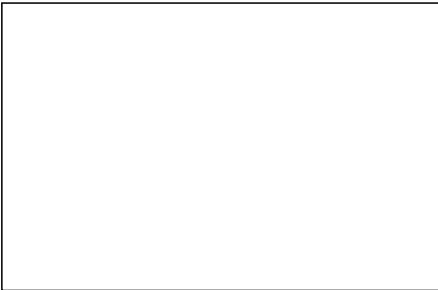


Mage des haies mégère

{2}{BG}



Créature : mégère et shamane

U

Quand le Mage des haies mégère arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez faire que l'un joueur ciblé se défausse d'une carte.

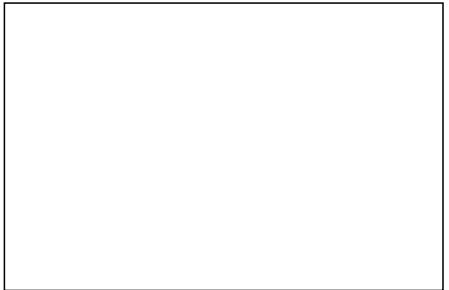
Quand le Mage des haies mégère arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux forêts, vous pouvez mettre une carte ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeglaneur

{3}{BG}{BG}{BG}



Créature : insecte et horreur

R

Piétinement

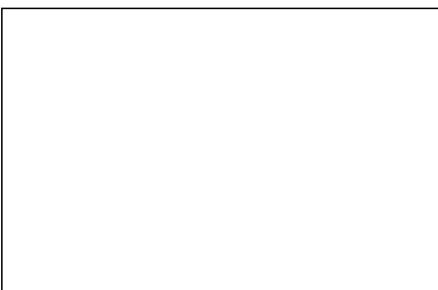
Au début de votre étape de fin, renvoyez dans votre main toutes les cartes de créature de votre cimetière qui y ont été mises depuis le jeu ce tour-ci.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Merén du clan Nel Toth

{2}{B}{G}



Créature légendaire : humain et shamane

R

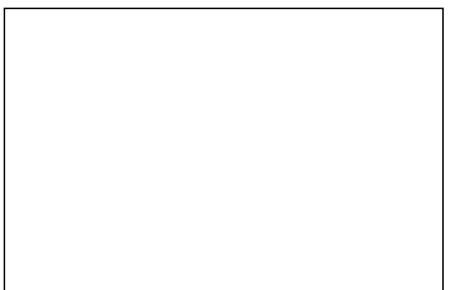
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez un marqueur « expérience ». Au début de votre étape de fin, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Si la valeur de mana de cette carte est inférieure ou égale au nombre de marqueurs « expérience » que vous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

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ritemort

{BG}



Créature : elfe et shamane

R

{T} : Exilez une carte de terrain ciblée d'un cimetière. Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

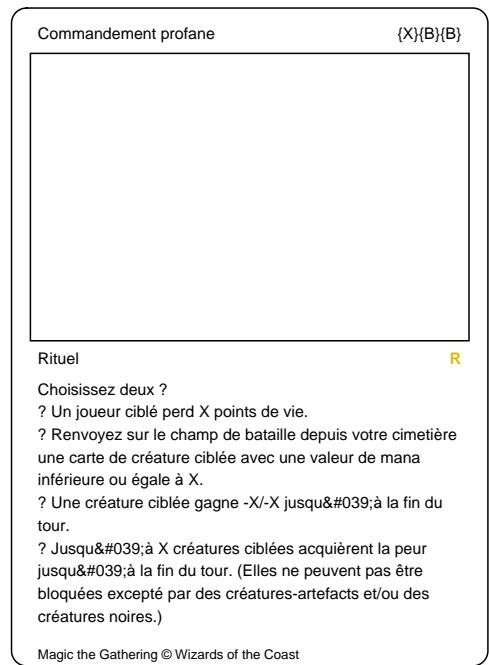
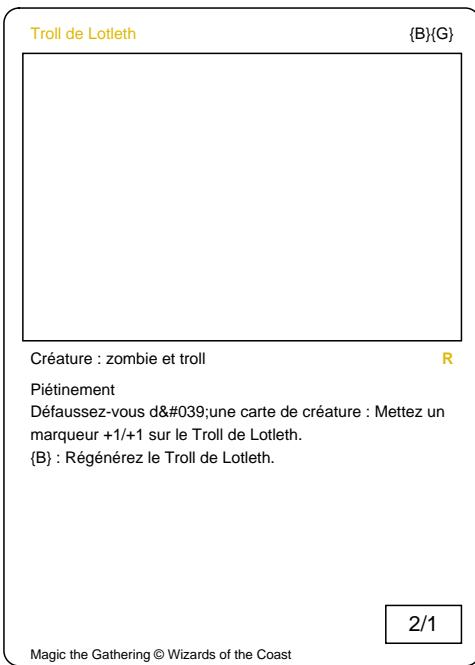
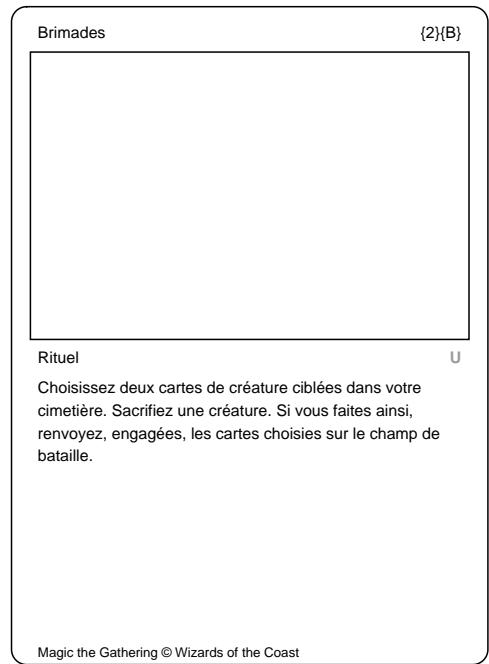
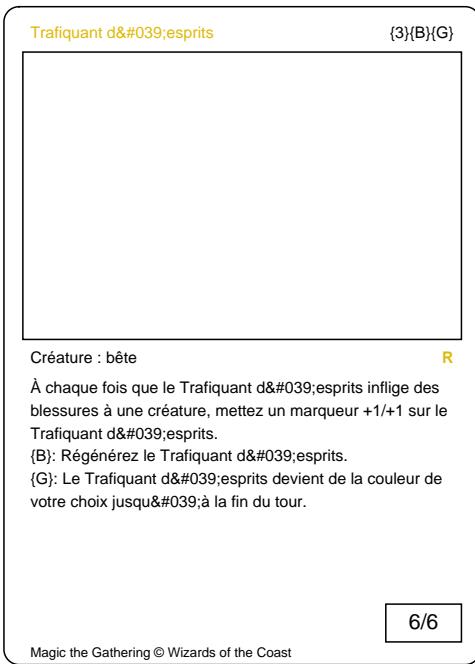
{B}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée d'un cimetière. Chaque adversaire perd 2 points de vie.

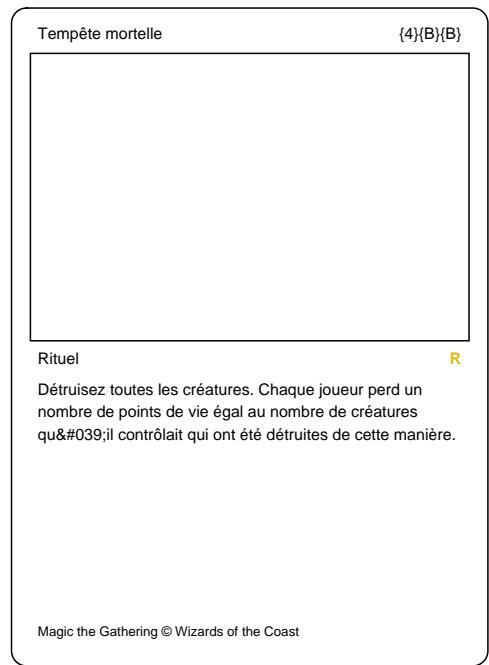
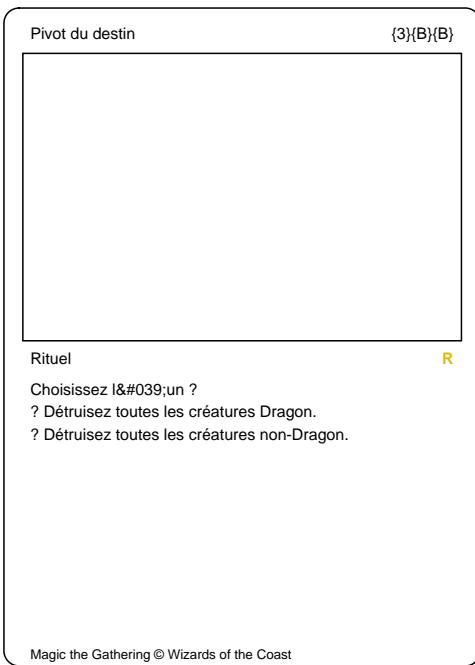
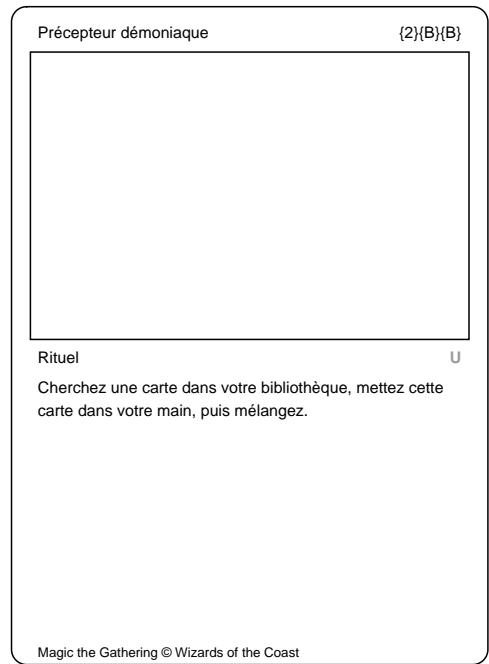
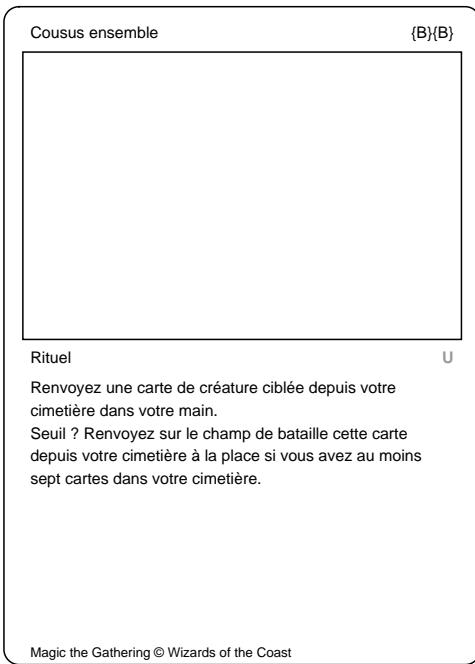
{G}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Vous gagnez 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Dent et ongle

{5}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez 1'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

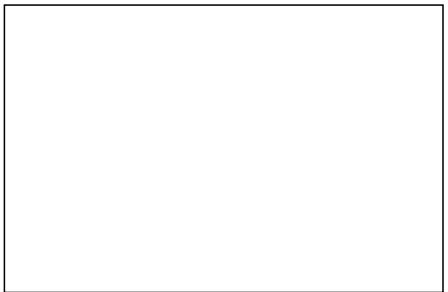
? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

R

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

Regard sylvestre

{1}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{X}{G}

Zénith de Vertsoleil

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

(X){G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{2}{B}{G}

Ordres de Jarad

R

Cherchez jusqu'à deux cartes de créatures dans votre bibliothèque et révéléz-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard de granit

{X}{B}{B}{G}



Rituel

R

Détruissez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à X.

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

Vie // Mort

{G}



Rituel

U

Vie
{G}

Tous les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures 1/1 jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

Mort
{1}{B}

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {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

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

Ferme à putréfaction des Golgari

Terrain

C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

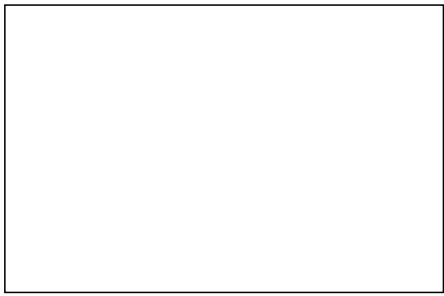
Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



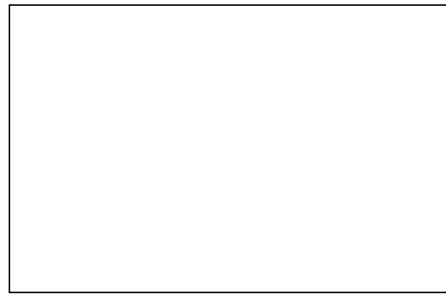
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



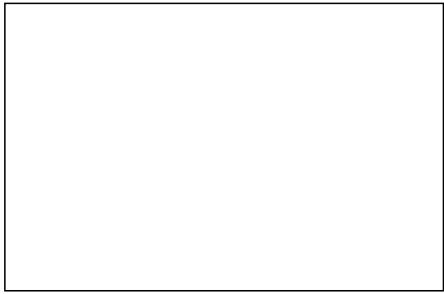
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



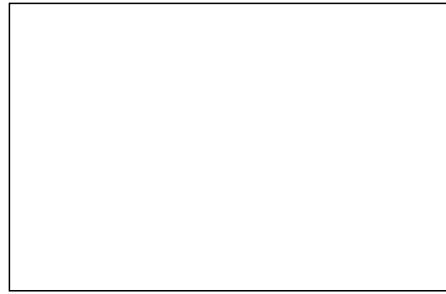
Terrain de base : forêt

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

Halliers tranquilles



Terrain

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

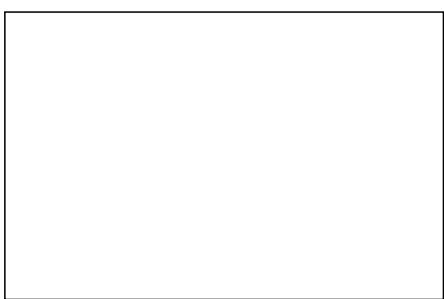
{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché



Terrain

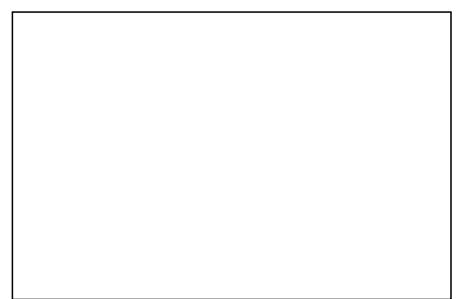
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Marais



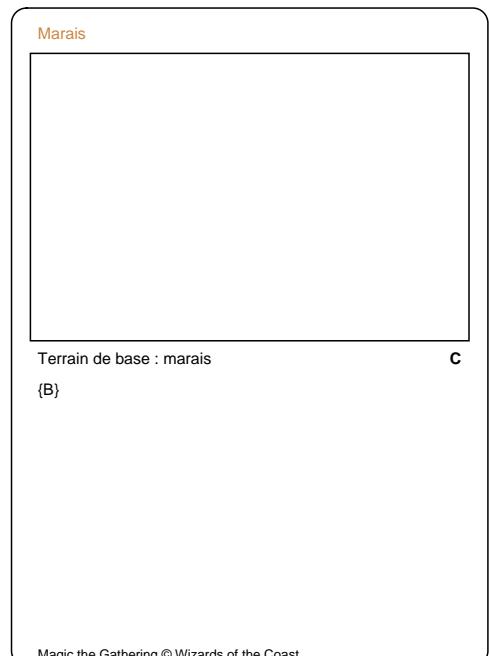
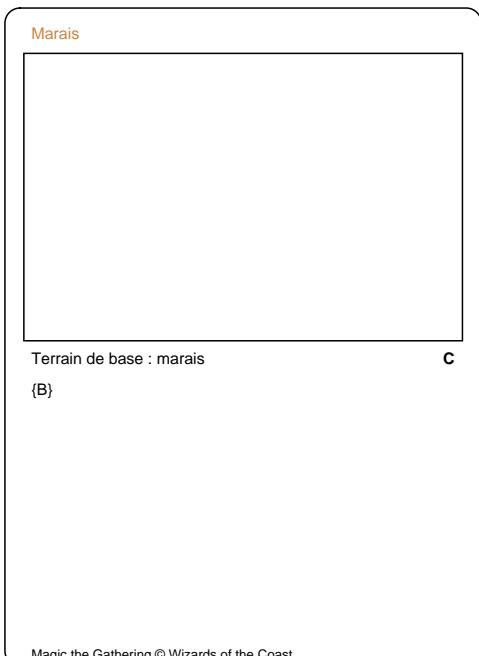
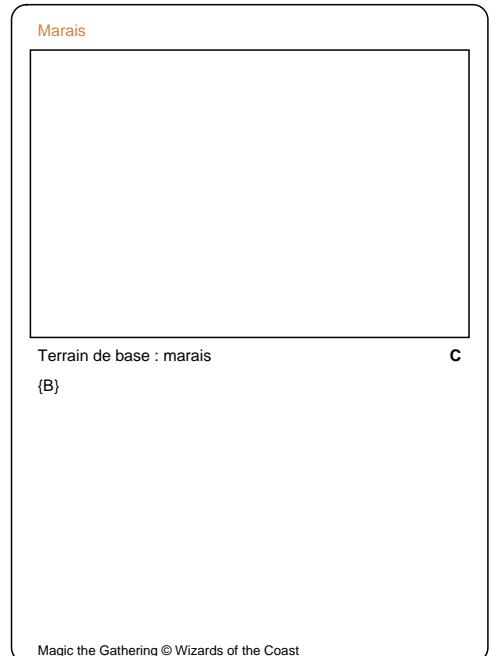
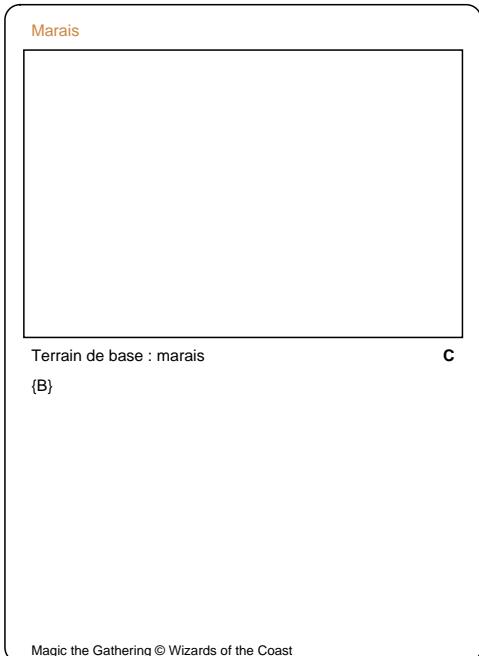
Terrain de base : marais

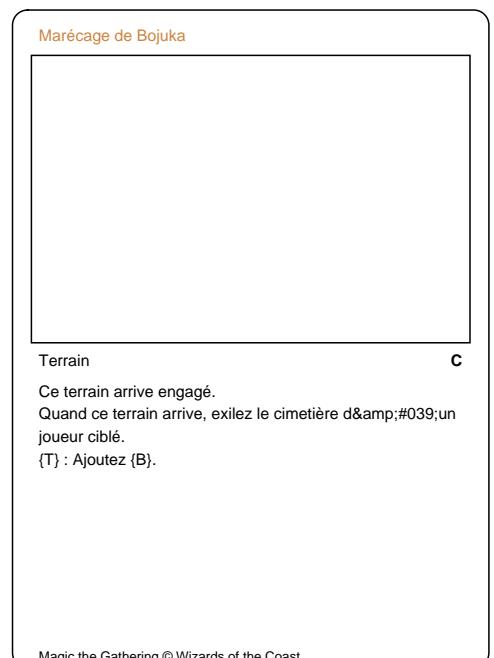
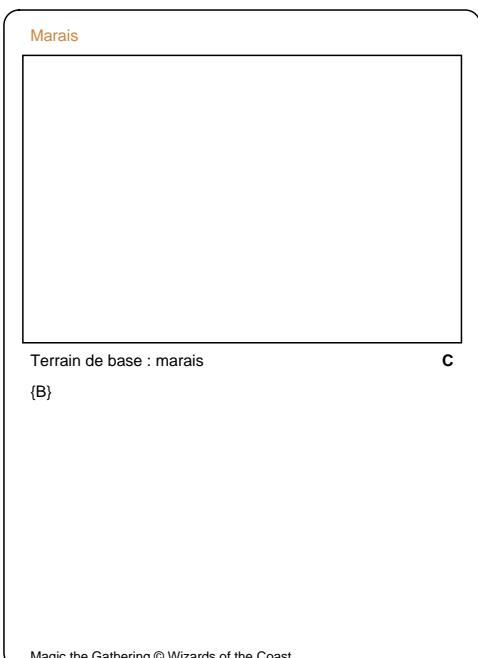
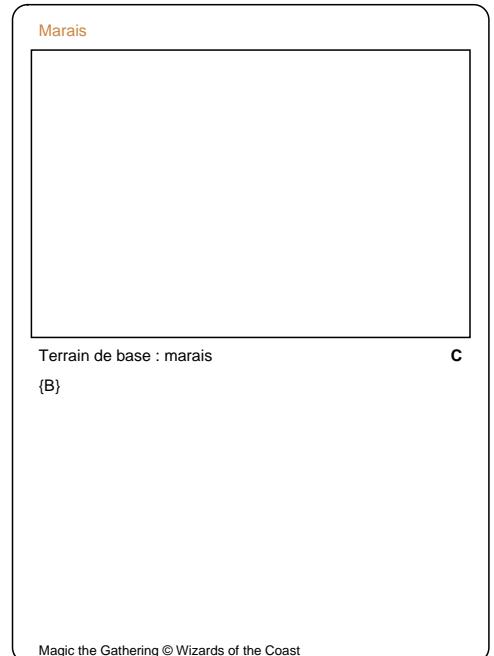
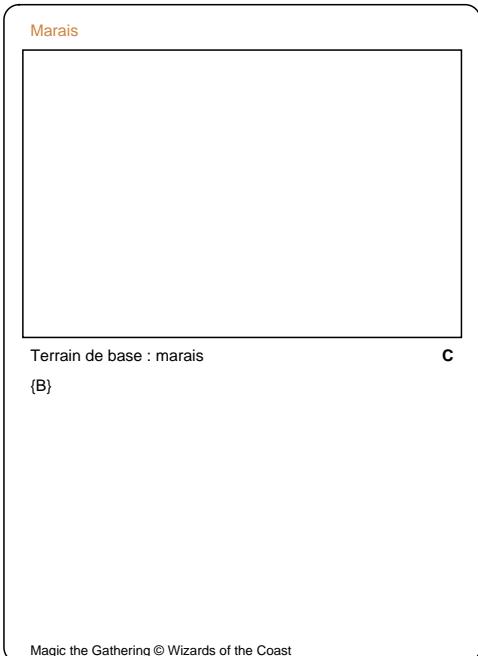
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Palais de Feuilleedor

Terrain

R

Au moment où le Palais de Feuilleedor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'elfe de votre main. Si vous ne le faites pas, le Palais de Feuilleedor arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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 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

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

Quartier fantôme

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
(T), sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

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

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

Temple de la maladie

Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole

Terrain

M

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte
Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin
du tour. C'est toujours un terrain.

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

Bottes de piedagile**{2}**

Artifact : équipement

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

