

Bibliothèque de Leng

{1}



Artefact

5E

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.
Si un effet vous oblige à vous défausser d'une carte,
défaussez-la, mais vous pouvez la mettre au-dessus de
votre bibliothèque à la place de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle
couleur qu'un terrain contrôlé par un adversaire
pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}



Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux
cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Geth

{4}



Artefact

DS

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte de sa main, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Golgari

{2}



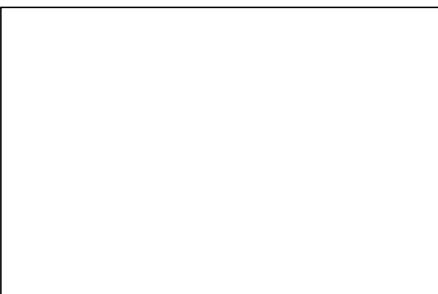
Artefact

{1}, {T} : Ajoutez {B}{G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}



Artefact

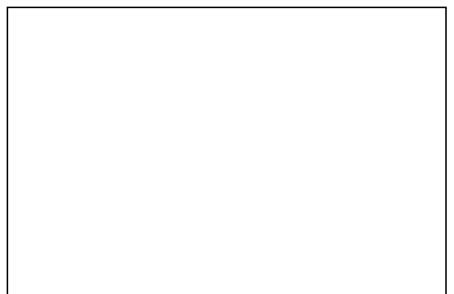
Solarisation (Cette carte arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur « charge » pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.)

Retirez un marqueur « charge » de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique

{2}



Artefact

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Totem sentinelle

{1}



Artefact

Quand le Totem sentinelle arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

{T}, exiliez le Totem sentinelle : Exilez toutes les cartes de tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convulsion cérébrale

{X}{B}



Rituel

Le joueur ciblé se défausse de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abîme sans fond

{1}{B}{B}



Enchantement

SH

Pendant l'entretien de chaque joueur, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez cette carte sur le champ de bataille engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}



Enchantement

M10

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oppression

{1}{B}{B}

Enchantement

7E

À chaque fois qu'un joueur joue un sort, ce joueur choisit une carte de sa main et s'en défausse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage

{3}{B}

Éphémère

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie au lieu de payer le coût de mana du Dégommage. Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération

{G}

Éphémère

ORI

Mettez la carte ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre cérébrale

{1}{B}{B}

Enchantement

8E

{B}, sacrifiez une créature : L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défausse de cette carte. N'activez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner l'esprit

{3}{B}



Rituel

Chaque autre joueur se défausse d'une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel

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



Rituel

Chaque joueur perd X points de vie, puis se défausse de X cartes de sa main, puis sacrifie X créatures et X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de déprédation

{2}{B}



Enchantement

ON

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, chaque adversaire se défausse d'une carte à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé ou la créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}

Éphémère

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Variolle

{B}{B}

Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade chez les elfes

{3}{G}

Rituel tribal : elfe

EVG

Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier pour chaque elfe que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}



Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.

Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

Le joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la nature

{G}



Éphémère

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

C16

Détruisez le permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

Détruisez la créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}

Éphémère

La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
<i>Morbidité</i> — Cette créature gagne -13/-13 à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Golgari

{B}{G}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
- Détruisez l'enchantement ciblé.
- Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}

Rituel

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille

{B}{G}

Rituel

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}

Enchantement

C16

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B} à votre réserve.
À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure transaction

{2}{B}



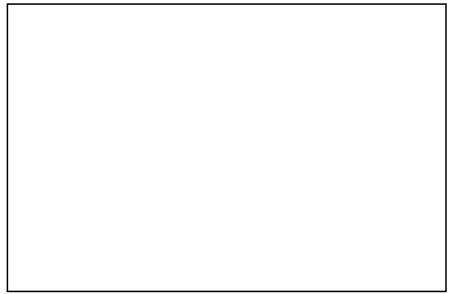
Rituel

Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes moins une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deuxième récolte

{2}{G}{G}



Éphémère

Pour chaque jeton que vous contrôlez, mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cruauté de Tasigur

{5}{B}



Rituel

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Chaque adversaire se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En proie au Désespoir

{1}{G}{1}{B}



Rituel

En proie
{1}{G}


Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

Désespoir
{1}{B}

Répercussion
Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez

acquièrent la menace et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte. »

Elfes de Llanowar {G}




Créature : elfe et druide
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}




Créature : elfe et druide
 {T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de l'ombre profonde {G}




Créature : elfe et druide
 {T} : Ajoutez {B} à votre réserve. Les Elfes de l'ombre profonde vous infligent 1 blessure.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes quirionais {1}{G}



Créature : elfe et druide **PVC**
 Au moment où les Elfes quirionais arrivent sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
 {T} : Ajoutez {G} à votre réserve.
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie à votre réserve.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclairé

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque et mettez cette carte sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier elfe

{G}

Créature : elfe et druide

8E

Quand le Pionnier elfe arrive en jeu, vous pouvez mettre en jeu un terrain de base engagé depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hypnotiseur sadique

{3}{B}{B}

Créature : humain et mignon

Sacrifiez une créature : Le joueur ciblé se défait de deux cartes. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse

{2}{G}

Créature : elfe et guerrier

Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{G}, {T} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre-chasseur de Lys Alana

{2}{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, vous pouvez mettre sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains

{2}{G}

Créature : elfe et druide

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et la mettre sur le champ de bataille engagée. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au crâne de loup

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

MOR

<i>Parenté</i> — Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Shamane au crâne de loup, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, mettez en jeu un jeton de créature 2/2 verte Loup.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amnémancien rusé

{2}{B}

Créature : humain et sorcier

ALA

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}



Créature : elfe et shaman

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille

{G}



Créature : elfe et druide

{T} : Dégagez la forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe

{1}{G}{G}



Créature : elfe et druide

Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice arboricole de Joraga

{G}



Créature : elfe et druide

ROE

Montée de niveau {1}{G} ({1}{G} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-4 > {T} : Ajoutez {G}{G} à votre réserve. (1/2)

[Niveau 5+ > Les elfes que vous contrôlez ont « {T} :

Ajoutez {G}{G} à votre réserve. » (1/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}

Créature : elfe et éclairéur

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe

{G}

Créature : elfe et druide

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairéur cuivreborne

{G}

Créature : elfe et éclairéur

À chaque fois que l'Éclairéur cuivreborne attaque, dégagez chaque autre créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement

{2}{G}

Créature : elfe et shaman

Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Dwynen

{1}{G}

Créature : elfe et guerrier

Quand l'Élite de Dwynen arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre elfe, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur noueracine

{B}

Créature : elfe et druide

ORI

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} à votre réserve. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature Elfe.

{T} : L'elfe attaquant ciblé que vous contrôlez acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

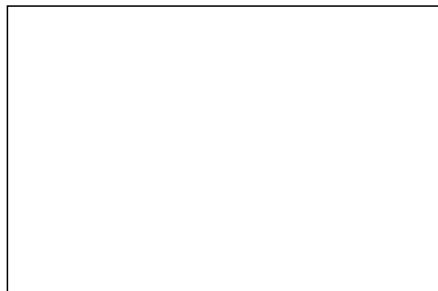
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

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} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez-la sur le champ de bataille engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



Terrain

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourbiers sifflants



Terrain

Les Bourbiers sifflants arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

{1}{B}{G} : Les Bourbiers sifflants deviennent une créature 2/2 noire et verte Élémental avec le contact mortel jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast