

**Écuyère des quêteurs**

{1}{B}



Créature : humain et éclaireur

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Écuyère des quêteurs**

{1}{B}



Créature : humain et éclaireur

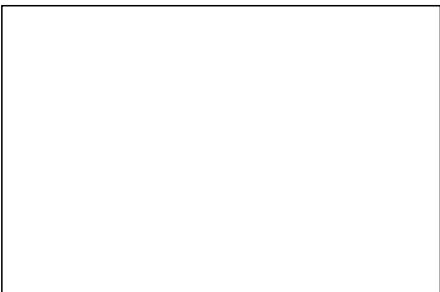
Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Écuyère des quêteurs**

{1}{B}



Créature : humain et éclaireur

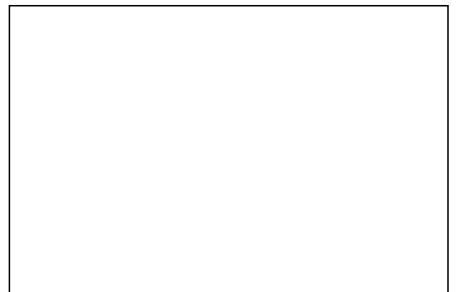
Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Façonneur de peste**

{2}{B}

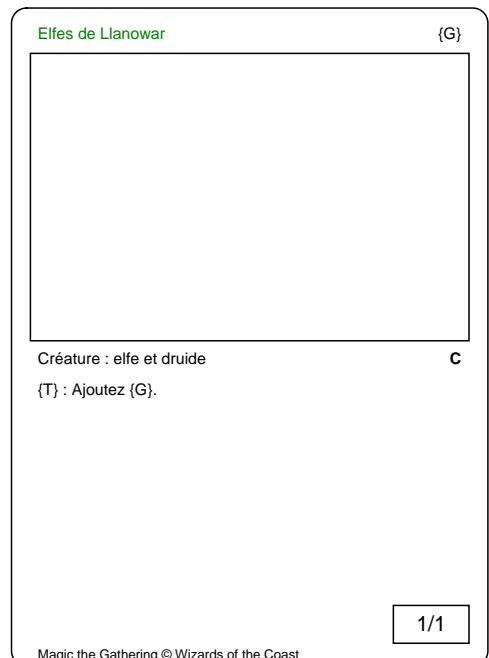
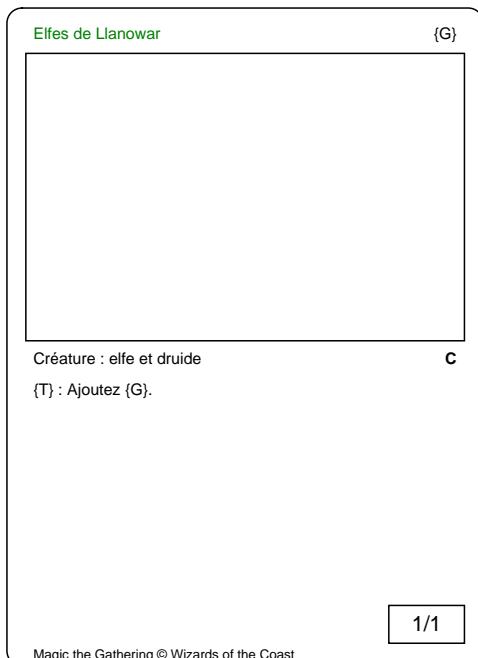
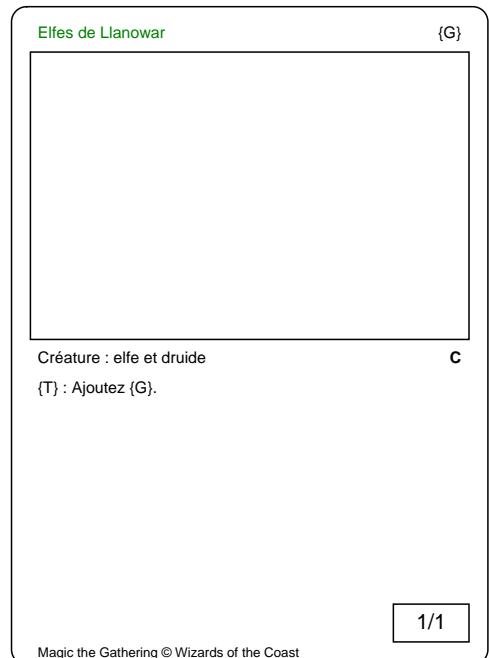
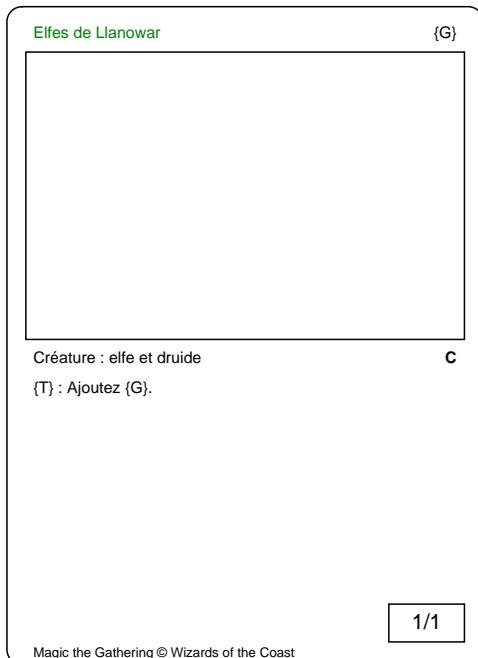


Créature : humain et shaman

Quand le Façonneur de peste arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature ou un planeswalker. Chaque joueur qui ne peut pas se défausser d'une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



**Guide de circonscription**

{2}{G}

Créature : elfe et éclaireur

U

Quand la Guide de circonscription arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Marchebranche ondine**

{1}{G}

Créature : ondin et éclaireur

U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Guide de circonscription**

{2}{G}

Créature : elfe et éclaireur

U

Quand la Guide de circonscription arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Marchebranche ondine**

{1}{G}

Créature : ondin et éclaireur

U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Marchebranche ondine**

{1}{G}

Créature : ondin et éclaireur

U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Marcheur pousse-sauvage**

{1}{G}

Créature : élémental

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur pousse-sauvage et vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Marchebranche ondine**

{1}{G}

Créature : ondin et éclaireur

U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Marcheur pousse-sauvage**

{1}{G}

Créature : élémental

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur pousse-sauvage et vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Marcheur pousse-sauvage**

{1}{G}

Créature : élémental

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur pousse-sauvage et vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ranger jadefeu**

{1}{G}{G}

Créature : ondin et éclaireur et ranger

R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Marcheur pousse-sauvage**

{1}{G}

Créature : élémental

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur pousse-sauvage et vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ranger jadefeu**

{1}{G}{G}

Créature : ondin et éclaireur et ranger

R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociant d'objets trouvés golgari

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

Créature : elfe et shamane

U

Quand le Négociant d'objets trouvés golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociant d'objets trouvés golgari

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

Créature : elfe et shamane

U

Quand le Négociant d'objets trouvés golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociant d'objets trouvés golgari

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

Créature : elfe et shamane

U

Quand le Négociant d'objets trouvés golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

R

Terrain  
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



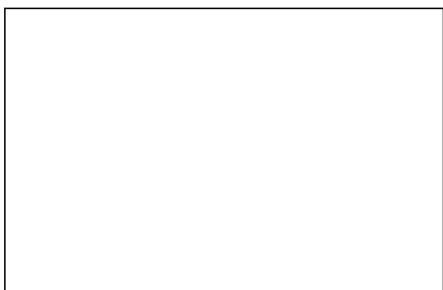
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



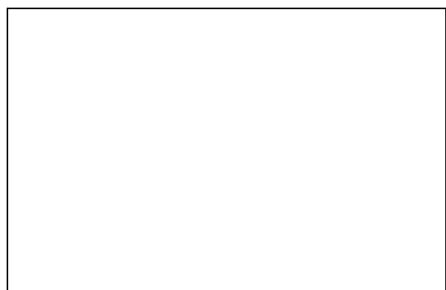
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

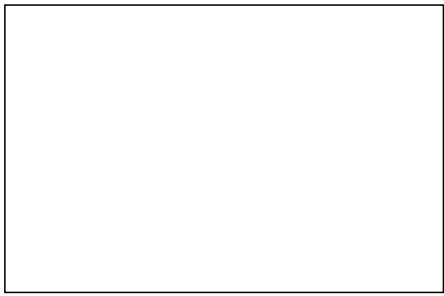
C

{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



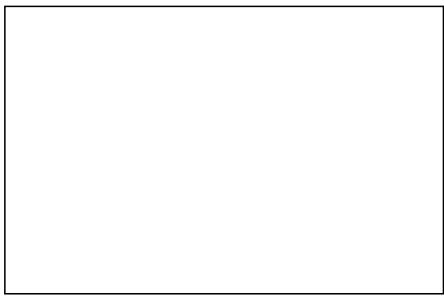
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



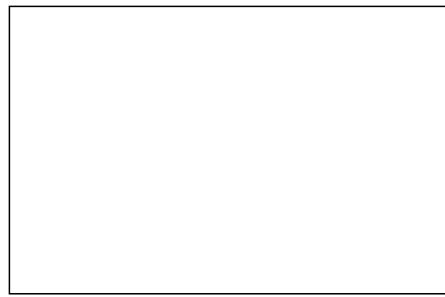
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

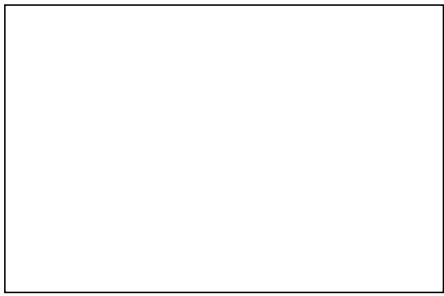
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

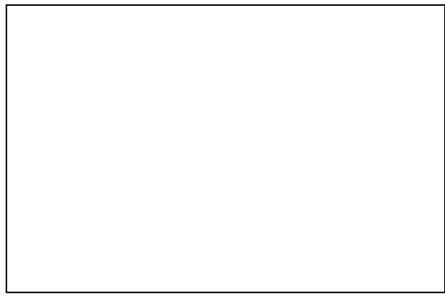
Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

Marais



Terrain de base : marais

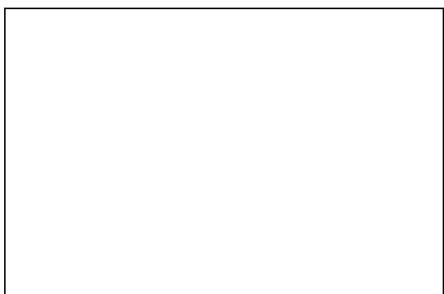
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

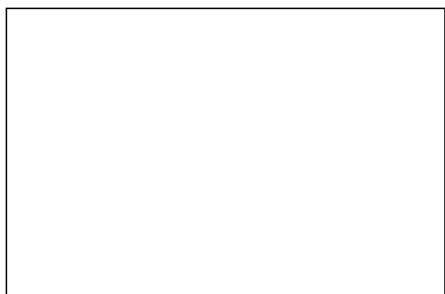
Marais



Terrain de base : marais

{B}

Marais



Terrain de base : marais

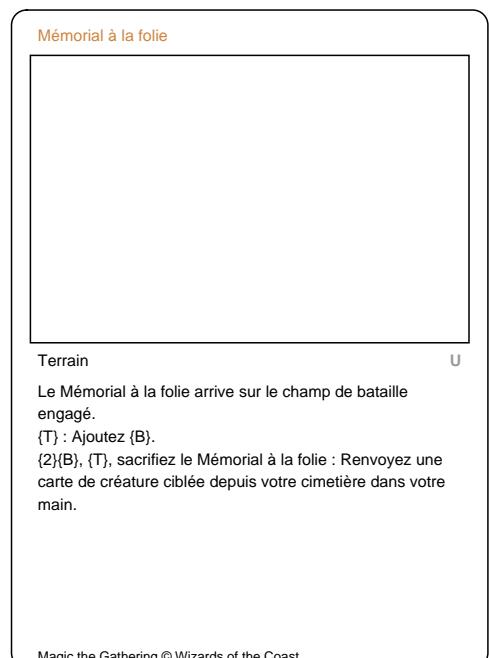
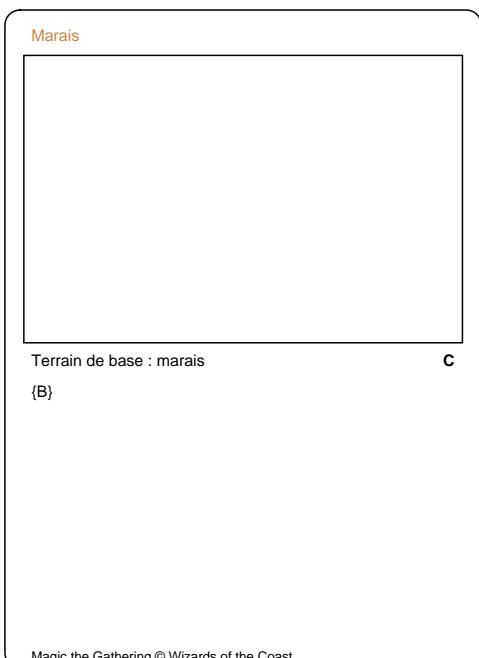
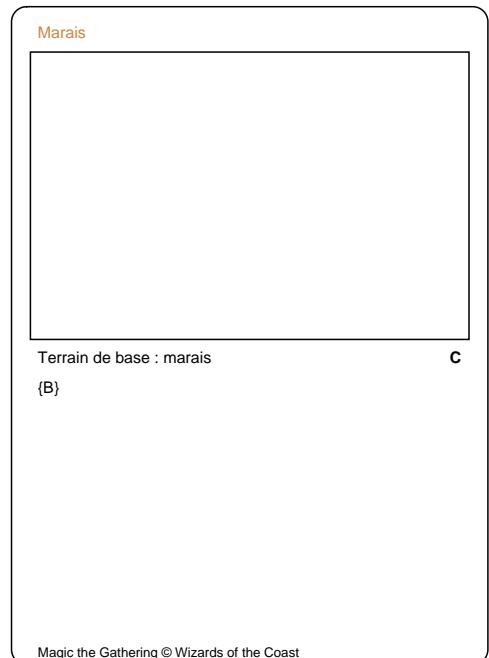
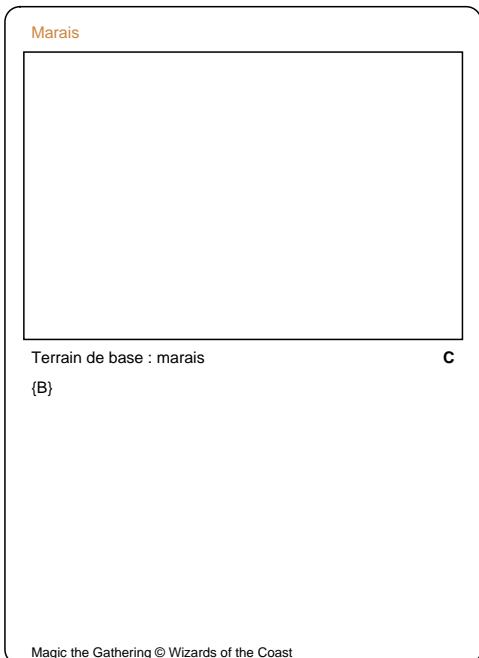
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Mémorial à la folie

Terrain

U

Le Mémorial à la folie arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {B}.  
(2){B}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la folie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

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

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

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

Vraska, chercheuse de reliques

{4}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+2} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Pirate avec la menace.

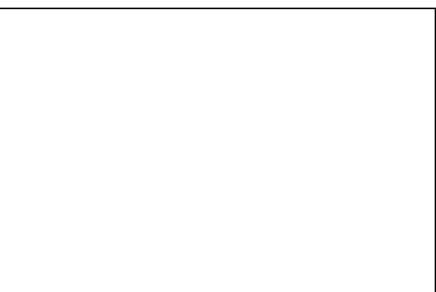
{-3} : Détruisez une cible, artefact, créature ou enchantement. Créez un jeton Trésor.

{-10} : Le total de points de vie d'un joueur ciblé devient 1.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant

{1}{B}

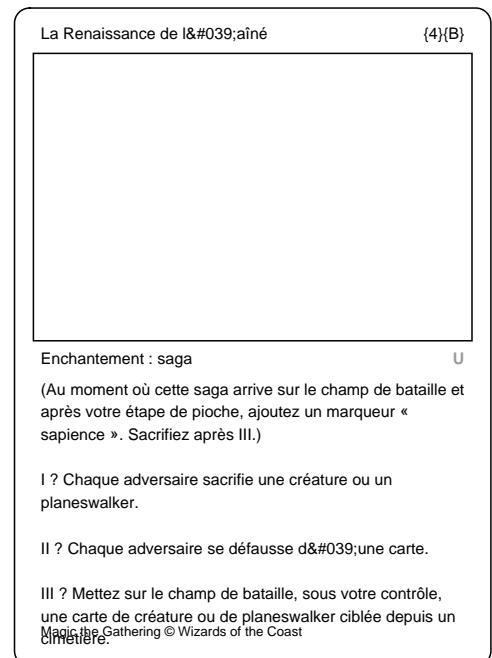
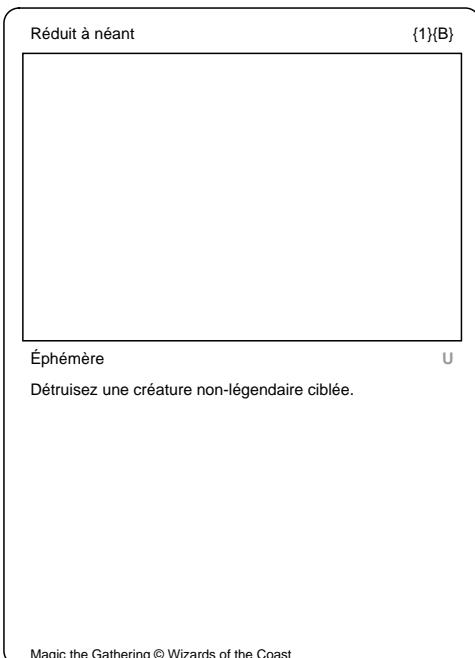
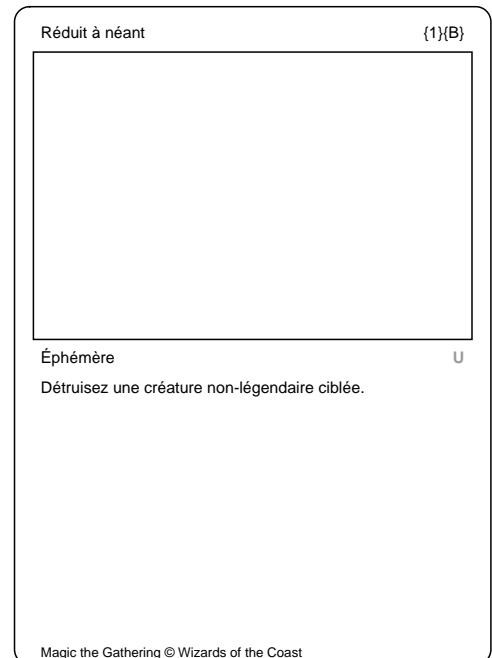
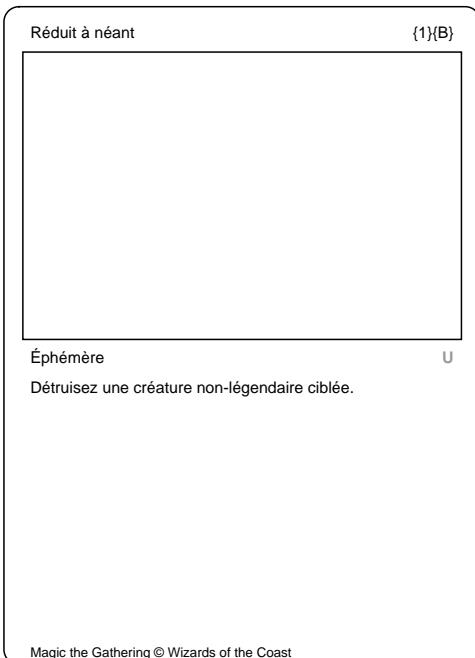
Éphémère

U

Détruissez une créature non-légendaire ciblée.

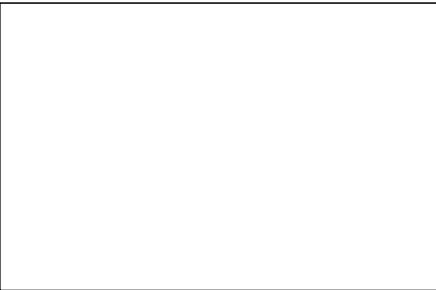
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



La Renaissance de l'ainé

{4}{B}



Enchantement : saga U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

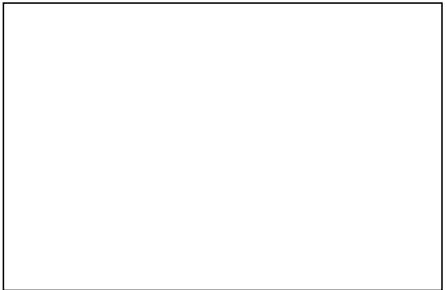
I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Harponneur kral

{1}{G}



Créature : insecte et guerrier U

Portée

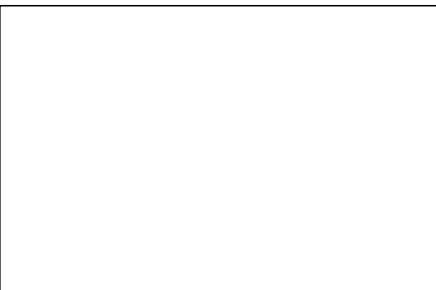
Maquis ? Quand le Harponneur kral arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une créature avec le vol ciblée que vous ne contrôlez pas. Le Harponneur kral gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière, puis vous pouvez faire que le Harponneur kral se batte contre cette créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'ainé

{4}{B}



Enchantement : saga U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Harponneur kral

{1}{G}



Créature : insecte et guerrier U

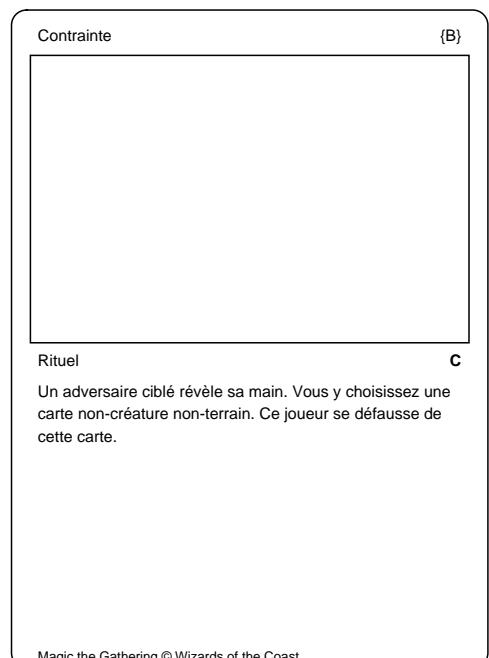
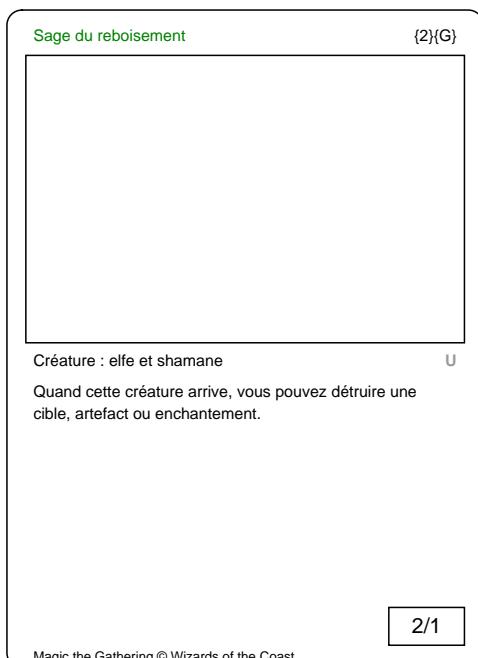
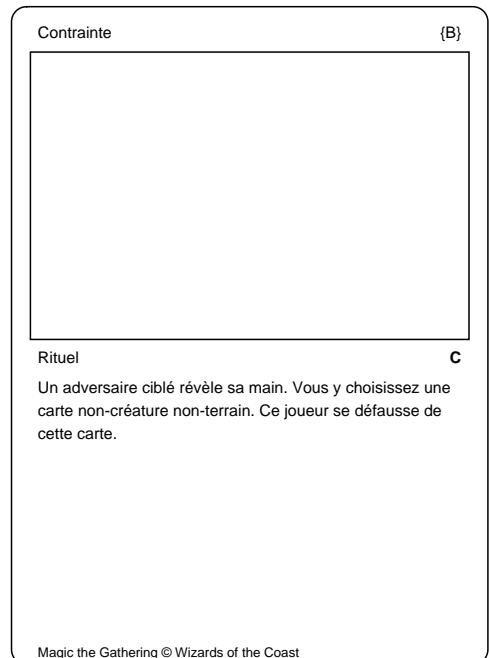
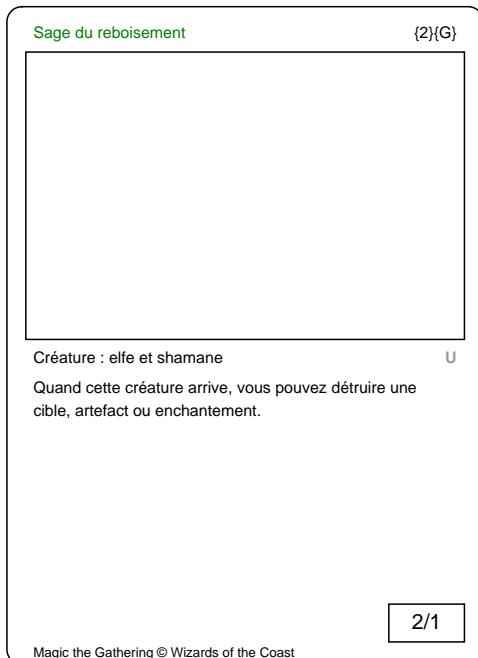
Portée

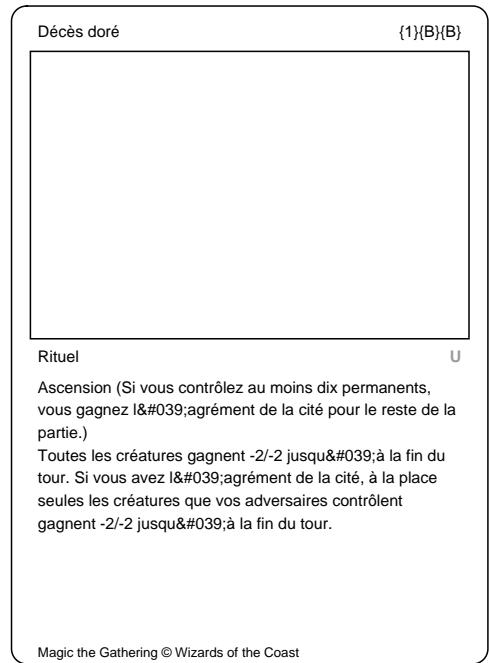
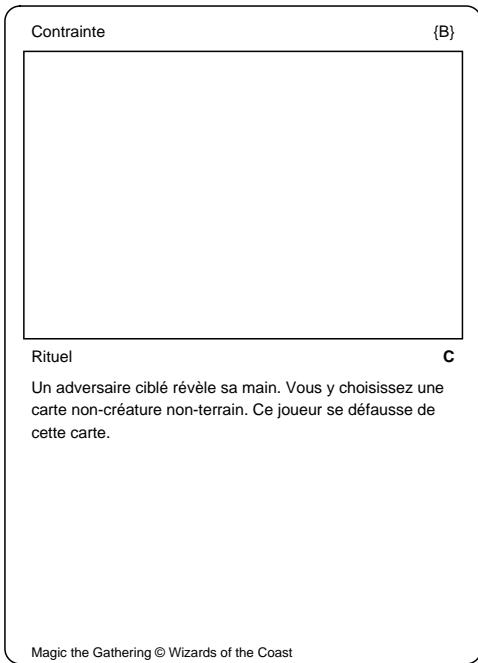
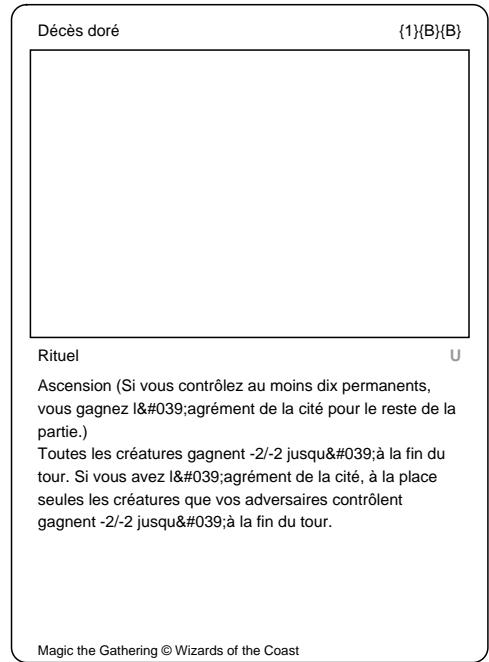
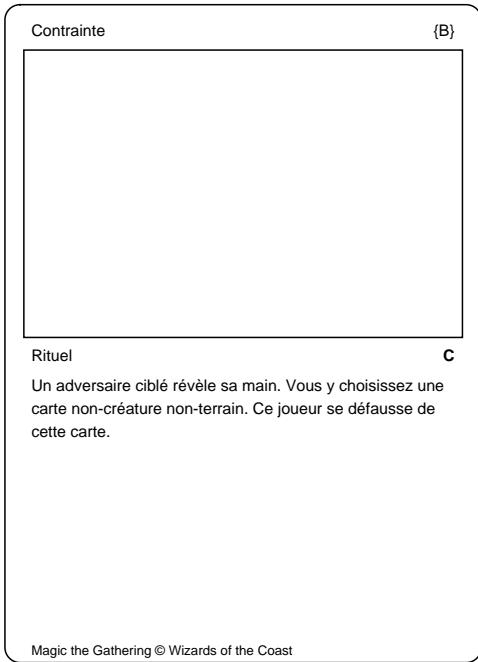
Maquis ? Quand le Harponneur kral arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une créature avec le vol ciblée que vous ne contrôlez pas. Le Harponneur kral gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière, puis vous pouvez faire que le Harponneur kral se batte contre cette créature.

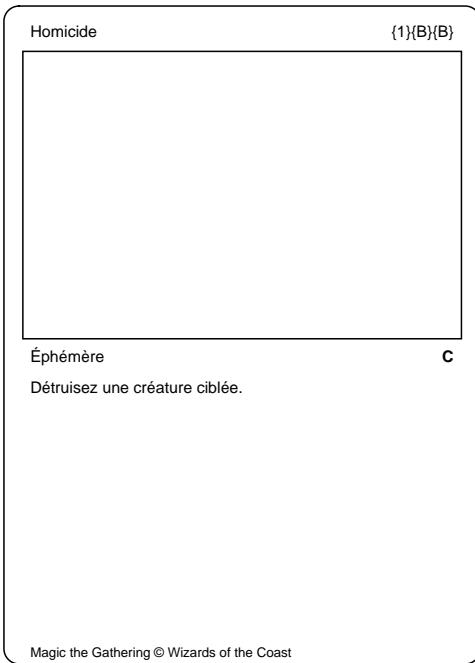
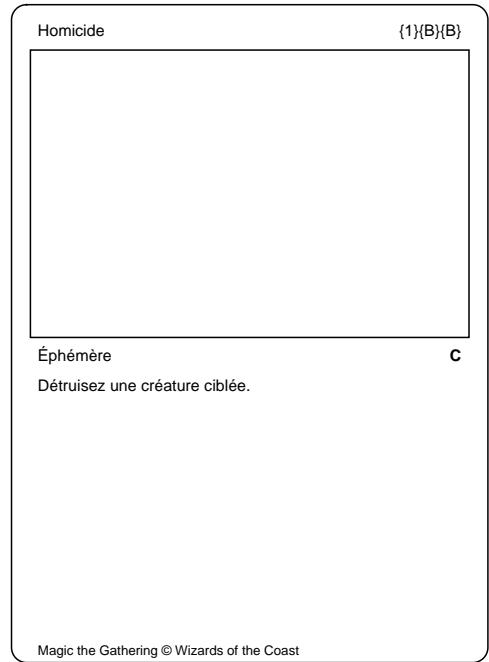
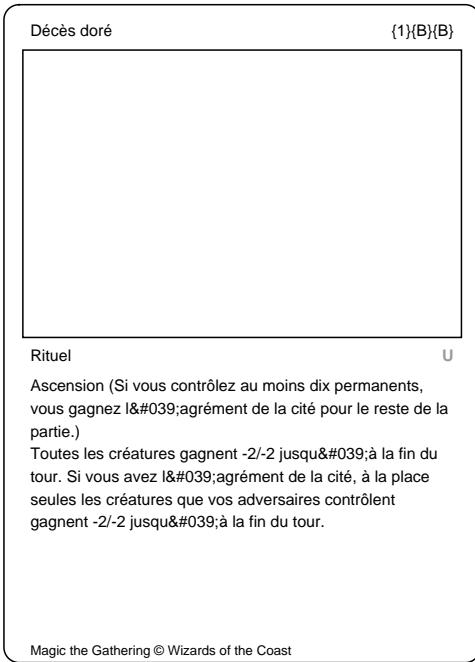
3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Jeûne de sang d'Arguel

{1}{B}



Enchantement légendaire

R

{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

Au début de votre entretien, si vous avez 5 points de vie ou moins, vous pouvez transformer le Jeûne de sang d'Arguel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast