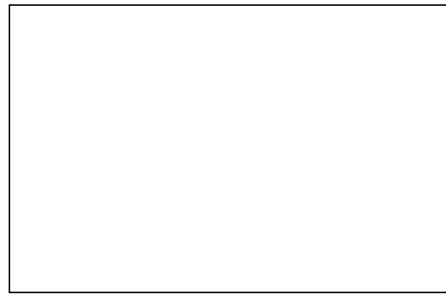
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



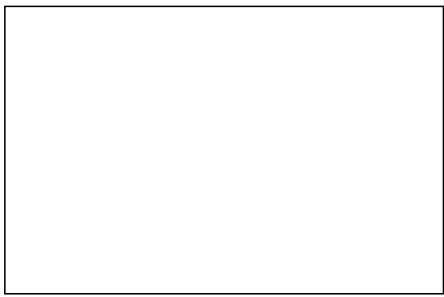
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



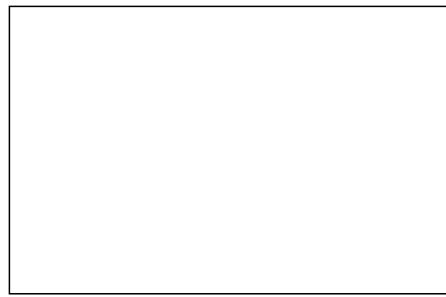
Terrain de base : forêt

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



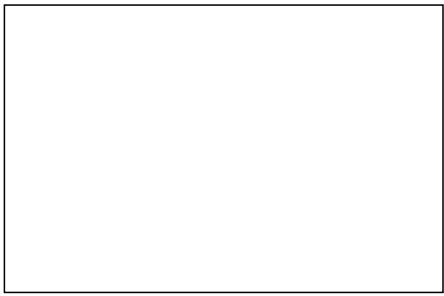
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché



Terrain

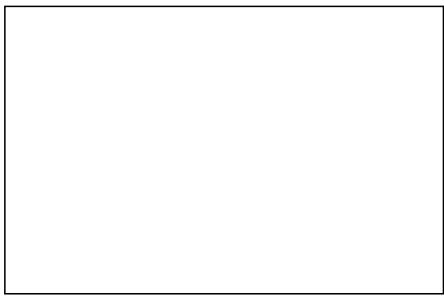
R

{T} : Ajoutez (C).

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



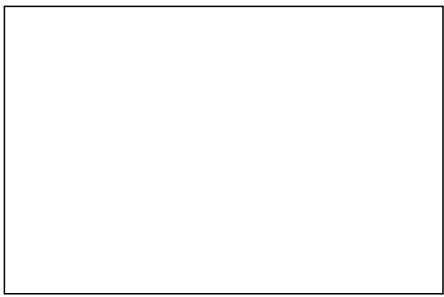
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karst glissant



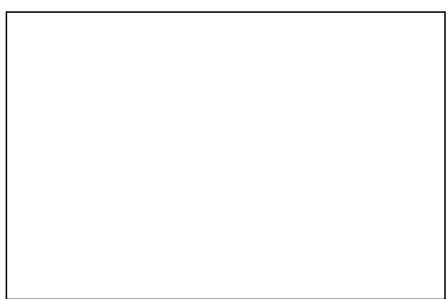
Terrain

Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



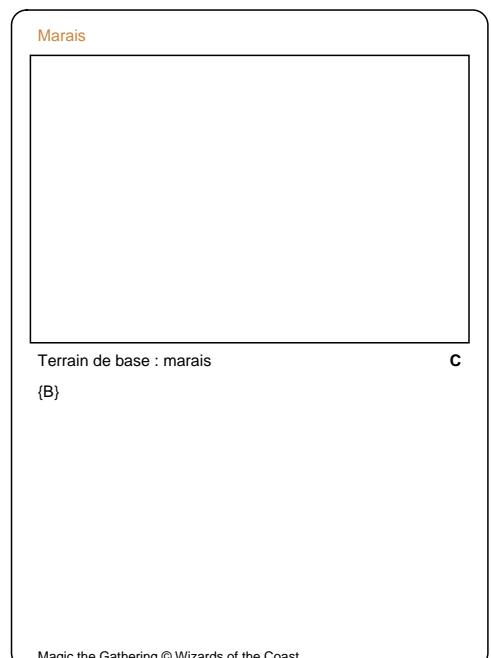
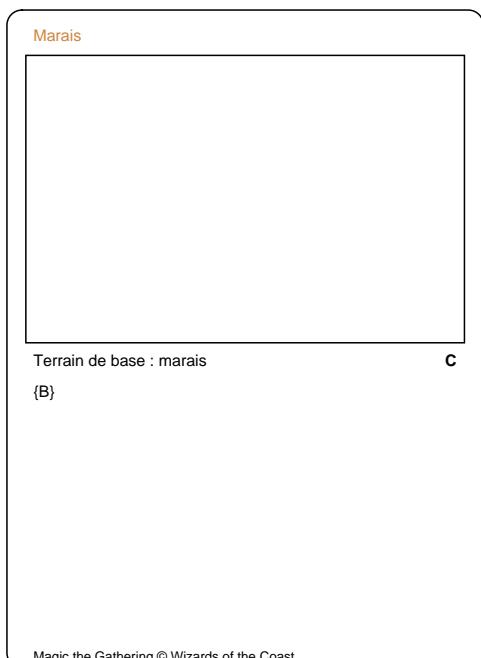
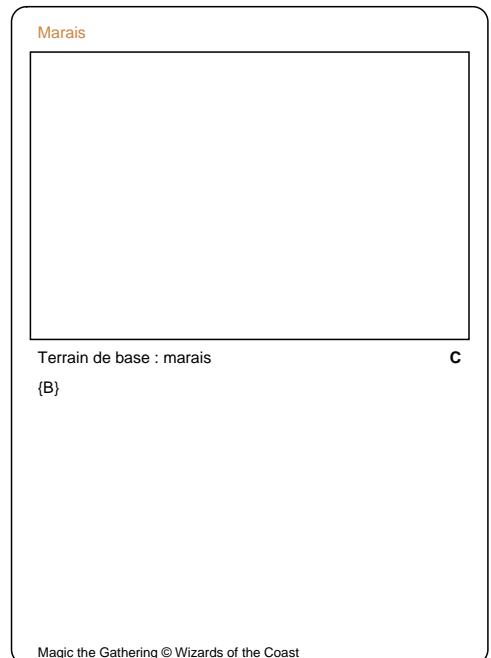
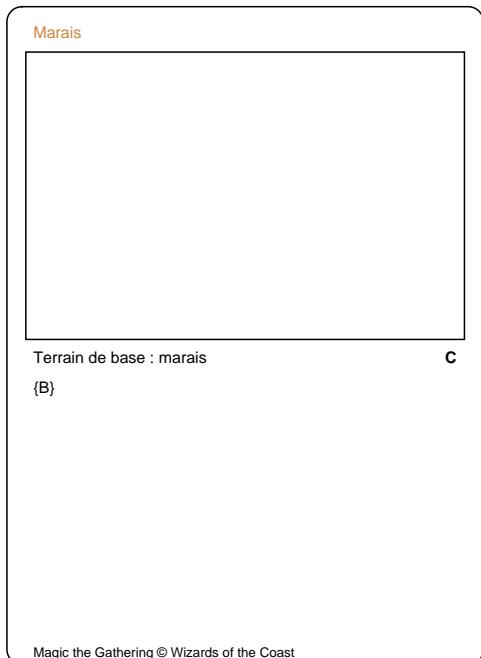
Terrain de base : marais

