

Marcheur porte-hangars {X}{X}



Créature-artefact : construction R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience Un {G}



Créature : humain et limon U

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion du sous-bois {1}{G}{G}



Créature : élémental M

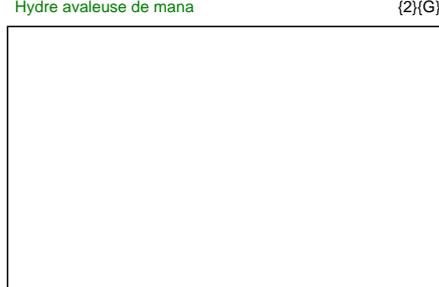
Si des blessures devaient être infligées au Champion du sous-bois pendant qu'il a un marqueur +1/+1 sur lui, prévenez ces blessures et retirez un marqueur +1/+1 au Champion du sous-bois.

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

Hydre avaleuse de mana {2}{G}



Créature : hydre R

Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale

{X}{G}{G}

Créature : hydre

M

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.

L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'elle a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}

Créature : limon

R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume

{X}{G}

Créature : hydre

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Célérité, protection contre le bleu

L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf

{1}{G}

Créature : lhurgoyf

M

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

\*/1+\*

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

Glissa, la traîtresse

{B}{G}{G}



Créature légendaire : phyrexian et zombie et elfe

M

Initiative, contact mortel

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crânebruyère, la Tombe ambulante

{B}{G}



Créature légendaire : zombie et élémental

R

Célérité

À chaque fois que Crânebruyère, la Tombe ambulante inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Les marqueurs restent sur Crânebruyère quand il se déplace dans n'importe quelle zone autre que la main ou la bibliothèque d'un joueur.

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

Reyhan, dernière des Abzans

{1}{B}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier **M**

Reyhan, dernière des Abzans arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.  
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt ou est mise dans la zone de commandement, si elle avait au moins un marqueur +1/+1 sur elle, vous pouvez mettre autant de marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.  
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}

Rituel **C**

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ritmort

{BG}

Créature : elfe et shaman **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

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel **U**

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre

{B}



Rituel

C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.  
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

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

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt

R

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

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

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

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



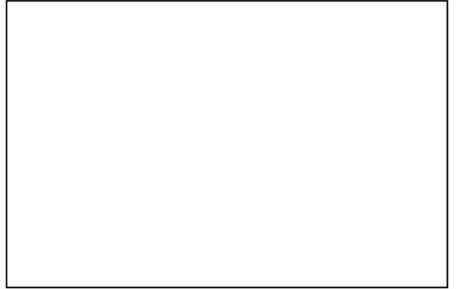
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous  
infligent 1 blessure.

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  
{B}

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  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage bourgeonnant



Terrain R

Le Marécage bourgeonnant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

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

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

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)  
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei

{1}



Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.  
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)  
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}

Enchantement

R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettez la carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts implacables

{B}{B}

Créature : zombie

M

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la main de leur propriétaire.

Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une autre carte de créature Zombie avec une valeur de mana de X ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpopard rôdeur

{1}{G}{G}

Créature : chat et serpent

R

Le Serpopard rôdeur ne peut pas être contrecarré.

Les sorts de créature que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangléracine

{G}{G}

Créature : esprit

U

Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsue putride

{B}{G}

Créature : zombie et sangsue

C

Payez 2 points de vie : La Sangsue putride gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brutalité collective

{1}{B}

Rituel

R

Intensification ? Défaussez-vous d'une carte. Choisissez l'un ou plus ?

? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'éphémère ou de rituel. Ce joueur se défausse de cette carte.

? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique

{2}{B}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Variolle

{B}{B}



Rituel

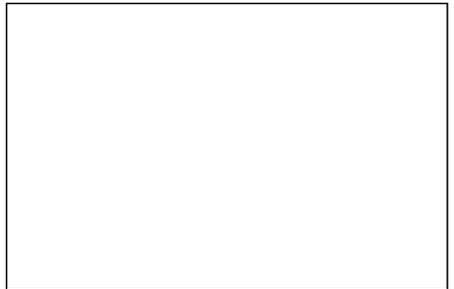
U

Chaque joueur perd 1 point de vie, se défausse d'une carte, sacrifie une créature, puis sacrifie un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement

{B}



Éphémère

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}

Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âpre fleur

{1}{B}

Enchantement tribal : peuple fée

M

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast