

Mur d'ossements {2}{B}



Créature : squelette et mur U
 Défenseur
 {B} : Régénérez le Mur d'ossements.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

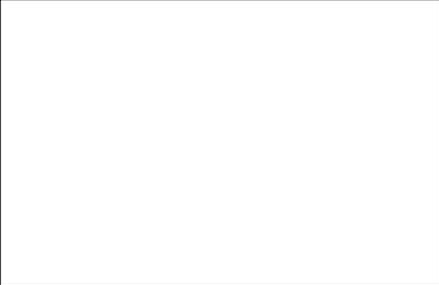


Créature : spectre R
 Vol
 À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'ossements {2}{B}

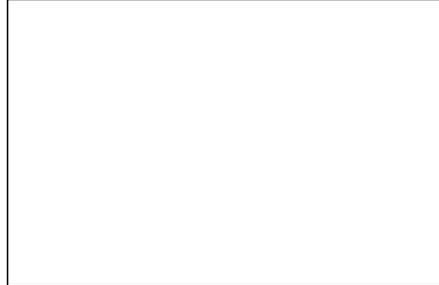


Créature : squelette et mur U
 Défenseur
 {B} : Régénérez le Mur d'ossements.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre R
 Vol
 À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme des moissons {4}{G}{G}



Créature : élémental R

Piétinement

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers d'Ezuri {G}



Créature : elfe et archer C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

À chaque fois que les Archers d'Ezuri bloquent une créature avec le vol, les Archers d'Ezuri gagnent +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers d'Ezuri {G}



Créature : elfe et archer C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

À chaque fois que les Archers d'Ezuri bloquent une créature avec le vol, les Archers d'Ezuri gagnent +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade



Créature-terrain : forêt et dryade R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

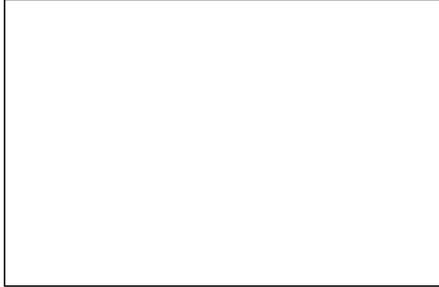


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?udebois {2}{G}{G}



Créature : sylvin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
 À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le N?udebois.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse {2}{G}



Créature : elfe et guerrier U

Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur kavru {1}{G}



Créature : kavru U

Piétinement
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Prédateur kavru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillarde de la tribu Kashi {3}{G}



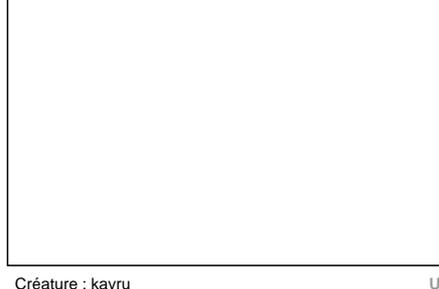
Créature : serpent et guerrier U

À chaque fois que la Pillarde de la tribu Kashi inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
{1}{G} : Régénérez la Pillarde de la tribu Kashi.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur kavru {1}{G}



Créature : kavru U

Piétinement
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Prédateur kavru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarad, seigneur liche des Golgari

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

Créature légendaire : zombie et elfe

M

Jarad, seigneur liche des Golgari gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{1}{B}{G}, sacrifiez une autre créature : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée.

Sacrifiez un marais et une forêt : Renvoyez Jarad depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth

{B}{G}

Créature : zombie et troll

R

Piétinement

Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps

{2}{B}{G}

Créature : fongus

U

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth

{B}{G}

Créature : zombie et troll

R

Piétinement

Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth {B}{G}



Créature : zombie et troll **R**

Piétinement

Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crasse {2}{B}{B}



Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé ou une créature non-noire ciblée. Cette cible ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth {B}{G}



Créature : zombie et troll **R**

Piétinement

Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crasse {2}{B}{B}



Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé ou une créature non-noire ciblée. Cette cible ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exsanguination

{X}{B}{B}

Rituel

U

Chaque adversaire perd X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveil par cauchemar

{2}{B}

Rituel : arcane

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exsanguination

{X}{B}{B}

Rituel

U

Chaque adversaire perd X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement primordial

{3}{G}{G}

Rituel

R

Choisissez deux ?
? Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.
? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.
? Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répit joyeux

{3}{G}

Rituel : arcane

C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répit joyeux

{3}{G}

Rituel : arcane

C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



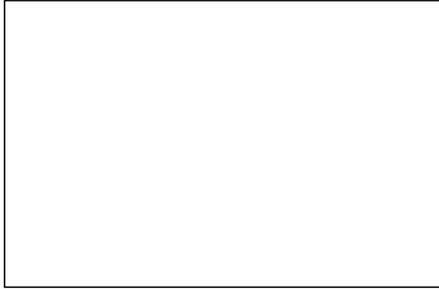
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



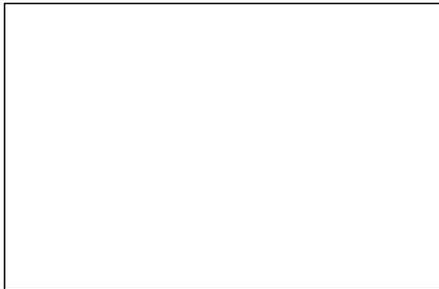
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

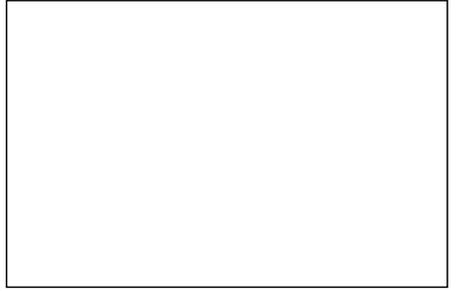


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

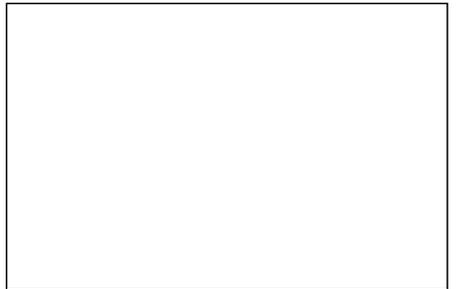


Terrain de base : forêt
{G}

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

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

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

Brindille du vagabond

{1}



Artefact

C

{1}, sacrifiez la Brindille du vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements d'Horobi

{1}{B}{B}



Éphémère : arcane

U

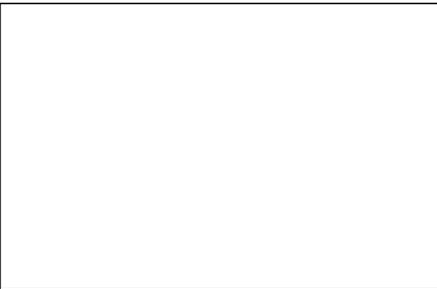
Si vous contrôlez un marais, détruisez une créature non-noire ciblée.

Imprégnation d'arcane ? Exilez quatre cartes de votre cimetière. (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brindille du vagabond

{1}



Artefact

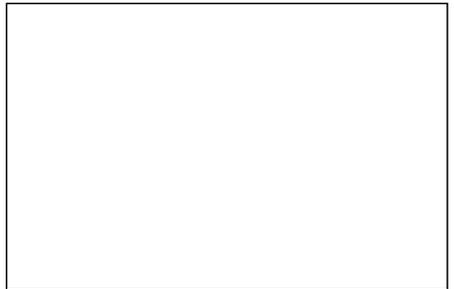
C

{1}, sacrifiez la Brindille du vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisir

{X}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana de X. Il ne peut pas être régénéré. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisir

{X}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana de X. Il ne peut pas être régénéré. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'affliction

{1}{B}

Enchantement

U

Au moment où le Cercle de l'affliction arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois qu'une source de la couleur choisie vous blesse, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, le joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance du kodama

{G}

Éphémère : arcane

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Imprégnation d'arcane {G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de serpent

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1.
{G} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de serpent

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

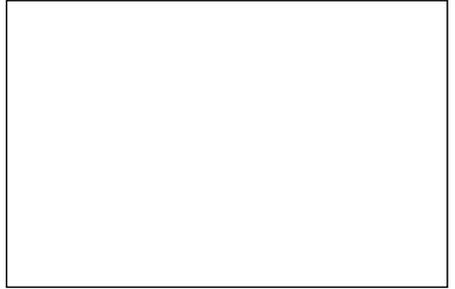
La créature enchantée gagne +1/+1.

{G} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régénération

{1}{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{G} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de serpent

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

{G} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régénération

{1}{G}



Enchantement : aura

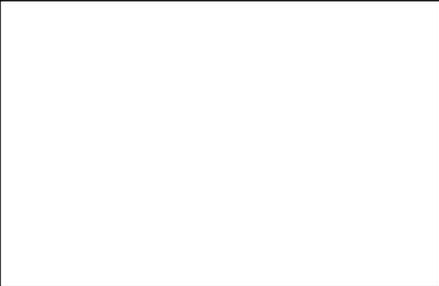
U

Enchanter : créature

{G} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Os agités {2}{B}



Créature : squelette **C**

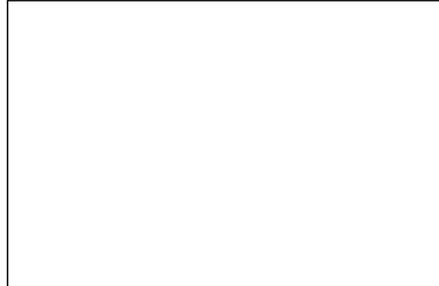
{3}{B}, {T} : Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

{1}{B} : Régénérez les Os agités.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelettes serviles {1}{B}



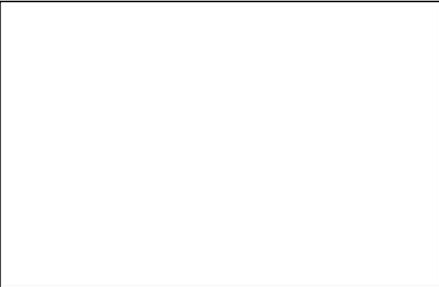
Créature : squelette **C**

{B} : Régénérez les Squelettes serviles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Os agités {2}{B}



Créature : squelette **C**

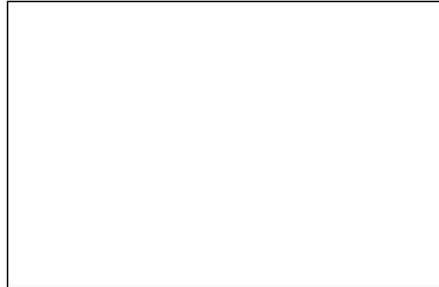
{3}{B}, {T} : Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

{1}{B} : Régénérez les Os agités.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelettes serviles {1}{B}



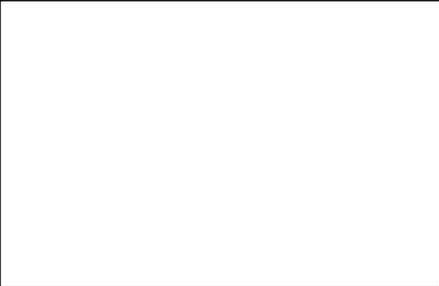
Créature : squelette **C**

{B} : Régénérez les Squelettes serviles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelettes serviles {1}{B}



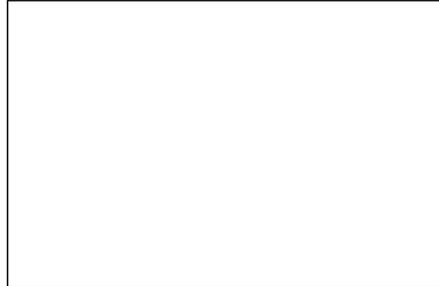
Créature : squelette C

{B} : Régénérez les Squelettes serviles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des fondrières {1}{G}



