


Amnémancien rusé {2}{B}




Créature : humain et sorcier R

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur noueracine {B}



Créature : elfe et druide U


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

{T} : Un 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

Hypnotiseur sadique {3}{B}{B}




Créature : humain et mignon U

Sacrifiez une créature : Un joueur ciblé se défausse de deux cartes. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe {1}{G}{G}



Créature : elfe et druide R

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

Éclaireur cuivrecome

{G}

Créature : elfe et éclaireur

C

À chaque fois que l'Éclaireur cuivrecome attaque, dégagez chaque autre créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclaireur

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains

{2}{G}

Créature : elfe et druide

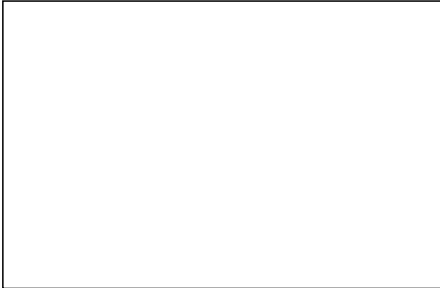
C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

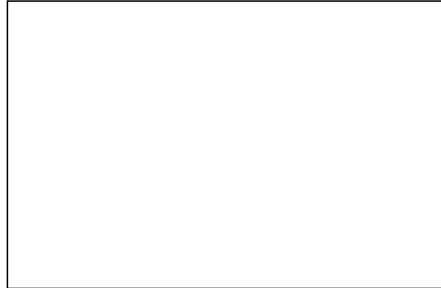


Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

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 l'ombre profonde {G}




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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Dwynen

{1}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

Quand cette créature arrive, 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

Mystique elfe

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-chasseur de Lys Alana

{2}{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice arboricole de Joraga

{G}

Créature : elfe et druide

U

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}. (1/2)

[Niveau 5+] : Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}{G}. » (1/4)

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

Ranger sylvestre

{1}{G}

Créature : elfe et éclaireur et ranger

C

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, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier elfe

{G}

Créature : elfe et druide

C

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

Sage du reboisement

{2}{G}

Créature : elfe et shaman

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au crâne de loup

{1}{G}



Créature : elfe et shamane

U

>Parenté? 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, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

2/2

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

Visionnaire elfe

{1}{G}



Créature : elfe et shamane

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convulsion cérébrale

{X}{B}



Rituel

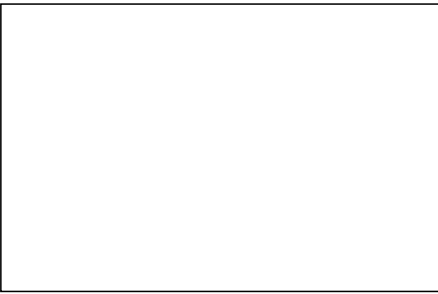
R

Un joueur ciblé se défait de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cruauté de Tasigur

{5}{B}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel

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



Rituel

R

Chaque joueur perd X points de vie, se défait de X cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}



Rituel

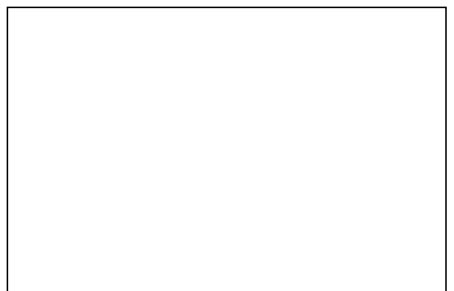
C

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 l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure transaction

{2}{B}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Variolo

{B}{B}



Rituel

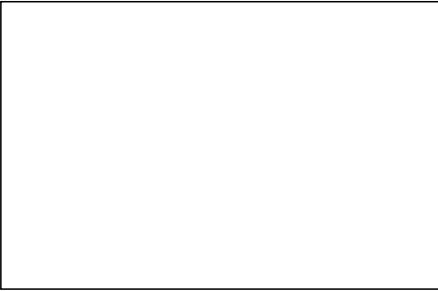
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner l'esprit

{3}{B}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

C

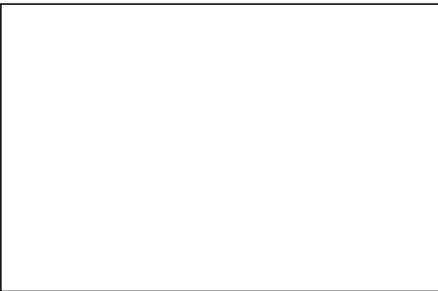
Un joueur ciblé se défait de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

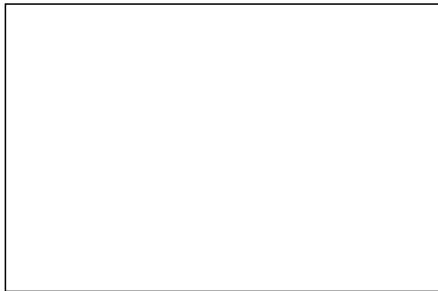
C

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

Promenade chez les elfes

{3}{G}



Rituel tribal : elfe

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En proie // Désespoir

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



Rituel

R

**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. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille

{B}{G}

Rituel

U

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

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

Bourbiers sifflants

Terrain

R

Les Bourbiers sifflants arrivent sur le champ de bataille engagées.  
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.  
{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

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
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

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

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

**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

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

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

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

Bibliothèque de Leng

{1}



Artefact

U

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

Verger infâme



Terrain

U

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

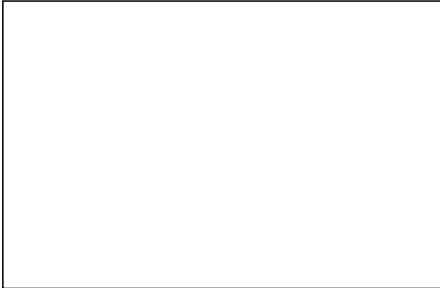
U

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

Cachet de Golgari {2}

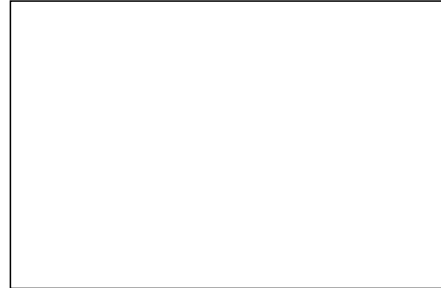


Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique {2}




Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Geth {4}




Artefact U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique {2}




Artefact C

Solarisation

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}




Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

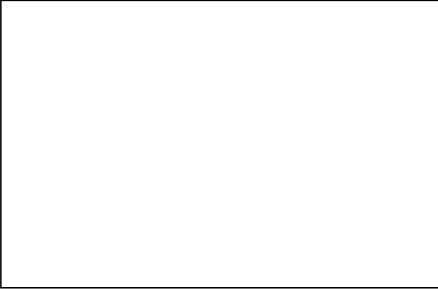


Artefact : équipement U

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

Pierre de l'esprit {2}

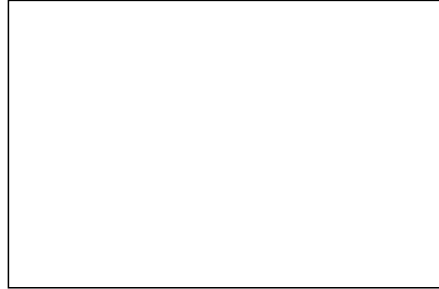


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Totem sentinelle {1}



Artefact U

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}, exilez le Totem sentinelle : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage

{3}{B}



Éphémère

U

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
&lt;i>Morbidité</i> ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

R

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}

Éphémère

U

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 un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deuxième récolte

{2}{G}{G}

Éphémère

R

Pour chaque jeton que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération

{G}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Golgari

{B}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Détruisez un enchantement ciblé.

? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la nature

{G}

Éphémère

C

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

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

Abîme sans fond

{1}{B}{B}



Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}



Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre cérébrale

{1}{B}{B}



Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oppression

{1}{B}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, ce joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Paroles de déprédation

{2}{B}

Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

R

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

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défasse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

À chaque fois qu'un adversaire se défasse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.

À chaque fois qu'un adversaire se défasse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narth de Feuilledor

{3}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Au début de votre entretien, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé se défasse d'une carte au hasard.

À chaque fois qu'un adversaire se défasse d'une carte, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