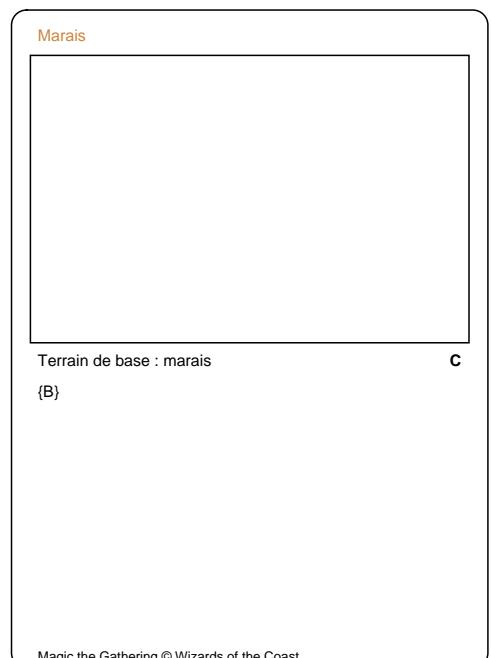
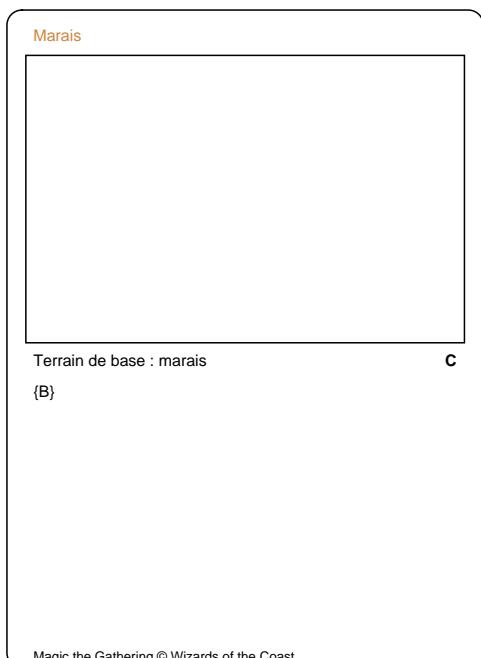
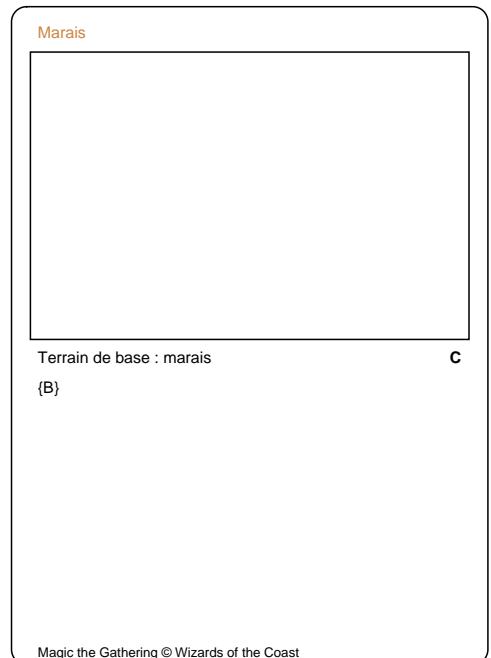
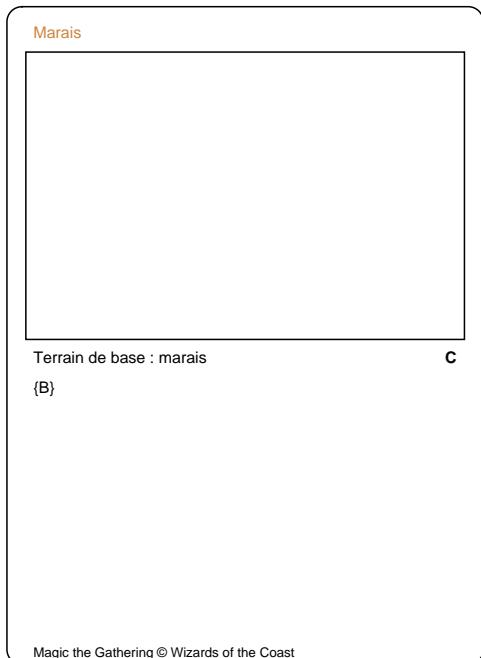
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Marais



Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant



Terrain

U

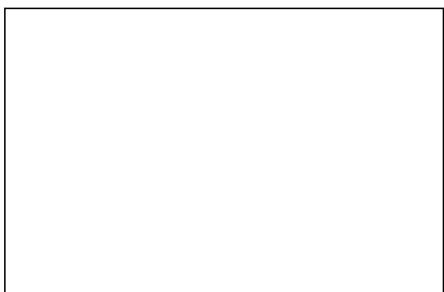
Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



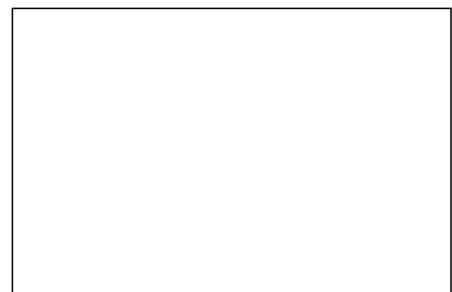
Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

C

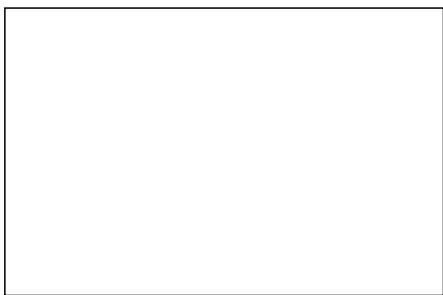
Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre forêt sauvage



Terrain

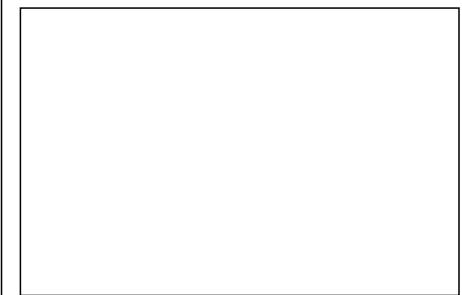
R

{T} : Ajoutez {C}.
(2){B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artifact

U

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

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

Cachet de Golgari

{2}



Artifact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