Créature : serpent C

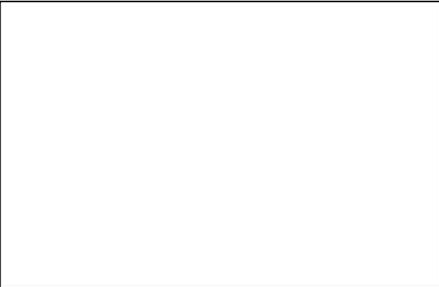
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

{G} : Régénérez le Boa des fondrières. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des fondrières {1}{G}



Créature : serpent C

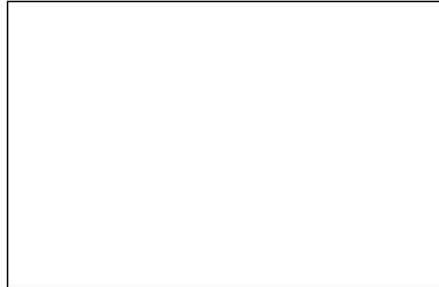
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

{G} : Régénérez le Boa des fondrières. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières {1}{G}



Créature : serpent U

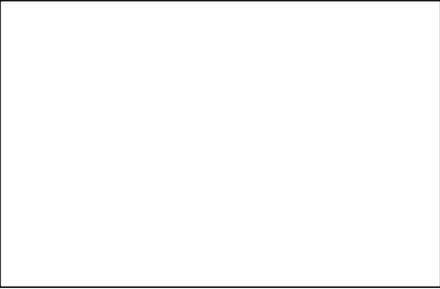
Traversée des îles

{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières {1}{G}

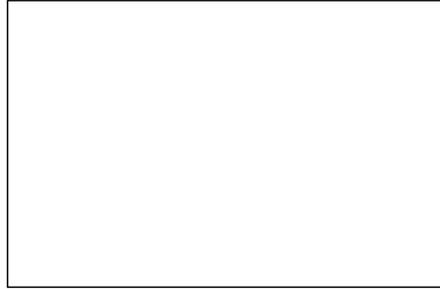


Créature : serpent U
 Traversée des îles
 {G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varolz, l'escarrifié {1}{B}{G}



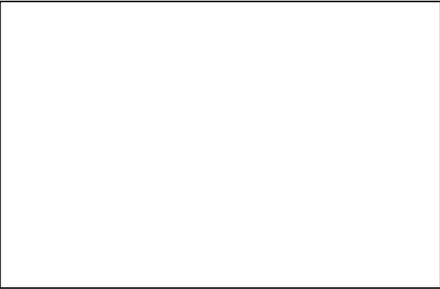
Créature légendaire : troll et guerrier R

Chaque carte de créature de votre cimetière à la récupération. Le coût de récupération est égal à son coût de mana. (Exilez une carte de créature de votre cimetière et payez son coût de mana : 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.)
 Sacrifiez une autre créature : Régénérez Varolz, l'escarrifié.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueteur boueux {1}{B}{G}



Créature : plante et zombie U

Célérité
 Récupération {3}{B}{G} ({3}{B}{G}), 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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska l'Inapparente {3}{B}{G}



Planeswalker légendaire : Vraska M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à Vraska l'Inapparente, détruisez cette créature.
 {-3}: Détruisez un permanent non-terrain ciblé.
 {-7}: Créez trois jetons de créature 1/1 noire Assassin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur

{1}{G}



Éphémère

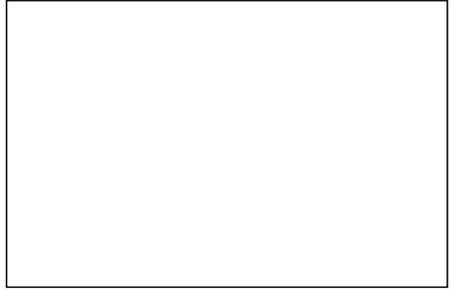
C

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Germination golgari

{1}{B}{G}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur

{1}{G}



Éphémère

C

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast